

JOGO DE ESTIMULAÇÃO COGNITIVA PARA TRATAMENTO DA DOENÇA DE ALZHEIMER

Autor Principal

Thayná Cristina da Silva¹ - thayna2618@hotmail.com

Autores

Arlindo Henrique Machado Leite¹

Mellyene da Silva¹

André Zanon¹

Me. Mariana Ducatti¹

¹Faculdade Barretos- UniBarretos, Barretos, SP.

Introdução: A Doença de Alzheimer (DA) é um transtorno neurocognitivo, sem cura, que provoca déficits nas funções cognitivas, em especial na memória e linguagem. Os tratamentos propostos – farmacológicos e reabilitação cognitiva – têm como função estagnar ou atrasar temporariamente o avanço da doença. Diversos estudos têm mostrado a eficácia de tarefas que estimulam a cognição de pacientes com DA, sobretudo da importância de *softwares* que promovam tarefas que auxiliam neste processo. **Objetivo:** O objetivo geral deste trabalho é desenvolver um *software* que auxilie idosos com DA a relacionarem dois estímulos, sendo estes: foto (rosto de mulher) e palavra escrita (nome feminino). **Materiais e Métodos:** para a construção do *software* utilizou-se de linguagem de programação C# conectado com o MySQL (que favorece a construção de um banco de dados). Utilizou-se também de seis fotos de rostos de mulheres em fundo branco e seis palavras escritas referentes a nomes de mulheres. O sistema foi construído em três etapas: (1) cadastro das fotos e nomes, (2) treino para associação entre foto e nome, e (3) teste da associação. Na Etapa 1, o usuário pode inserir as informações a serem ensinadas. Na Etapa 2, cada foto é apresentada no meio da tela, com o respectivo nome abaixo da foto, por diversas vezes. A tarefa consiste em olhar para a foto e selecionar o nome. Na etapa 3, algumas fotos são apresentadas juntamente com alguns nomes e a tarefa consiste em selecionar o nome que estiver sem a foto presente na tela. **Resultados:** O *software* desenvolvido apresenta fácil entendimento para o usuário, uma vez que a inserção das fotos e nomes no banco de dados é um procedimento simples e com direcionamento pontual para o usuário. A possibilidade de inserir uma foto e um nome da escolha do usuário favorece com que ele aprenda (ou reaprenda) nomes de pessoas que são importantes em sua vida, como o nome de filhos e netos. As fases de treino e testes foram embasadas nos princípios da Psicologia da Aprendizagem, que descrevem formas de ensino que garantem a aprendizagem, pois favorece poucos erros. O *software* desenvolvido auxilia na aprendizagem de reaprendizagem da relação face-nome, por favorecer a associação entre estímulos. O *software* também apresenta como recurso: um *feedback* ao usuário sobre seu desempenho (acertos e erros) e o tempo gasto em cada tarefa, o que pode ser usado como indicador de aprendizagem. **Conclusão:** O desenvolvimento deste *software* amplia as formas de reabilitação cognitiva, além de contribuir para a manutenção da saúde cognitiva dos idosos. Sabe-se que o mesmo precisa ser testado, contudo acredita-se em sua eficácia, uma vez que, o *software* executa tarefas manuais, que já favorecem a reabilitação da memória. A construção do *software* propicia que a estimulação cognitiva seja realizada pelo idoso sozinho, ao contrário das

tarefas manuais, que exigem a presença do instrutor para apresentar os estímulos, no caso as fotos e placas com os nomes fornecem *feedback* sobre o desempenho do idoso.

Palavras-chave: Aprendizagem. Reabilitação Cognitiva. Estimulação Cognitiva. Demência. Doença de Alzheimer.