

Cartilha Instrucional



Aplicativo de jogo para pessoas
com Alzheimer em estágio inicial



MACAPA-AP
2023

Mestranda: Maria do Carmo Lima Marques

Orientador: Robson Antônio Tavares Costa - Ponto Focal: UNIFAP

Co- Orientador: Lorane Izabel da Silva Hage Melim - UNIFAP

**Cartilha Instrucional: Memory Ally - Aplicativo de jogo
para pessoas com Alzheimer em estágio inicial**



**MACAPÁ - AP
2023**

Copyright © 2023, autores

Reitor: Prof. Dr. Júlio César Sá de Oliveira

Vice-Reitora: Prof.^a Dr.^a Ana Cristina de Paula Maués Soares

Pró-Reitor de Administração: Msc. Seloniel Barroso dos Reis

Pró-Reitor de Gestão de Pessoas: Isan da Costa Oliveira Junior

Pró-Reitor de Ensino de Graduação: Prof. Dr. Christiano Ricardo dos Santos

Pró-Reitor de Planejamento: Prof. Msc. Erick Frank Nogueira da Paixão

Pró-Reitora de Pesquisa e Pós-Graduação: Prof.^a Dr.^a Amanda Alves Fecury

Pró-Reitor de Extensão e Ações Comunitárias: Prof. Msc. Steve Wanderson Calheiros

Diretor da Editora da Universidade Federal do Amapá

Antônio dos Martírios Barros

Editor-chefe da Editora da Universidade Federal do Amapá

Shirley Gisele Ribeiro Dantas

Conselho Editorial

Madson Ralide Fonseca Gomes (Presidente), Alaan Ubaiara Brito, Alisson Vieira Costa, Clay Palmeira da Silva, Eliane Leal Vazquez, Inara Mariela da Silva Cavalcante, Irlon Maciel Ferreira, Ivan Carlo Andrade de Oliveira, Jodival Maurício da Costa, Luciano Magnus de Araújo, Marcus Andre de Souza Cardoso da Silva, Raimundo Erundino Diniz, Regis Brito Nunes, Romualdo Rodrigues Palhano e Yony Walter Mila Gonzalez

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Elaborado por Ailton Sarmiento Leite – CRB-2 / 1115

M357c Marques, Maria do Carmo Lima.

Cartilha instrucional: Memory Ally- aplicativo de jogo para pessoas com Alzheimer em estágio inicial
Maria do Carmo Lima Marques; Lorane Izabel da Silva Hage Melim; Robson Antônio Tavares Costa
Macapá: UNIFAP, 2023.
21 p.: il.

Modo de acesso: World Wide Web.

Formato de arquivo: Portable Document Format (PDF).

E-Book: ISBN: 978-65-89517-69-6

1. Aplicativo de jogo. 2. Alzheimer. 3. Instruções de jogos. 4. Gamificação. I. Costa, Robson Antônio Tavares, orientador. II. Melim, Lorane Izabel da Silva Hage, co-orientador. III. Universidade Federal do Amapá. IV. Título.

CDD 23. ed. – 005.1

MARQUES, Maria do Carmo Lima. Cartilha sobre aplicativo de jogo Memory Ally para pessoas com Alzheimer em estágio inicial. Orientador: Robson Antônio Tavares Costa; Co-orientador: Lorane Izabel da Silva Hage Melim. 21 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para a Inovação- PROFNIT. Macapá-AP: Unifap, 2023.

Arte da capa/contra capa: João de Lima Marques

Diagramador e design gráfico: Ariel Marques Leite

Ilustrador e design gráfico: Gabriel Marques Leite



Editora da Universidade Federal do Amapá

www2.unifap.br/editora | E-mail: editora@unifap.br

Endereço: Rodovia Juscelino Kubitschek, Km 2, s/n, Universidade,
Campus Marco Zero do Equador, Macapá-AP, CEP: 68.903-419

Editora afiliada à Associação Brasileira das Editoras Universitárias

É proibida a reprodução desta cartilha com fins comerciais sem permissão dos Organizadores. É permitida a reprodução parcial dos textos desta obra desde que seja citada a fonte. As opiniões, ideias e textos emitidos nesta obra são de inteira e exclusiva responsabilidade dos autores dos respectivos textos.

