



## PROTÓTIPO DE APLICATIVO MÓVEL PARA AUXÍLIO AO TRATAMENTO A IDOSOS COM PROBLEMAS COGNITIVOS

Guilherme Henrique de Oliveira<sup>1</sup>; Elvio Gilberto da Silva<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Área de Ciências Exatas – Centro Universitário Sagrado Coração  
[henriqueoliveiragui18@gmail.com](mailto:henriqueoliveiragui18@gmail.com) , [egsilva@unisagrado.edu.br](mailto:egsilva@unisagrado.edu.br)

Tipo de pesquisa: Iniciação Científica sem bolsa – PIVIC  
Área do conhecimento: Exatas – Ciência da Computação

É irrevogável impedimento o fenômeno do envelhecimento, tal como, é inevitável não utilizarmos das transformações tecnológicas no nosso cotidiano, pois existe uma demanda constante de descobertas em aplicações que iram favorecer o mesmo, fazendo com que a tecnologia atinja diversas gerações e descubra novas aplicabilidades em diversos ramos como: empresarial, educacional, industrial e como principal fator de pesquisa a saúde. Deve-se ressaltar as aplicações mobile, marcadas como um grande fator de mobilidade nos tempos atuais, dado que, com a ascensão da tecnologia, muitos têm acesso diário a um dispositivo móvel. Tem-se como foco a ser abordado neste projeto, o desenvolvimento mobile de jogos para auxílio ao tratamento a idosos com problemas cognitivos, através de jogos. Salientasse, a relação dos idosos com as comodidades presentes em seu cotidiano, além da relação médico e paciente. Dado que, as consultas, assim como o tratamento, só ficam no consultório, dificultando assim, a reabilitação em pacientes com algum problema de cognição. Assim, por finalidade do aplicativo mobile, o paciente poderá levar seu tratamento, para o seu ambiente de costume, não necessitando somente da ida a clínica, da mesma forma que, o médico poderá acompanhar a evolução do tratamento, assim como os resultados, através de seu computador. Tendo em vista, a disposição de um infográfico referente aos acertos, tempo de execução e as dificuldades em que ele conseguiu passar, deste jeito, o médico poderá alterar a listagem de jogos para melhor atender o seu paciente e disponibilizar dicas de saúde, para salientar algumas outras práticas fora do ambiente terapêutico.

Palavras-chave: Desenvolvimento mobile. Tratamento de idosos. Cognitivo.