

Marcela Torres Christofolo¹; Elaine Kelle Moreira de Sousa¹; Deise Ferreira da Silva¹; Clarice Tanaka¹

¹ Departamento de Fisioterapia, Fonoaudiologia e Terapia Ocupacional da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo, SP, Brasil

Introdução

O envelhecimento cognitivo é um processo fisiológico que ocorre ao longo da vida, e pode ser caracterizado pelo declínio de algumas funções cognitivas. Preservar o funcionamento dessas funções é fundamental para um envelhecimento saudável, sendo a utilização de tecnologias de informação e comunicação (celulares e tablets por meio de jogos digitais) uma forma de treino cognitivo.

Objetivo

Desenvolver um guia de aplicativos para profissionais da saúde utilizarem com idosos no treino cognitivo.

Métodos

Foi realizada busca e seleção de aplicativos, por dispositivo Android, na Google Play Store, através das palavras: atenção, linguagem, função executiva, memória, orientação visuoespacial, habilidades percepto motoras e treino cognitivo.

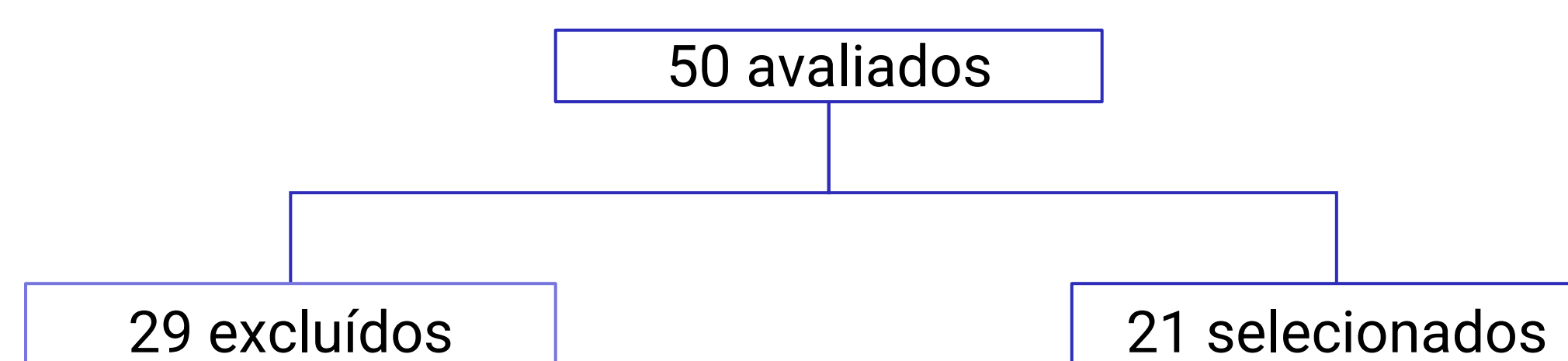


Fig 1. Aplicativos avaliados na Google Play Store

Foi desenvolvida uma tabela de associação dos domínios cognitivos, segundo o DSM-V, relacionando com todas as funções cognitivas que os jogos poderiam apresentar e suas descrições. Foi utilizado o Microsoft PowerPoint para montagem do guia.

Resultados

O guia elaborado possui uma navegação interativa com hiperlinks selecionáveis que direcionam ao jogo de acordo com o domínio cognitivo selecionado. A tela apresenta uma breve explicação do domínio cognitivo e apresenta todos os jogos que podem ser utilizados para o treino dessa função.

