

Jogos Sérios para a Saúde: Estimulação Cognitiva em Doentes com a Demência Alzheimer com recurso ao Delaying Alzheimer

O presente questionário integra-se num estudo que se pretende levar a cabo, no âmbito da dissertação de Mestrado em Multimédia, da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto. O mesmo é apelidado de "Jogos Sérios para a Saúde: Estimulação Cognitiva em Doentes com a Demência Alzheimer com recurso ao Delaying Alzheimer".

Esta dissertação interliga duas temáticas: o Alzheimer e os Jogos Sérios para a Saúde e tem como objetivo criar um protótipo funcional para iPad, constituído por um conjunto de jogos digitais de estimulação cognitiva, cujo objetivo passa por promover a mesma para prevenção e retardamento da demência de Alzheimer na fase inicial, permitindo ao mesmo tempo melhorar a saúde, proporcionando um maior conforto e qualidade de vida ao doente e aos seus cuidadores.

Neste sentido a sua colaboração é muito importante, pelo que agradeço antecipadamente a contribuição para a elaboração deste estudo. Em contrapartida e se assim o entender, poderá ser fornecida a versão de testes para trabalhar com os seus doentes.

De referir que os dados recolhidos seguem princípios éticos e deontológicos de confidencialidade e serão utilizados apenas para os fins a que se destinam.

*Jogos Sérios para a Saúde considere como Jogos Digitais.

*Demência de Alzheimer considere como DA

***Obrigatório**

Email

Caso pretenda receber a versão de testes para iPad, indique sff o email associado à sua conta do iPad

Caracterização do inquirido

Profissão *

Sexo *

☐ Masculino

☐ Feminino

Idade *

Local de trabalho *

(pode seleccionar mais do que uma opção)

- ☐ Centro de Dia
- ☐ Apoio domiciliário
- ☐ Lar terceira idade
- ☐ Hospital
- ☐ Clínica especializada
- ☐ Outra:

O trabalho com doentes com Demência de Alzheimer

Indique a(s) Fase(s) em que se encontram/encontravam os doentes com DA com quem trabalha ou trabalhou a estimulação cognitiva *

(pode seleccionar mais do que uma opção)

- ☐ Inicial
- ☐ Intermédia
- ☐ Final

Indique a frequência com que trabalha a estimulação cognitiva em doentes com DA *

- ☐ 1 vez por semana
- ☐ 2 vezes por semana
- ☐ 4 vezes por semana
- ☐ 5 vezes por semana
- ☐ Diariamente
- ☐ Semanalmente
- ☐ Mensalmente
- ☐ Anualmente

Os jogos e a estimulação cognitiva

Na sua opinião, considera vantajosa a utilização de jogos para promover a estimulação cognitiva em doentes com DA? *

- ☐ Sim
- ☐ Não

Na sua opinião, é na Fase Inicial que os doentes com DA demonstram mais interesse por jogos para promoção da estimulação cognitiva? *

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Outra:

Se sim, para que tipo de jogo(s) demonstram mais interesse?

(pode seleccionar mais do que uma opção)

- ☐ Papel
- ☐ Digitais
- ☐ Lúdicos
- ☐ Tabuleiro
- ☐ Outra:

No seu trabalho com doentes com DA, quais os recursos que mais utiliza para promover a estimulação cognitiva através de jogos? *

(pode seleccionar mais do que uma opção)

- ☐ Papel
- ☐ Computador
- ☐ Rádio
- ☐ Consolas de Jogos
- ☐ Objetos Lúdicos
- ☐ Outra:

Que tipo(s) de jogo(s) utiliza para promover a estimulação cognitiva em doentes com DA? *

(pode seleccionar mais do que uma opção)

- ☐ Jogos de Memória
- ☐ Jogos de Emoções
- ☐ Jogos de Atenção
- ☐ Jogos de Sons
- ☐ Jogos de Palavras
- ☐ Jogos de Desenhos
- ☐ Jogos de Raciocínio
- ☐ Outra:

Os registos das sessões de estimulação cognitiva

No seu trabalho com doentes com DA, costuma fazer registos DURANTE a realização de jogos de estimulação cognitiva? *

- ☐ Sim
- ☐ Não

Se, Sim, de que forma?

