

TECNOLOGIAS DIGITAIS E O USO DE JOGOS ELETRÔNICOS NOS TREINOS COGNITIVOS EM IDOSOS – UMA INTERVENÇÃO A PARTIR DA TERAPIA OCUPACIONAL

Vanessa Veloso da Silva, Carlos Henrique de Souza Medeiros, Jefferson Cabral Azevedo

As dificuldades observadas no processo de envelhecimento são inúmeras, e uma das principais queixas está relacionada à memória. Percebe-se que com o avançar da idade, o cérebro se modifica seguida de alterações fisiológicas que podem acarretar em prejuízos funcionais. Com isso, a presente pesquisa se volta aos estudos sobre as funções cognitivas e a interferência delas na qualidade de vida dos idosos. Acredita-se, que a manutenção de uma boa memória auxilia na independência e autonomia do idoso, estando relacionada às atividades cotidianas. Nessa perspectiva, a presente investigação trata da utilização de Tecnologias Digitais como aplicativos e jogos eletrônicos, como um recurso possivelmente viável nas intervenções clínicas do terapeuta ocupacional, principalmente com indivíduos idosos. O presente estudo tem como objetivo analisar as funções executivas após estímulos com o tablet, utilizando o jogo tangram. A pesquisa está sendo realizada em programas de atendimento ambulatorial de idosos, em instituição pública. A amostra é constituída por idosos com grau de escolaridade de 4 a 6 anos, com idades entre 65 e 75 anos, de ambos os sexos e que apresentam queixas de falhas na memória, mas sem declínios cognitivos. A bateria de rastreio cognitivo DLOTCA- G (Dynamic Lowenstein Occupational Therapy Cognitive Assessment - for Geriatric population) é uma bateria específica da terapia ocupacional e o instrumento utilizado na pesquisa para se avaliar os componentes cognitivos. O jogo será aplicado semanalmente, durante uma hora e por 3 meses consecutivos. Posteriormente, os idosos serão reavaliados e será verificado se houveram alterações nas funções executivas. Atualmente, o estudo se encontra nas fases iniciais, sendo aplicadas as avaliações com os idosos. Nos últimos, os jogos em aplicativos tem sido constantes no cotidiano humano. Diante disso, observou-se um aumento do número de profissionais de saúde que utilizam de jogos computacionais para estimulação cognitiva e motora em idosos. Contudo, a quantidade de estudos específicos é pequena e quase não há interface adaptada para as necessidades desse público. Sendo assim, essa é uma pesquisa que visa contribuir para o avanço das investigações e pensar melhorias para os indivíduos idosos.

Palavras-chave: envelhecimento humano, terapia ocupacional, tecnologias digitais.

XI Congresso
Fluminense de
Iniciação Científica
e Tecnológica

IV Congresso
Fluminense de
Pós-Graduação



A Ciência e os caminhos do desenvolvimento



FAPERJ

Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo
à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
**COGNIÇÃO E
LINGUAGEM**



UENF

Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro



INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
FLUMINENSE



UENF

Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro



Universidade Federal Fluminense