



## DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO (SERIOUS GAMES) PARA AUXÍLIO AO TRATAMENTO DE IDOSOS COM PROBLEMAS COGNITIVOS

Laura Lonardoní Paulino Schiavon<sup>1</sup>; Elvío Gilberto da Silva<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Estudante do Curso de Ciência da Computação – UNISAGRADO - Centro Universitário Sagrado Coração

[lauraschiavon00@gmail.com](mailto:lauraschiavon00@gmail.com)

<sup>2</sup>Orientador e Professor do Curso de Ciência da Computação – UNISAGRADO - Centro Universitário Sagrado Coração

[egsilva@unisagrado.edu.br](mailto:egsilva@unisagrado.edu.br)

Tipo de Trabalho: Iniciação Científica com bolsa

Linha Temática: Ciência, tecnologia e inovação para a inclusão social

No fenômeno do envelhecimento, é evidente que as transformações tecnológicas precisam ser aproveitadas no cotidiano, visto que há uma demanda contínua por descobertas em aplicações benéficas. Isso possibilita que a tecnologia alcance várias gerações e encontre novas aplicações em diferentes setores, como o empresarial, educacional e industrial, sendo a pesquisa em saúde um fator primordial. Este projeto teve como foco o desenvolvimento de jogos destinados ao auxílio no tratamento de idosos com problemas cognitivos. Será abordada a relação entre idosos e as comodidades de seu cotidiano, bem como a interação médico-paciente. Atualmente, consultas e tratamentos frequentemente restringem-se ao ambiente clínico, o que dificulta a reabilitação de pacientes com problemas cognitivos. A ideia é permitir que os pacientes, por meio de jogos sérios, conduzam parte de seu tratamento em seu ambiente habitual, eliminando a necessidade exclusiva de visitas à clínica.

Palavras-chave: Cognitivo. Jogo. Serious Games. Terceira idade. Tratamento de idosos.