SUMÁRIO

○ 1.Apresentação	5
○ 2.Introdução	6
○ 3.Doença de Alzheimer: O que você precisa saber?	7
○ 4.Jogo como estímulo cognitivo e Doença de alzheimer.....	9
○ 5.Aplicativo Memory Ally: Aliado da Memória.....	10
○ 6.Mecânicas do jogo.....	11
○ 7.Navegação do Memory Ally: Como jogar? - Jogo da Memória.....	12
○ 8.Navegação do Memory Ally: Como jogar? - Jogo de Raciocínio....	16
○ 9.Referências.....	20



APRESENTAÇÃO

Nesta cartilha, você encontrará informações sobre a doença de Alzheimer e as diretrizes da usabilidade do aplicativo de jogos destinado a estimular habilidades cognitivas em pessoas que enfrentam essa condição. O aplicativo foi projetado para a plataforma Android, e nosso objetivo é fornecer apoio e entretenimento não apenas às pessoas afetadas pelo Alzheimer, mas também aos seus cuidadores e familiares.

INTRODUÇÃO



Cartilha didática instrucional elaborada com o objetivo de apresentar uma breve introdução sobre a doença de alzheimer, além de orientar sobre a jogabilidade do **Memory Ally**, um aplicativo de jogo destinado a pessoas com Alzheimer, visando estimular habilidades cognitivas.

O aplicativo será projetado para a plataforma Android.



DOENÇA DE ALZHEIMER

⊕ Que Você Precisa Saber?

O que é a doença de Alzheimer?

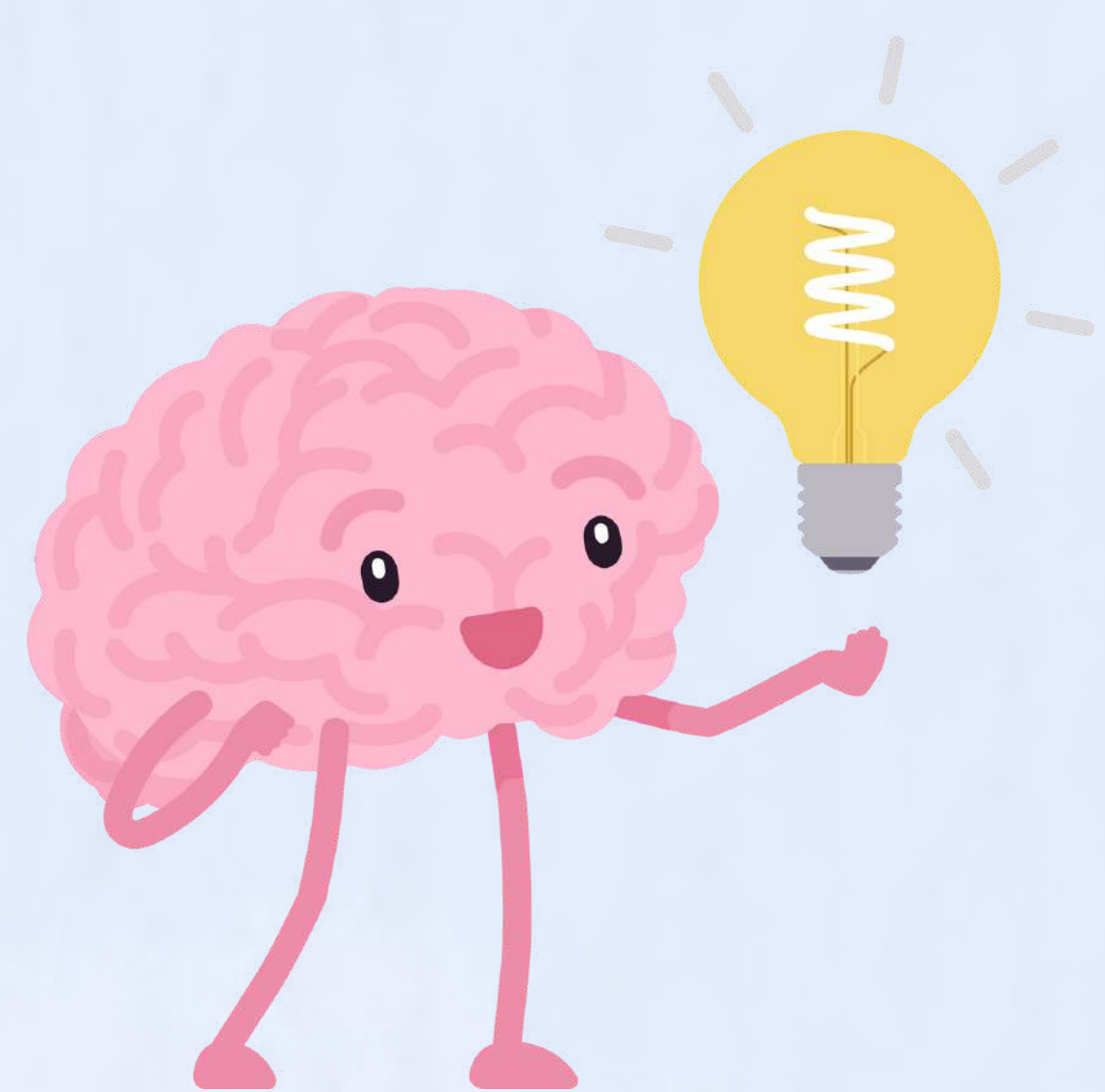
A Doença de Alzheimer (DA) é uma doença neurodegenerativa progressiva que afeta a parte cognitiva e causa uma variedade de sintomas neuropsiquiátricos e de alterações comportamentais que se agravam ao longo do tempo.



