

novidade

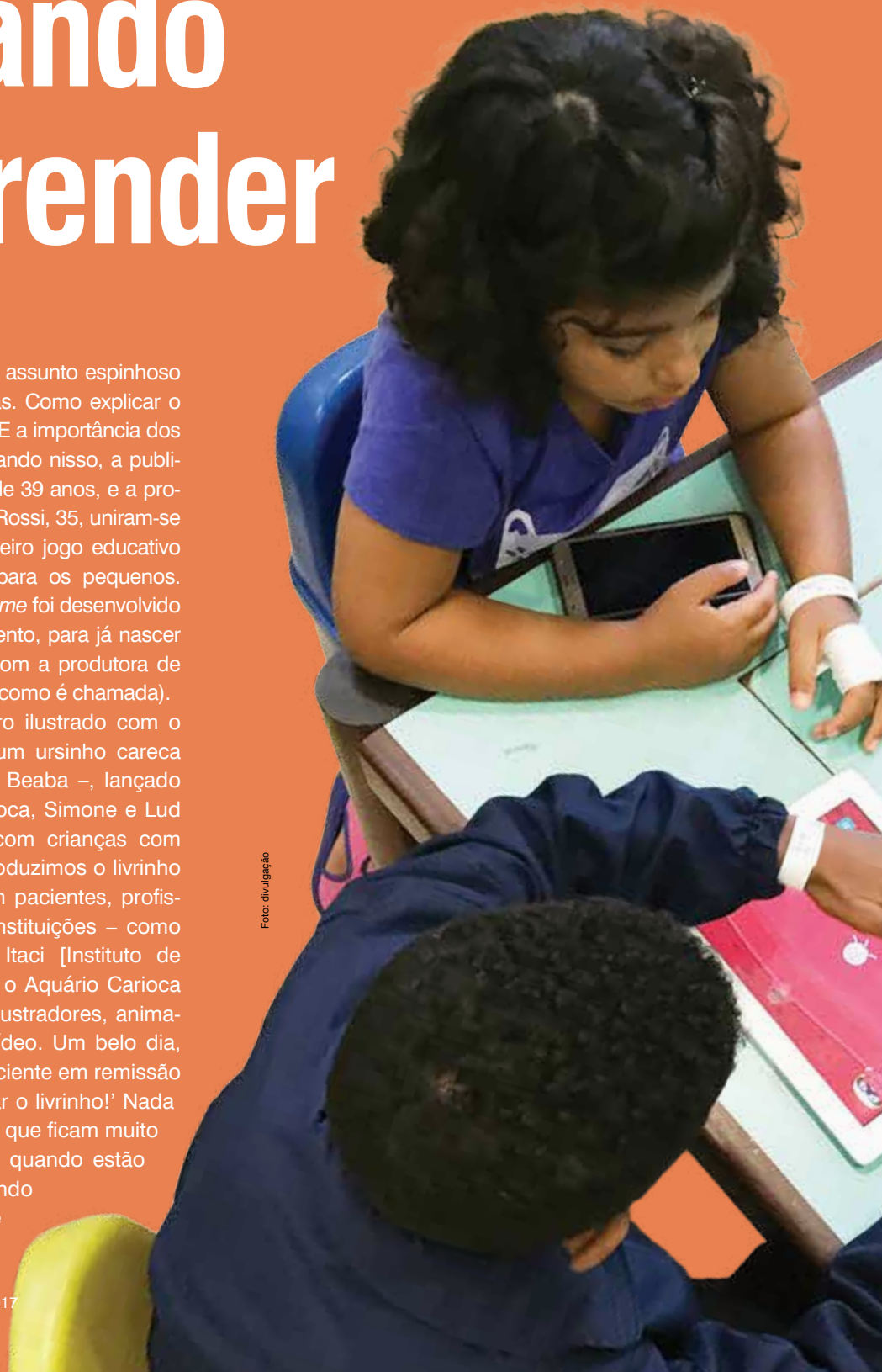
DE MANEIRA LÚDICA, *GAME* BRASILEIRO EXPLICA TRATAMENTO ONCOLÓGICO A CRIANÇAS COM CÂNCER

Brincando de aprender

Se falar sobre câncer já é um assunto espinhoso para adultos, imagine para crianças. Como explicar o que é quimioterapia? E plaquetas? E a importância dos jejuns durante o tratamento? Pensando nisso, a publicitária paulistana Simone Mozzilli, de 39 anos, e a produtora de *games* paulista Ludmilla Rossi, 35, uniram-se para criar, no fim de 2016, o primeiro jogo educativo do mundo a explicar a doença para os pequenos. Batizado de AlphaBeatCancer, o *game* foi desenvolvido pela ONG Instituto Beaba (sem acento, para já nascer global), de Simone, em parceria com a produtora de jogos Mukutu, de Ludmila (ou Lud, como é chamada).