(pode seleccionar mais do que uma opção)

- ☐ Registo Visual
- ☐ Registo Visual + Registo Escrito
- ☐ Registo Vídeo
- ☐ Registo Audio
- ☐ Outra:

E no FINAL da realização de jogos de estimulação cognitiva faz registos? *

☐ Sim

☐ Não

Se, Sim, de que forma?

(pode seleccionar mais do que uma opção)

☐ Registo Visual

☐ Registo Escrito

☐ Registo Vídeo

☐ Registo Audio

☐ Outra:

Caso realize algum dos registos anteriormente descritos, indique as variáveis que tem em consideração.

(pode seleccionar mais do que uma opção)

☐ Registo do Comportamento

☐ Registo de Sentimentos

☐ Registo de Erros

☐ Registo de Sucessos

☐ Registo do Tempo de realização do jogo

☐ Outra:

Os jogos digitais e estimulação cognitiva

Na sua opinião, considera que o recurso a jogos digitais pode ser uma mais-valia para melhor promover a estimulação cognitiva em doentes com DA? *

☐ Sim

☐ Não

No seu trabalho com doentes com DA, com que frequência utiliza jogos de estimulação cognitiva digitais? *

☐ Nunca

☐ As vezes

☐ Regularmente

☐ Sempre

Na sua opinião, indique quais os suportes informáticos que os doentes com DA utilizariam de forma mais fácil para serem estimulados através de jogos digitais? *

(pode seleccionar mais do que uma opção)

☐ Computador Comum (rato + teclado)

☐ Computador com ecrã tátil

☐ Tablet

☐ Smartphone

- ☐ Playstation
- ☐ Nintendo Wii
- ☐ Nintendo DS
- ☐ Xbox com Kinect
- ☐ Outra:

Tendo em conta as especificidades dos doentes com DA, na sua opinião, indique qual é a melhor interação entre o doente e um jogo de estimulação cognitiva? *

(pode selecionar mais do que uma opção)

- ☐ Rato e teclado
- ☐ Ecrã tátil - dedo
- ☐ Ecrã tátil - caneta
- ☐ Sensor movimentos
- ☐ Comando com botões
- ☐ Comando por voz
- ☐ Outra:

Recolha de informações para a criação de um protótipo

Tendo em conta as especificidades dos doentes com DA, na sua opinião, classifique o grau de importância dos vários elementos informativos e/ou representativos que um jogo de estimulação cognitiva digital deve conter para ser mais eficaz e cativar o doente. *

(1-Insignificante, 2- Pouco Importante, 3-Importante, 4-Muito Importante, 5-Obrigatório)

	1	2	3	4	5
Números	☐	☐	☐	☐	☐
Letras	☐	☐	☐	☐	☐
Palavras	☐	☐	☐	☐	☐
Fotografias	☐	☐	☐	☐	☐
Desenhos	☐	☐	☐	☐	☐
Animações	☐	☐	☐	☐	☐
Vídeos	☐	☐	☐	☐	☐
Sons	☐	☐	☐	☐	☐
Cores	☐	☐	☐	☐	☐
Formas Geométricas	☐	☐	☐	☐	☐

Tendo em conta as especificidades dos doentes com DA, na sua opinião, classifique o grau de importância dos vários factores relacionados com as instruções nos jogos digitais de forma a melhorar a compreensão e auxilio dos doentes durante o jogo: *

(1-Insignificante, 2- Pouco Importante, 3-Importante, 4-Muito Importante, 5-Obrigatório)

	1	2	3	4	5
Instruções Curtas	☐	☐	☐	☐	☐
Instruções Escritas	☐	☐	☐	☐	☐
Instruções Sonoras	☐	☐	☐	☐	☐
Instruções no Início do Jogo	☐	☐	☐	☐	☐
Repetição das Instruções durante o Jogo	☐	☐	☐	☐	☐
Instruções com Voz Feminina	☐	☐	☐	☐	☐
Instruções com Voz Masculina	☐	☐	☐	☐	☐
Instrução escrita sempre na mesma posição nos diferentes jogos	☐	☐	☐	☐	☐