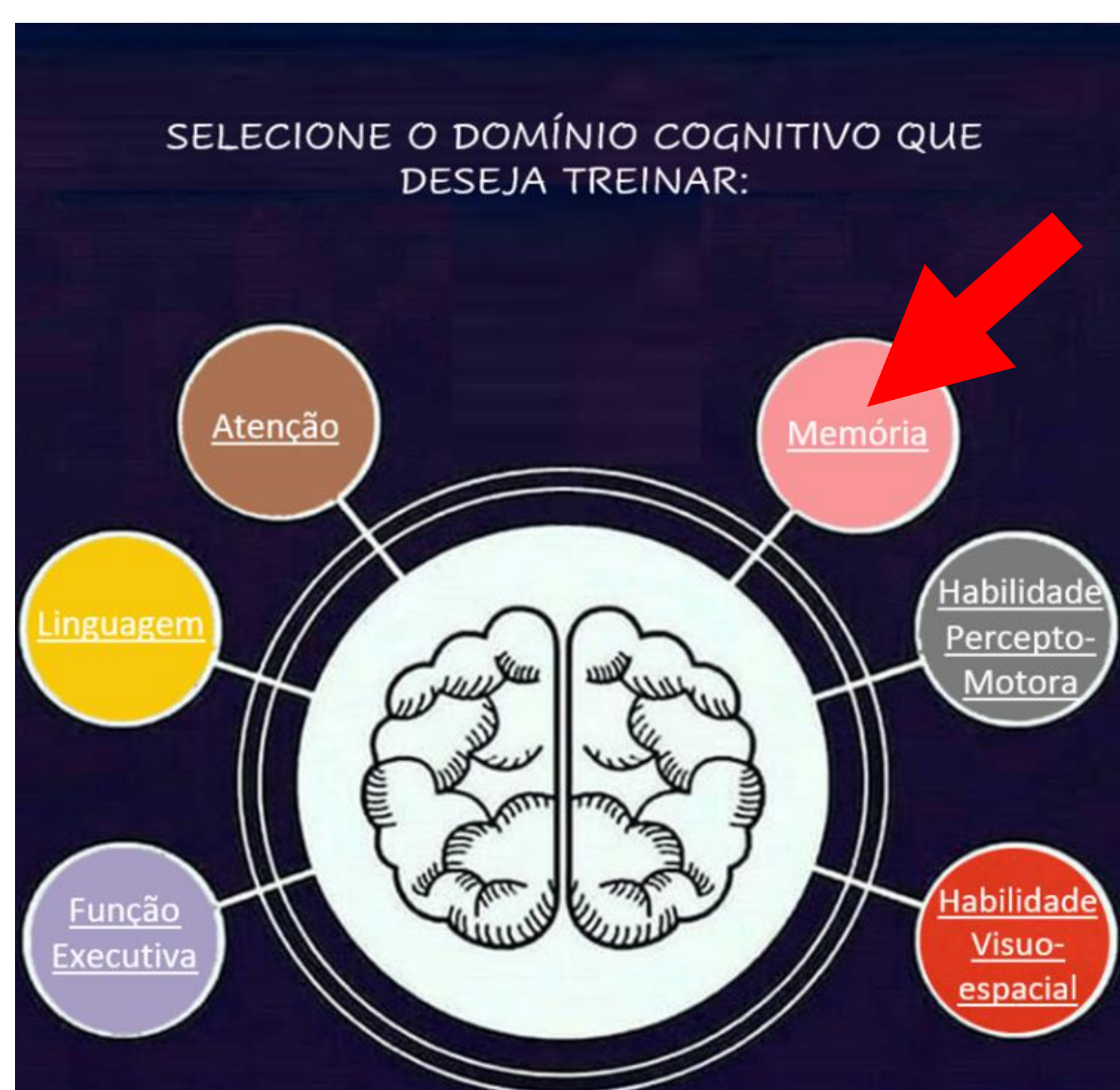


Fig 2. DOMÍNIOS > INÍCIO >



Fig 3. DOMÍNIOS > INÍCIO >

Fig 2. Tela com botões de seleção para escolha dos domínios neurocognitivos: atenção, memória, linguagem, habilidade percepto motora, função executiva e/ou habilidade visuoespacial.

Fig 3. Após a escolha do domínio “memória”, uma nova tela surge com a possibilidade de escolha de um tipo de memória.