Tudo começou com um livro ilustrado com o mesmo personagem do jogo – um ursinho careca com capuz batizado também de Beaba –, lançado em 2012 pela dupla. Naquela época, Simone e Lud já faziam trabalhos voluntários com crianças com câncer havia cinco anos. “Nós produzimos o livrinho *Guia Beaba do Câncer* junto com pacientes, profissionais da saúde de diferentes instituições – como A.C.Camargo Cancer Center e Itaci [Instituto de Tratamento do Câncer Infantil] –, o Aquário Carioca e uma equipe de criação, entre ilustradores, animadores e diretores de arte e de vídeo. Um belo dia, Lud, colaboradora do Beaba e paciente em remissão de câncer, propôs: ‘Vamos animar o livrinho!’ Nada mais apropriado para as crianças, que ficam muito tempo em *tablets* e *smartphones* quando estão no hospital. E melhor, aprendendo sobre a doença e o tratamento de

Foto: divulgação



“Fomos criando uma maneira honesta, clara e otimista para falar sobre a doença, sem inventar que o câncer é um bichinho, sem usar termos técnicos, mas explicando corretamente tudo sobre o assunto. E elas gostaram muito”

SIMONE MOZZILLI, publicitária

uma forma alegre e divertida”, explica Simone, que abriu sua ONG em São Paulo há cinco anos.

Achar a linguagem ideal para lidar com o público infantil não foi tão difícil, garante a idealizadora do Instituto Beaba, que trabalhou durante 10 anos com o estúdio de animação Disney/Pixar, adaptando filmes para sites e aplicativos em português. Mas, no início, havia outro problema: a distância em relação ao câncer. Tudo mudou quando, em 2011, Simone descobriu também ser portadora da doença: um tumor maligno no ovário. “Quando comecei a me voluntariar com crianças com câncer, achei os materiais para elas bem tristes, frios e pouco atrativos. Mas eu não podia fazer algo colorido e alegre, simplesmente porque não tinha a vivência da doença; poderia ser quase uma insensibilidade com os pacientes e seus familiares. Aí descobri que estava com câncer e, como paciente, durante todo o tratamento, percebi que os materiais também desencorajavam, desanimavam e alguns até informavam errado”, lembra.

Simone e sua equipe tiveram vários encontros com crianças portadoras de câncer – por ano, são diagnosticados, em média, 12 mil novos casos da doença em pequenos no Brasil, segundo o INCA – para chegar ao ponto certo para abordar o tema. “Fomos criando uma maneira honesta, clara e otimista para falar sobre a doença, sem inventar que o câncer é um bichinho, sem usar termos técnicos, mas explicando corretamente tudo sobre o assunto. E elas gostaram muito”, festeja a publicitária, que fechou sua produtora de sites, aplicativos, DVDs e materiais digitais para se dedicar integralmente à ONG, criada para informar o público sobre o tratamento oncológico da forma mais clara possível.

Depois, Simone reuniu uma equipe multidisciplinar de ponta para ajudar na preparação do joguinho educativo. “Tivemos profissionais de saúde, como médicos, enfermeiros, psicólogos, nutricionistas, fisioterapeutas e farmacêuticos, além de pedagogos e equipe de limpeza, entre outros, envolvidos no projeto. A parte da limpeza é muito importante. Para o paciente oncológico, o hospital tem que estar bem limpo, e no joguinho damos dicas de como limpar os equipamentos eletrônicos das



Por dentro do jogo

1



Escolha as roupas e os acessórios do seu ursinho e dê um nome a ele. Você pode mudar essas informações a qualquer momento.

2



É no hospital que o jogo acontece. Entre na porta amarela para ter acesso às fases.

3



Na primeira vez que jogar, você terá que seguir um caminho determinado. Entre na fase indicada.

4



Cada fase aborda um tema relativo ao tratamento. Nesta, o objetivo é combinar as cores corretamente para produzir o remédio que será injetado no acesso.

5



Ao final de cada fase, se quiser mais informações, abra os cards exibidos na tela.

6



Após completar o *game*, todas as fases ficam abertas para você escolher onde quer jogar.

crianças e o quartinho também. Fiz questão de valorizar esse trabalhador, que muitas vezes não é notado”, ressalta a publicitária.

Também participaram profissionais de criação – ilustradora, diretora de arte, redatora, gerente de projeto e programadores – e o mais importante: os pacientes mirins. As crianças aprovaram. “O retorno delas é incrível! A gente recebe muitas fotos e vídeos de crianças jogando. Bom demais!”, celebra.