Tendo em conta as especificidades dos doentes com DA, na sua opinião, classifique o grau de importância da representação gráfica da informação nos jogos digitais de forma a não desviar o foco do doente para o que não é fundamental. *

(1-Insignificante, 2- Pouco Importante, 3-Importante, 4-Muito Importante, 5-Obrigatório)

	1	2	3	4	5
Botões de ação com contraste	☐	☐	☐	☐	☐
Botões de ação com descrição em texto	☐	☐	☐	☐	☐
Botões de ação com figuras representativas	☐	☐	☐	☐	☐
Elementos que contrastem com o fundo	☐	☐	☐	☐	☐

Tendo em conta as especificidades dos doentes com DA, na sua opinião, classifique o grau de importância dos vários reforços de feedback que os jogos digitais devem manifestar durante o tempo de jogo: *

(1-Insignificante, 2- Pouco Importante, 3-Importante, 4-Muito Importante, 5-Obrigatório)

	1	2	3	4	5
Reforço Positivo	☐	☐	☐	☐	☐
Reforço Negativo	☐	☐	☐	☐	☐
Reforço Positivo em cada jogada de Sucesso	☐	☐	☐	☐	☐
Reforço Negativo em cada jogada de Insucesso	☐	☐	☐	☐	☐
Reforço Positivo apenas no final do Jogo	☐	☐	☐	☐	☐

Reforço Positivo representado por Texto	☐	☐	☐	☐	☐
Reforço Positivo representado por elementos visuais	☐	☐	☐	☐	☐
Reforço Positivo representado por Som	☐	☐	☐	☐	☐
Reforço Positivo representado por Animações	☐	☐	☐	☐	☐
Reforço Negativo representado por Texto	☐	☐	☐	☐	☐
Reforço Negativo representado por elementos visuais	☐	☐	☐	☐	☐
Reforço Negativo representado por Som	☐	☐	☐	☐	☐
Reforço Negativo apenas no final do jogo	☐	☐	☐	☐	☐
Som de reforço sempre igual nos diferentes jogos	☐	☐	☐	☐	☐

Na sua opinião, considera que um exercício de um jogo digital de estimulação cognitiva para doentes com DA na fase inicial deve possuir: *

- ☐ Vários níveis de dificuldade para o doente com DA?
- ☐ Apenas 1 nível de dificuldade
- ☐ Outra:

Na sua opinião, considera que o nível de um jogo digital de estimulação cognitiva para doentes com DA deve possuir 1 ou mais ensaios?: *

(por exemplo, a mesma pergunta mas com valores diferentes ou posições aleatórias)

- ☐ Sim
- ☐ Não

Na sua opinião, acharia interessante que um jogo digital pudesse auxiliar no processo de registo de cada atividade/sessão de estimulação cognitiva em doentes com DA? *

- ☐ Sim
- ☐ Não

Na sua opinião, considera que um jogo digital de estimulação cognitiva para doentes com DA, deve analisar os resultados obtidos para definir o nível do jogo seguinte? *

(por exemplo, se errou algumas vezes, o nível seguinte vai ser mais difícil e a tendência vai ser errar e causar frustração)

- ☐ Sim
- ☐ Não

Na sua opinião, considera que no final de um exercício de estimulação cognitiva o doente com

DA: *

- ☐ Deve visualizar os resultados obtidos - se forem positivos
- ☐ Não deve visualizar os resultados obtidos - se forem negativos
- ☐ Deve sempre visualizar os resultados obtidos, independentemente dos mesmos serem positivos ou negativos
- ☐ Outra:

Enviar

Nunca envie palavras-passe através dos Formulários do Google.

100%: terminou.

Com tecnologia



Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

[Denunciar abuso](#) - [Termos de Utilização](#) - [Termos adicionais](#)