

CASULO: DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO MÓVEL DE SUPORTE NA REABILITAÇÃO DE DEPENDENTES QUÍMICOS

Divisão Temática

1. Informática

Antony Afonso Cunico CARNEIRO

(Aluno do ensino Médio Técnico Integrado Informática - IFSC Xanxerê)

Beatriz Vitória Bratti LAMP

(Aluna do ensino Médio Técnico Integrado Informática - IFSC Xanxerê)

Renata Menegat LANGE

(Aluna do ensino Médio Técnico Integrado Informática - IFSC Xanxerê)

Tauani DAMBROSKI

(Aluna do ensino Médio Técnico Integrado Informática - IFSC Xanxerê)

Andreia Medianeira Pedrolo Weber da SILVA

(Servidora da Coordenadoria do Curso Técnico em Alimentos)

Alex Ricardo WEBER

(Servidor da Coordenadoria do Curso Técnico em Informática)

Taynara Cerigueli Dutra

(Servidora da Coordenadoria do Sistema da Informação)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina, Câmpus Xanxerê (IFSC – Xanxerê)

Resumo:

O consumo de drogas lícitas (tabaco, álcool e medicações) está em constante crescimento e é considerado um problema de ordem social, podendo ser influenciado por fatores socioeconômicos, culturais, disponibilidade da droga e outros fatores ambientais como relação familiar e influências. As drogas são responsáveis pela alteração do sistema nervoso central, humor e percepção do ambiente, afetando diretamente a saúde dos usuários e causando dependência. Nesse sentido faz-se necessário a intervenção através de tratamentos e prevenção a recaídas, além da conscientização acerca do vício e seus gatilhos. O projeto propõe o desenvolvimento de um aplicativo móvel, que, por meio da gamificação, incentive a persistência no tratamento da dependência química, visando a diminuição de recaídas. Para isso foram realizadas buscas objetivando estabelecer uma base teórica acerca do tratamento da dependência química e recaídas, além da gamificação aplicada a esses tópicos. Ademais, realizamos buscas sobre aplicativos semelhantes ao que será desenvolvido, procurando a identificação de características e limitações para a criação de um aplicativo com um conjunto de funcionalidades que possam contribuir na permanência do dependente em seu tratamento.

Palavras-chave: Dependência química; Tratamento; Gamificação.

INTRODUÇÃO



Drogas lícitas são substâncias que alteram o humor, o nível de percepção ou o funcionamento do sistema nervoso central (MACHADO; BOARINI, 2013). O uso de drogas gera mudanças neurológicas que causam a necessidade viciosa de consumo, a qual pode ser tratada, a fim de diminuir seus sintomas (MACHADO; BOARINI, 2013). O uso abusivo de drogas causa mortalidade e comorbidades, e por isso, as novas formas de tratamento da dependência química, devem levar em conta dois agravantes, a baixa adesão e a falta de motivação para o tratamento, os quais resultam em recaídas (DALÇOQUIO, 2021).

As recaídas anulam toda a reabilitação, gerando desânimo e falta de suporte externo. A tecnologia integra pessoas, fornece acessibilidade e ferramentas, contribuindo com a manutenção contínua do tratamento (DALÇOQUIO, 2021). Para ajudar nos problemas decorrentes da desistência do tratamento, o aplicativo a ser desenvolvido, contará com funcionalidades para auxiliar na motivação e manutenção do tratamento, são elas: postagens em fóruns, publicação de motivações, contatos emergenciais, questionário sobre o vício e gamificação. Deste modo, as buscas realizadas permitiram produções significativas para a comunidade.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Na elaboração do trabalho, utilizou-se ferramentas como o Google Acadêmico e a biblioteca digital disponibilizada pelo IFSC, que viabilizaram o acesso a materiais referentes aos tópicos abordados no projeto. Além disso, realizou-se uma visita organizada pela assistência social do IFSC Xanxerê ao Centro de Atenção Psicossocial de Xanxerê (CAPS). Nesta visita, sanaram-se dúvidas sobre o tratamento e comportamento de adictos, por meio de uma entrevista com a psicóloga do Centro. Assim, permitiu-se extrair conhecimentos para desenvolver o projeto de software voltado ao auxílio da permanência no tratamento da dependência química. O conhecimento adquirido durante a pesquisa e as noções agregadas pelas disciplinas na Instituição, possibilitaram a esquematização dos dados e organização do sistema aplicativo almejado, por meio da modelagem de banco de dados e modelagem UML (Casos de Uso, Classes e Atividade), conseguiu-se exemplificar o funcionamento do aplicativo que será desenvolvido.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Espera-se desenvolver um aplicativo para a motivação à manutenção do tratamento de dependência química, considerando a sensibilidade e a importância desse processo para a vida social, econômica e para a saúde do usuário. Isso se deve, principalmente, ao fato de que, muitas vezes, os dependentes químicos não contam com o apoio e a compreensão das pessoas ao seu redor. O aplicativo visa atingir uma comunicação positiva entre os usuários por meio da troca de

experiências e dicas. Essa interação possibilita um maior entendimento e ajuda mútua, influenciada pelas contribuições das pessoas mais experientes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao considerar as informações apresentadas e o processo metodológico implementado, conclui-se que o projeto tem grande potencial de atingir o objetivo: desenvolver um software para auxiliar na motivação e na manutenção do tratamento de dependência química, dessa forma, ao ser aplicado, pode ser significativo para os usuários e sociedade. A elaboração do trabalho contribui para a formação profissional e social dos estudantes envolvidos, uma vez que aborda questões sociais e produção tecnológica. Acredita-se que o uso do aplicativo possa auxiliar pessoas a permanecerem em seus tratamentos para a dependência química. A indissociabilidade entre pesquisa, ensino e extensão é evidente neste projeto que visa disponibilizar o aplicativo para uso da comunidade. O projeto é parte integrante da grade curricular do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio. Será desenvolvido no próximo ano.

REFERÊNCIAS

MACHADO, Letícia Vier; BOARINI, Maria Lúcia. Políticas sobre drogas no Brasil: a estratégia de redução de danos. 2013. *Psicol. cienc. prof.* 33 (3). Disponível em <https://doi.org/10.1590/S1414-98932013000300006>. Acesso em: 02 out. 2024.

DALÇOQUIO, Maísa Cesário. Revisão sobre novos aplicativos de celular para usuários de álcool e outras drogas. 2021. **Hospital de Clínicas**, Porto Alegre. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/232487>. Acesso em: 05 ago. 2024