







Oferece diferentes fases, que irão apresentar desde exercícios mais simples à exercícios mais complexos. Cada fase apresentará diferentes sequências de movimentos, diferentes ritmos e os instrumentos da bateria também serão incrementados na evolução de cada fase, atendendo o RQ05.

No final de cada fase será avaliado a força, amplitude, velocidade e precisão dos movimentos realizados nos toques dos instrumentos captados pelo sensor, permitindo avançar para a próxima fase ou repetir o exercício. O índice de desempenho deverá ser configurado pelo profissional de saúde de acordo com os perfis de usuários. A partir das avaliações citadas o jogo apresentará ainda relatórios para acompanhamento do tratamento, qual apresentará o desempenho e evolução do paciente atingindo o RQ06.

## 5. Conclusão

Com o presente trabalho foi possível identificar de forma preliminar a viabilidade técnica do jogo e a potencialidade de aplicação para o tratamento proposto, devido a colaboração e interesse dos profissionais envolvidos, que consideram importante o projeto. Além do interesse demonstrado também pelos pacientes desses profissionais.

Não foi encontrado nenhum jogo que utiliza o instrumento musical bateria como forma de tratamento fisioterapêutico, o que caracteriza um projeto inovador. É importante ainda destacar que para o tratamento da lesão indicada o jogo deverá ser utilizado com acompanhamento do fisioterapeuta, qual também será responsável pela indicação do nível do jogo para cada paciente. Como trabalho futuro sugere a realização de testes de aceitação, análise de viabilidade do protótipo e implementação do jogo.

## Referências

- Barnes, T., Encarnação, L. M. e Shaw, C. D. (2009). “Serious games”. *IEEE Computer Graphics and Applications*. 29(2), p. 18-19.
- Cardoso JP et al. (2008) “Construção de uma práxis educativa em informática na saúde para ensino de graduação”. *Ciênc. saúde coletiva*, Rio de Janeiro, 13(1):283- 288, Fev.
- Conde, G. (2013) “Gus conde, Bateroterapia”, <http://gusconde.com/bateroterapia/>, Fevereiro.
- Johnson, W. L. (2007). “Serious use of a serious game for language learning”. *Frontiers in Artificial Intelligence and Applications*, p. 158, 67.
- Leandro, J.A. et al (2006) “Promoção da Saúde Mental: música e inclusão social no Centro de Atenção Psicossocial de Castro/PR”. *Conexão UEPG*.
- Machado, L. S., Moraes, R.M., Nunes, F. (2009) "Serious games para saúde e treinamento imersivo." *Porto Alegre: SBC*, p. 31-60.
- Schafer R.M. (1991) “Limpeza de Ouvidos”. In: *O Ouvido Pensante*. SP: Fundação Editora da UNESP, p. 67-95
- Storr A. (1992) “Music, Brain and Body. In: *Music and the Mind*.” New York: Free Press, p. 24- 48.