



PROPOSTA DE SOFTWARE GAMIFICADO PARA AUXÍLIO NO PROCESSO DE REABILITAÇÃO COGNITIVA

Bruno Bomfim Lima¹ Vinicius Santos Andrade²

¹Estudante de Ciência da Computação - Centro de Ciências Exatas - UNISAGRADO

brunobomfimlima@gmail.com

²Orientador – Centro de Ciências Exatas - UNISAGRADO

vinicius.andrade@unisagrado.edu.br

Tipo de Pesquisa: Iniciação Científica – PIBITI

Agência de fomento: CNPq

Área do conhecimento: Exatas – Ciência da Computação

O avanço da tecnologia trouxe diversas melhorias na qualidade da vida do ser humano em diversas áreas, sendo a saúde uma delas. Quando um indivíduo perde habilidades cognitivas, há uma série de atividades que devem ser realizadas para a recuperação total ou parcial da habilidade. Podendo este ser um processo tortuoso e cansativo. Nesse sentido, os softwares gamificados ganham destaque. A gamificação faz com que a atividade seja mais descontraída, tornando o processo de reabilitação mais prazeroso. Os softwares de reabilitação cognitiva podem ser usados para complementar a terapia tradicional de reabilitação, aumentando o tempo de exposição e o número de exercícios que os pacientes realizam. Isso pode acelerar a recuperação e melhorar os resultados. Eles são uma ferramenta valiosa para auxiliar no processo de reabilitação de pacientes com lesões cerebrais. Eles oferecem uma maneira personalizada e interativa para os pacientes exercitarem suas habilidades cognitivas, aumentando as chances de uma recuperação mais rápida e eficaz. Nesse contexto, a pesquisa teve como objetivo a construção de um software (aplicativo para dispositivo Android) que possa ser utilizado em terapias de reabilitação cognitivas.

Palavras-chave: Saúde. Tecnologia. Gamificação. Jogos.