PROJETOS E PARCERIAS À VISTA

O sucesso veio rápido. Em apenas três meses, já são mais de 8 mil *downloads* do *game* na App Store (loja de aplicativos de aparelhos com sistema iOS, da Apple) e Play Store (sistema Android, do Google).

Simone revela que, na época da criação do AlphaBeatCancer, procurou jogos sobre o tema, e todos que encontrava tinham o mesmo objetivo: matar o câncer. Mas a proposta do Beaba era outra. No *game* – que, garante a publicitária, ainda é o único educacional sobre câncer no mundo –, o jogador, representado pelo ursinho, precisa passar por várias áreas de um hospital para aprender sobre a doença. São 20 locais – as fases ou *minigames* do jogo –, onde explicam-se vários processos do tratamento oncológico. Em cada fase, um tema é abordado. Depois de passar pelo desafio, o usuário tem acesso a mais informações clicando nos *cards* exibidos. E, enquanto faz seu “passeio”, pode mudar o nome, as roupas e os acessórios do urso a qualquer momento.

“Procuramos colocar *minigames* de todas as fases do tratamento: diagnóstico com atendimento médico, exames de imagem, biópsia, quimioterapia e radioterapia, procedimentos como mielograma e vacinação, além de termos essenciais, como plaquetas e imunidade”, conta ela, acrescentando a dinâmica dos minijogos: “Funcionam como se fossem as fases, mas, para não confundir, há um caminho para percorrer quando se joga pela primeira vez. Tem que fazer os 20 temas. Depois, todos eles ficam abertos para se jogar fora de ordem. Pode voltar e jogar quantas vezes quiser até aprender tudo!”

Se as crianças adoram as várias fases, os médicos têm dificuldades em passar por algumas delas. “Vira e mexe, eu recebo mensagem dos doutores no celular: ‘Qual o truque para passar dessa parte?’”, entrega Simone, aos risos.

A comunidade médica é só elogios à iniciativa do Beaba. “Antes mesmo de lançarmos o jogo, já estávamos dentro de alguns hospitais criando e testando o aplicativo, e o retorno era fantástico. Não

só médicos, mas todos os profissionais de saúde vinham sugerir termos e procedimentos”, conta Simone, citando um exemplo: a tomografia. “O pedido era para que as crianças entendessem a importância de ficar imóvel. Então, fizemos um *minigame* sobre isso, porque, além de brincar e aprender, na hora em que ela for fazer o exame, vai facilitar o trabalho dos profissionais envolvidos.”

Simone relata que o aplicativo não tem sido apenas bem recebido, mas também muito bem sugerido. Segundo a publicitária, em muitas consultas, o paciente sai com a recomendação médica de jogar o AlphaBeatCancer.

Versões em outros idiomas, como inglês e espanhol, já estão sendo pensadas, mas dependem de patrocinadores. “Estamos procurando apoio para, além disso, implementar outras novidades numa primeira atualização”, planeja a publicitária, cheia de ideias. Um sonho é trabalhar com o INCA. “Estamos pensando em um novo projeto com o Instituto. Queremos muito fazer algo em conjunto. Quem sabe sairá na próxima edição?”, almeja.

TUDO PODER AO PACIENTE

Na opinião de Simone, o conhecimento – oferecido pelo jogo de forma lúdica – é a melhor forma de se enfrentar o câncer. “Empoderar o paciente é muito importante. Com certeza, o joguinho ajuda muito as crianças, principalmente porque elas aprendem brincando e já visualizam muitos procedimentos que poderiam estar imaginando de uma maneira muito pior do que é”, garante a idealizadora do Beaba, em fase de remissão do câncer no ovário.

Simone sempre fez trabalho voluntário paralelamente à sua atuação na produtora de sites. “Há 10 anos, me aproximei de crianças com câncer e, em 2010, comecei a voluntariar em hospitais oncológicos. Em 2011, descobri a doença. Depois de oito meses de tratamento, comecei a pensar em abrir a ONG”, lembra.

Foi aí que ela e Ludmilla – então com um câncer na língua – se conheceram. “Nós acompanhávamos, no hospital, uma menininha que estava em tratamento, mas nunca havíamos nos encontrado. Depois disso, Lud foi diagnosticada com a doença, e eu, também. Nos tratamos no mesmo hospital, mas continuávamos sem nos encontrar. Até que, por meio de amigos em comum, finalmente nos conhecemos. Desde o início do Beaba, ela esteve presente, e hoje continua sendo uma grande parceira e colaboradora da ONG”, comemora Simone. ■