A doença faz com que o paciente tenha “dificuldade em armazenar informações novas”. “À medida que a doença progride ela afeta outras funções cognitivas”.

Sintomas comuns da doença

A doença de Alzheimer apresenta manifestações lentas durante sua evolução, comprometendo a realização de atividades da vida diária e o desempenho social do paciente.



PERDA DE
MEMÓRIA



EMOÇÕES
CONFUSAS



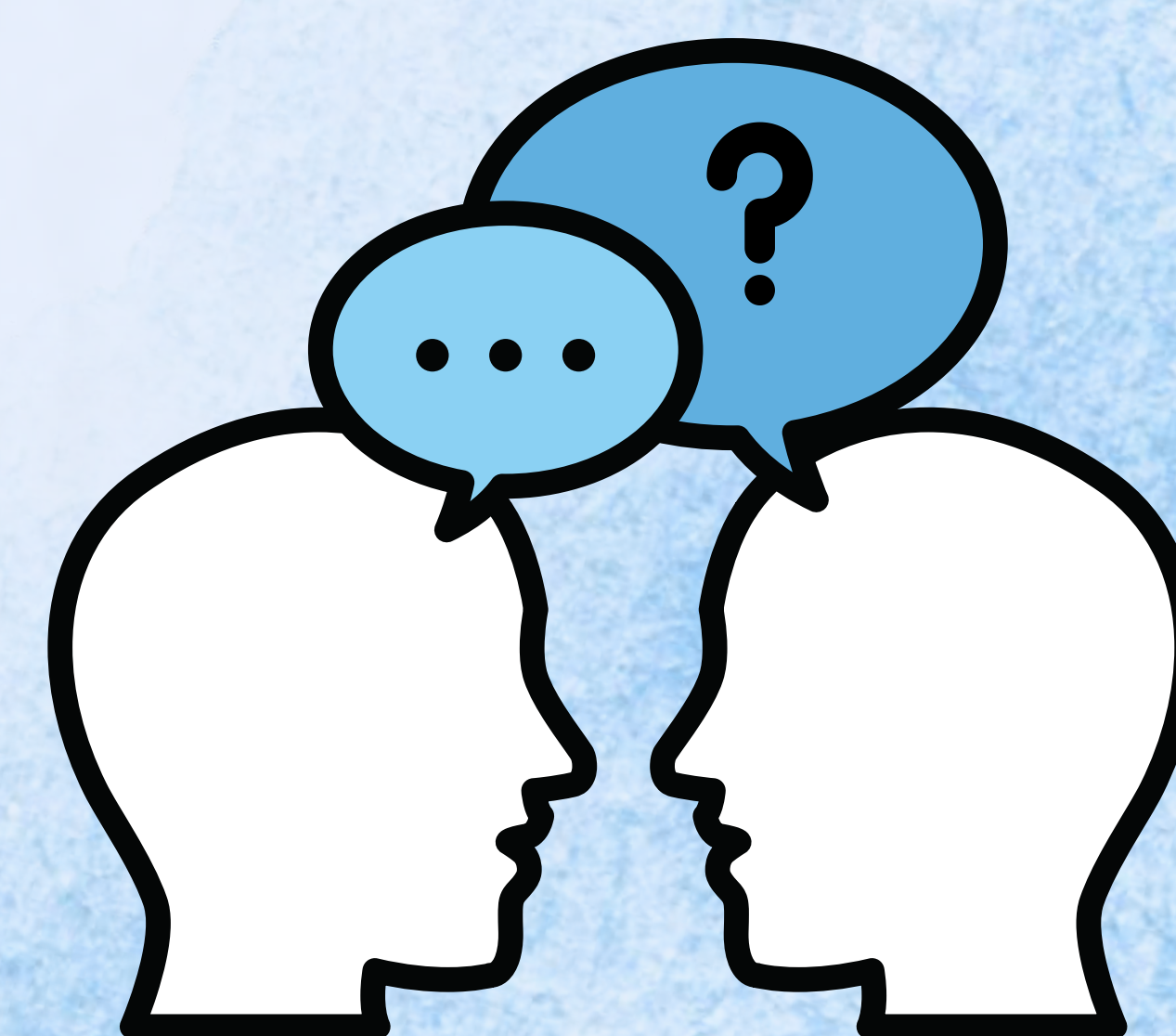
PROBLEMA COM
TAREFAS
FAMILIARES



DIFICULDADE
COM AS
PALAVRAS



CONFUSÃO
DE TEMPO E
LUGAR



DIFICULDADE
PARA SEGUIR
UMA CONVERSA

JOGO COMO ESTÍMULO COGNITIVO E DOENÇA DE ALZHEIMER

Benefícios para pessoas que vivem com DA em estágios iniciais.

Os jogos eletrônicos, também chamados de videogames, têm sido considerados uma alternativa para a DA, por funcionarem como uma intervenção cognitiva.

Os jogos indicados para esses pacientes devem trabalhar as habilidades cognitivas, principalmente a memória, a atenção e a percepção, estimulando o cérebro de forma que crie novas conexões entre os neurônios, ampliando o que se chama de reserva cognitiva.



APLICATIVO MEMORY ALLY

Aliado da Memória

Jogabilidade:

Aplicativo de jogo digital foi desenvolvido para envolver e estimular a memória e as habilidades cognitivas de pessoas com diagnóstico de doença de Alzheimer. O Aplicativo oferece desafios relacionados à memória e raciocínio em um ambiente tranquilo e amigável.

Conceito:

Proporcionar estimulação cognitiva e entretenimento para pessoas que vivem com a doença de Alzheimer. O aplicativo foi projetado para criar uma experiência positiva e envolvente que apoie a retenção de memória e a função cognitiva.



MECÂNICAS DO JOGO



Desafios de Raciocínio: A mecânica principal do raciocínio envolve a criação de estratégias para empurrar caixas para posições específicas em um cenário com o objetivo de completar o nível. Os jogadores devem desenvolver um plano para enfrentar desafios crescentes, tornando o jogo cada vez mais estimulante à medida que avançam.



