



A TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO BUSCANDO SOLUÇÕES ASSISTIVAS PARA PORTADORES DE NEURODEGENERAÇÃO

¹Marcia Cristina Domingues Leite, ²Maria Elaine dos Santos Leon

Ao longo das décadas, a expectativa de vida do brasileiro que era de apenas 48 anos aumentou para aproximadamente 75 anos. Tais números significam uma importante conquista cultural no processo de humanização da sociedade. Estima-se que nas próximas décadas, 35% da população brasileira será de idosos. O processo natural do envelhecimento traz consigo o surgimento de doenças de natureza crônica, tais como as demências, também conhecidas como doenças neurodegenerativas. Dentre estas, a Doença de Alzheimer apresenta um maior número de incidência dentre tais indivíduos. Caracteriza-se principalmente pela perda gradativa da memória, cognição, limitando a autonomia, a capacidade de relacionamento dos indivíduos e conseqüentemente sua qualidade de vida. A partir de tais afirmativas, a proposta do trabalho foi o desenvolvimento do protótipo de um ambiente virtual com jogos que futuramente serão utilizados por pessoas portadoras de algum tipo de neurodegeneração, de forma a auxiliá-los no processo de reabilitação cognitiva. Através de uma pesquisa exploratória e descritiva, buscou-se embasamento teórico sobre o assunto através de sites disponíveis contendo documentação reconhecida pela comunidade científica. O desenvolvimento da ferramenta utilizou a metodologia de prototipação que visa constantes testes e aprimoramentos da aplicação ao longo do processo. Como resultados parciais o protótipo já conta com um jogo da memória concluído, que tem objetivo desenvolver a atenção e a memória, e o jogo do labirinto em fase de implementação. Este tem como principal função desenvolver a parte da atenção e da capacidade da resolução de problemas. Pretende-se desenvolver mais um jogo. Este novo jogo ainda está em fase decisória, onde as possíveis opções são jogo de reconhecimento de familiares que estimula o resgate de memórias antigas, jogo de reconhecimento de cores com o intuito de estimular o raciocínio, a atenção dirigida e a associação de ideias ou ainda um jogo que possibilite identificar datas e dias da semana que também se mostra uma excelente prática de desafio mental, visto que tais pacientes apresentam problemas de orientação temporal no decorrer do processo demencial. Posteriormente, pretende-se submeter a ferramenta a testes, contando com a avaliação de especialistas, testers e idosos. Ao final será utilizado o System Usability Scale (SUS) como ferramenta que determinará o grau de usabilidade do protótipo e contribuirá para a melhoria da aplicação visando colaborar com a diminuição dos

¹ Discente de Sistemas de Informação

² Mestre, Docente de Sistemas de Informação/URCAMP

sintomas, tendo em vista a melhoria na qualidade de vida e bem estar dos pacientes observados ao longo do estudo.

Palavras-chave: Doenças neurodegenerativas, tecnologia assistiva, usabilidade.