Fig 4. MEMÓRIA > DOMÍNIOS > INÍCIO >

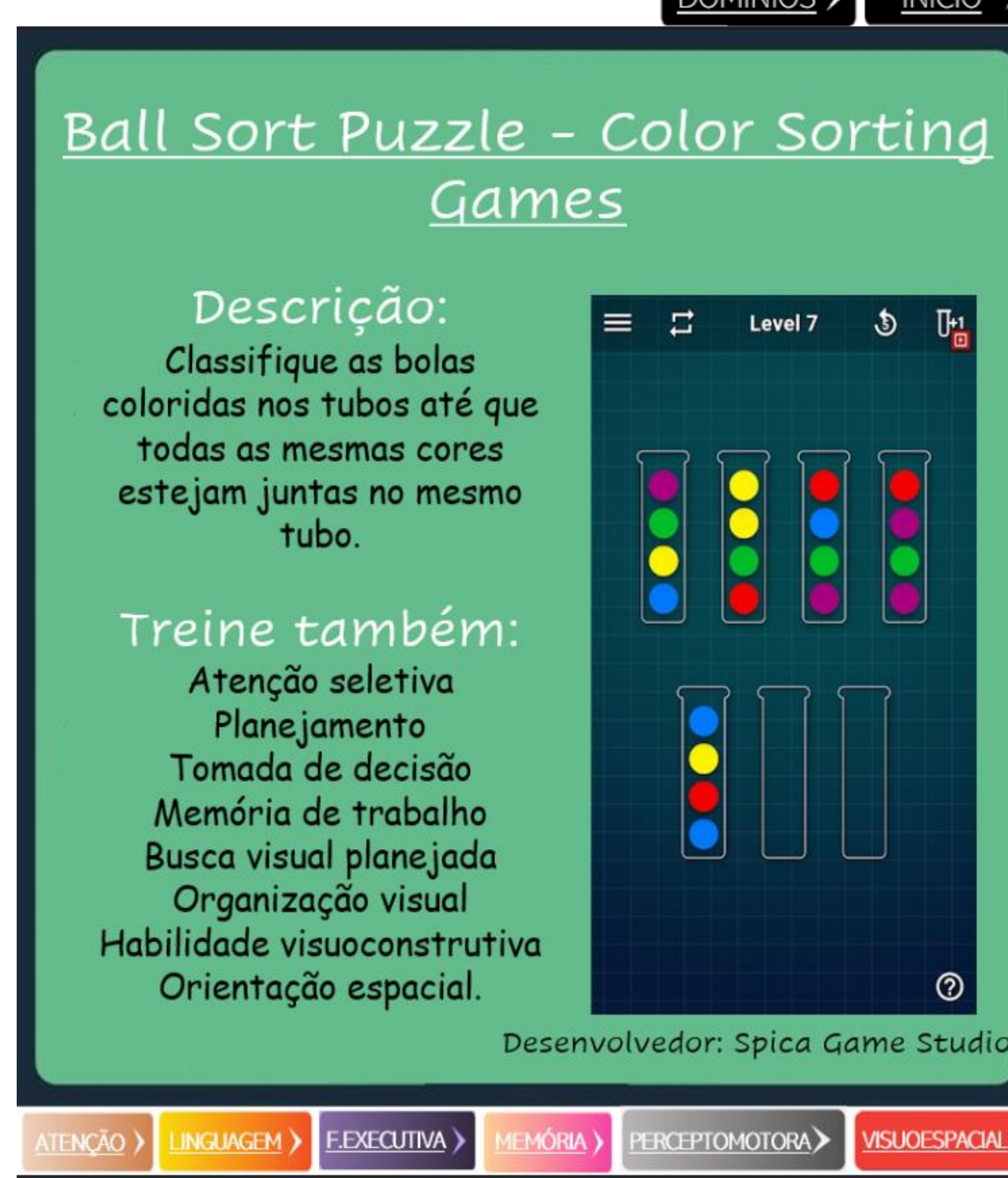


Fig 5. ATENÇÃO > LINGUAGEM > EXECUTIVA > MEMÓRIA > PERCEPTOMOTORA > VISUOESPACIAL >

Fig 4. Ao escolher memória de trabalho, surge a tela com jogos para seleção.

Fig 5. O jogo escolhido surge em uma nova tela, com as seguintes informações: nome, desenvolvedor, descrição, link para acesso e possíveis outros domínios que podem ser estimulados com este jogo.

Discussão

A maior disponibilidade de dispositivos móveis na vida cotidiana possibilita que treinos cognitivos sejam realizados utilizando aplicativos de jogos. O uso desses dispositivos tem sido feito por profissionais da saúde, como uma intervenção alternativa para preservar a capacidade cognitiva de seus pacientes sem déficit neurológico ou com declínio cognitivo leve.

Conclusão

O desenvolvimento de um guia interativo e digital irá auxiliar profissionais que trabalham com gerontologia a selecionarem apps de jogos mais adequados para treino neurocognitivo em idosos, de acordo com a necessidade do paciente. Preservar o funcionamento da capacidade neurocognitiva é fundamental para um envelhecimento saudável e o uso de dispositivos móveis pode ser feito como uma prevenção alternativa.

Referências

- American Psychiatric Association (APA). Manual diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais - 5.ed.: DSM-5. Artmed Editora; 2014. 992 p.
- Gil G, Busse AL. ENSINAR A LEMBRAR - GUIA PRÁTICO PARA AJUDAR A: RECONHECER E MELHORAR PROBLEMAS DE MEMÓRIA. 181 p.
- Blazer DG. Cognitive Aging: What We Fear and What We Know. *Perspect Biol Med.* 2017;60(4):569–82.
- Oh SJ, Seo S, Lee JH, Song MJ, Shin M-S. Effects of smartphone-based memory training for older adults with subjective memory complaints: a randomized controlled trial [Internet]. *Vol. 22, Aging & Mental Health.* 2018. p. 526–34