

Lições de medicina

Saiba mais sobre o jogo que venceu a categoria Cidadania Mundial na etapa brasileira da Imagine Cup

No bem-humorado enredo, o jogador assume o papel de um jovem médico, Lucas, que se torna encarregado de atender os casos de diabetes em uma unidade básica de saúde, porque o responsável pretende tirar férias

Brincadeira que pode salvar vidas

Criado por brasileiros, jogo para computador que ajuda médicos a atender melhor os pacientes diabéticos representará o país em competição internacional no próximo mês

» VILHENA SOARES

No próximo mês, estudantes universitários de todas as partes do mundo se encontrarão em São Petersburgo, na Rússia, para participar de uma das maiores competições de inovação tecnológica do mundo, a **ImagineCup**. E o Brasil estará representado por Leandro Arthur Diehl e Rodrigo Martins de Souza, os criadores de um jogo de computador criado para facilitar o trabalho de médicos no tratamento do diabetes. Chamado de **InsuOnline**, o software foi vencedor na categoria Cidadania Mundial na etapa brasileira da competição, o que garantiu a presença na etapa mundial. Outros dois projetos brasileiros ainda podem ser selecionados para o evento (**leia abaixo**).

Médico endocrinologista, Diehl elaborou o jogo durante o doutorado em biotecnologia nas Faculdades Pequeno Príncipe, de Curitiba. Para torná-lo realidade, contou com a parceria de Souza, diretor da Divisão de Games da Oniria Softwares. A ideia do game surgiu após a sugestão de um orientador ainda durante o curso de medicina na Universidade Estadual de Londrina e se consolidou quando ele começou a trabalhar no serviço público. “Na rede pública de Londrina, notei que os clínicos-gerais que atendiam os pacientes diabéticos tinham muitas dificuldades com relação ao tratamento adequado, especialmente com o uso de insulina”, conta.

Diehl explica que a maioria dos diabéticos é tratada por clínicos-gerais, e não por especialistas. “Mais da metade desses pacientes vão acabar precisando de insulina em algum momento do tratamento. Portanto, se o clínico-geral não estiver apto a iniciar ou ajustar a insulina adequadamente, podem haver um controle ruim da doença e várias complicações sérias”, explica o criador do jogo. O InsuOnline foi criado para ser

Fins sociais

A Imagine Cup, promovida pela Microsoft, busca estimular os jovens a refletirem sobre como a tecnologia pode ajudar a resolver problemas atuais. A etapa mundial deste ano será disputada entre 8 e 11 de junho, em São Petersburgo, na Rússia. No ano passado, a iniciativa contou com 245 mil inscritos, de mais de 190 países. Nos últimos anos, o Brasil foi recordista em número de projetos inscritos, e reconhecido mundialmente em diversas categorias, sendo tricampeão em Games. Em 2012, o país foi o terceiro em número de inscritos (33 mil), ficando atrás apenas da China e da Índia.

usado em PCs, laptops ou aparelhos móveis. No game, o jogador assume o papel de um jovem médico que, de repente, se torna responsável pelo atendimento dos pacientes com diabetes em uma unidade básica de saúde, porque o médico mais experiente vai tirar férias. Assim, o jovem se vê obrigado a aprender como administrar a insulina corretamente. “O objetivo do jogador é atender todos os pacientes do game e tomar as decisões mais adequadas com relação ao ajuste de insulina em cada caso. O jogo é montado com uma série de pacientes. Cada um deles é um nível do jogo, começando dos mais simples até as situações mais complexas”, explica Diehl. Para isso, o jogador conta com a ajuda do médico mais experiente e da enfermeira da unidade, que dão dicas sobre as decisões dele, explicando por que ele errou e parabenizando quando ele acerta.

Depois de vencer a fase nacional

do ImagineCup, em abril passado, o médico faz alguns ajustes para a etapa internacional. “O game já está funcionando, mas queremos levá-lo perfeitamente, impecável, para que possamos ter condições de brigar seriamente pelo título. Afinal, os competidores brasileiros têm a tradição de ficarem muito bem colocados nessa competição, tanto que foram vencedores em várias categorias nos últimos cinco anos”, destaca. O InsuOnline ainda não tem um valor definido, mas o criador adianta que ele será uma opção de baixo custo. “Com certeza, esse game será uma alternativa barata de educação médica continuada.”

Novidades bem-vindas

Recursos tecnológicos que facilitam o controle do diabetes têm sido criados frequentemente no campo tecnológico e são mais que bem-vindos, segundo Daniel Benchimol, neurologista e professor da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). “Jogos como esse são um recurso interessante, que auxilia a área de tratamento da doença. Hoje, temos muitos aplicativos que ajudam os pacientes a se alimentarem adequadamente, apontando as calorias de cada refeição e alarmes que lembram a hora de tomar os remédios”, menciona.

