ISSN: 2675-813X V. 5, Nº 3, 2024

DÉSIRÉ: UM RETRATO DA ACROMATOPSIA

THIAGO FERNANDES DA SILVA; DANILO AMÉRICO PEREIRA DA SILVA; MARIA CLARA BISPO COSTA; MARIA EDUARDA BISPO COSTA

Introdução: Este estudo foi proposto pelos alunos da iniciação científica na Educação Básica, analisa a interação entre a acromatopsia e sua representação no jogo "Désiré", lançado em 2016 por Sylvain Seccia. O jogo, é uma aventura poética, seguindo a vida do protagonista homônimo, que sofre desta condição visual hereditária. Ao longo de quatro capítulos, os jogadores enfrentam uma variedade de temas sensíveis enquanto resolvem quebra-cabeças para avançar na história. A abordagem biológica permite uma compreensão mais aprofundada da condição da acromatopsia e como ela é representada no contexto do jogo, destacando a importância da representação precisa de condições médicas em jogos digitais e sua influência na percepção pública sobre essas condições. **Objetivo:** Promover a sensibilização acerca da acromatopsia, bem como compreender os desafios diários enfrentados pelos portadores desta anomalia genética. **Metodologia:** Serão realizadas coletas de dados através de questionários com a temática trabalhada com turmas do 3º ano do ensino médio, e com o contexto apresentado sobre o distúrbio visual do protagonista, acometido pela acromatopsia, poderemos inferir se pode haver uma relação direta entre a doença e o quadro de depressão que o protagonista representa. Revisamos a literatura sobre a anomalia e com base nos resultados obtidos, identificamos a possibilidade de investigar a interação entre a acromatopsia e a depressão. **Resultados:** ao se desenvolver esse tipo de anomalia genética, vários são os desafios apresentados no dia a dia deste portador, isolamento e quadros de depressão podem ser identificados. Mesmo com grande acesso à informação, a anomalia não é tão divulgada e necessita de um olhar diferenciado. O Jogo pode ser fundamental para divulgação, porém ainda apresenta baixa divulgação entre os gamers. Dados posteriormente coletados serão fundamentais para sensibilização acerca da acromatopsia. **Conclusão:** no estudo da acromatopsia no jogo Désiré, percebe-se que a doença genética pode afetar a vida do portador, trazendo graves consequências, principalmente por se tratar de uma doença imperceptível aos olhos da população e de pouca preocupação em divulgação. Em trabalhos futuros, espera-se campanhas sobre os impactos e medidas para reparar essa situação. Concluímos que os jogos digitais podem apresentar-se importantes na promoção até mesmo da Saúde Pública.

Palavras-chave: **DALTONISMO; JOGOS DIGITAIS; EDUCAÇÃO EM SAÚDE; EDUCAÇÃO BÁSICA; GAMIFICAÇÃO**

DOI: 10.51189/conlinps2024/37927