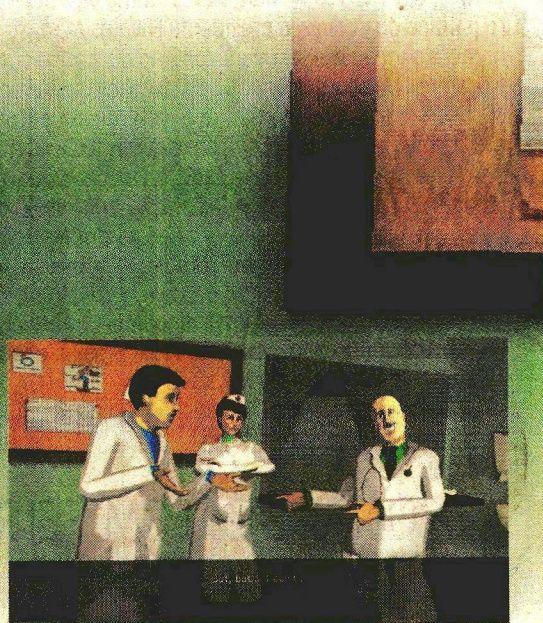
Para Benchimol, o InsuOnline é uma ferramenta muito útil, por dar conhecimento a médicos de todas as especialidades, já que, muitas vezes, no atendimento de saúde pública, um endocrinologista nem sempre está disponível para esses pacientes. “Por ser um tratamento diário, os diabéticos acabam relaxando e não tomam a dose certa do medicamento. O que pode ser agravado caso ele seja atendido por um médico que não sabe como proceder para regular uma dose de insulina consumida erroneamente. Orientar médicos nessa área é de vital importância”, avalia o especialista.

Autismo e conceitos da física

A etapa brasileira da ImagineCup premiou outros dois projetos. Porém, por terem vencido nas categorias Inovação e Game, os inventos, que também se tratam de jogos para computador, não garantiram presença na etapa mundial automaticamente e aguardam a avaliação da Microsoft, organizadora do evento.

Criado por alunos da Universidade Federal da Paraíba (UFP), o Can Game busca ajudar crianças com autismo, melhorando o desenvolvimento cognitivo e reduzindo a agressividade e a agitação. “Utilizamos a tecnologia do Kinect. Por meio dele, a criança é monitorada pela câmera e precisa realizar movimentos para melhorar o sistema motor”, explica Rodolfo Soares, 18 anos, estudante de ciências da computação e um dos criadores do software, vencedor da categoria Inovação.

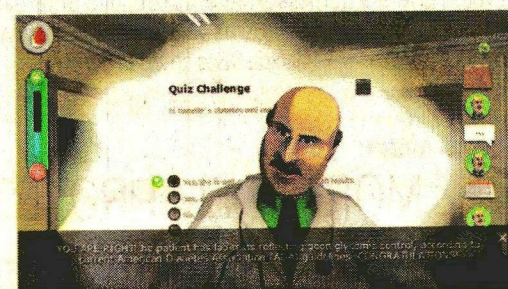
O terceiro premiado na etapa brasileira foi o Twinkle, desenvolvido para PCs e Xbox 360. O game estimula o raciocínio dos jogadores, que precisam mover planetas no espaço para solucionar quebra-cabeças, sempre levando em conta conceitos da física. “Além da diversão, prezamos por realizar exercícios que trabalhassem bem os conceitos da mecânica, para que o jogador, além de se distrair, aprenda algo”, diz Marcel Barbosa, 20 anos, aluno de design da Universidade Estadual Paulista (Unesp). (VS)



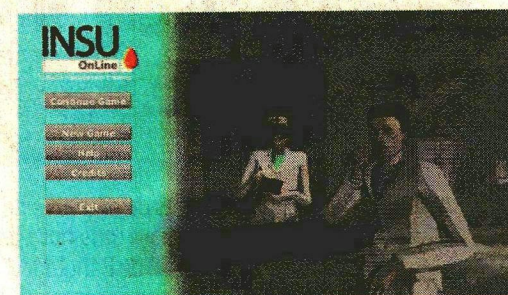
O personagem central se vê, então, obrigado a aprender como usar essa importante medicação corretamente. Para isso, ele conta com a ajuda do médico mais experiente, o mentor, e da enfermeira da unidade



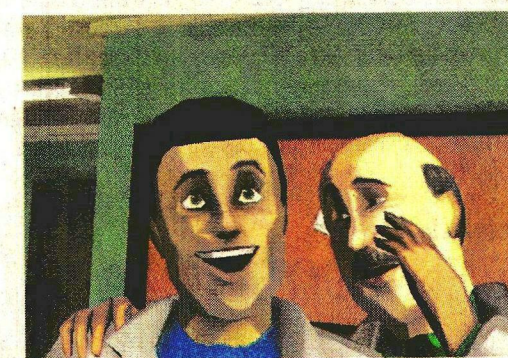
O objetivo é atender todos os pacientes e tomar as decisões mais adequadas com relação ao início ou ao ajuste de insulina em cada caso. O jogador lida com uma série de pacientes, cada um representando um nível. Assim, as situações avançam de casos simples para outros cada vez mais complexos



A cada decisão tomada, o jogador é informado se agiu de maneira correta ou não, sempre recebendo a explicação de por que sua escolha foi adequada ou equivocada



Se o jogador tiver dificuldades ou dúvidas durante o jogo, ele poderá acessar arquivos de ajuda, que são textos curtos com dicas de qual seria a melhor conduta naquelas situações



Ao final, se todos os casos forem conduzidos adequadamente, Lucas ganha um novo consultório, e o mentor pode tirar férias