Desafios de Memória: Os jogadores são apresentados a uma sequência de objetos pertencentes a um supermercado em uma lista de compras. A mecânica exige que o jogador memorize esses objetos e, em seguida, simule uma compra virtual com base na memória.





NAVEGAÇÃO DO MEMORY ALLY

Como jogar?

JOGO DA MEMÓRIA



1

Aqui se encontra o menu principal do aplicativo, para avançar a seleção dos jogos, clique em “JOGAR”.



2

Nesta seção se encontra a seleção dos jogos disponíveis. A esquerda, o jogo de memória e a direita o jogo de raciocínio.





NAVEGAÇÃO DO MEMORY ALLY

Como jogar?

3

Aqui se tem a seleção de dificuldade do jogo escolhido, começando com o modo fácil.



4

Aqui se tem a lista de compras do jogo de memória e um respectivo tutorial logo abaixo.





NAVEGAÇÃO DO MEMORY ALLY

Como jogar?

5

Uma breve introdução ao mercado seguido da continuação do tutorial do jogo.



6

Nesta seção apresenta-se as três prateleiras no qual ao clicar, o jogo ira aproximar as imagens para melhor visualização.





NAVEGAÇÃO DO MEMORY ALLY

Como jogar?

7

Ao se aproximar de umas das prateleiras selecionadas, clique e arraste o item que estava na lista.



8

Ao finalizar a fase, se tem as opções para avançar para a próxima fase ou salvar o progresso e sair.





NAVEGAÇÃO DO MEMORY ALLY

Como jogar?

JOGO DE RACIOCÍNIO



1

Aqui se encontra o menu principal do aplicativo, para avançar a seleção dos jogos, clique em “JOGAR”.



2



Nesta seção se encontra a seleção dos jogos disponíveis, a esquerda o jogo de memória e a direita o jogo de raciocínio.





NAVEGAÇÃO DO MEMORY ALLY

Como jogar?



3

Aqui se tem a seleção de dificuldade do jogo escolhido, começando com o modo fácil.



4



Sokoban é um clássico em que o jogador move caixas para locais específicos, usando estratégia para evitar bloqueios.





NAVEGAÇÃO DO MEMORY ALLY

Como jogar?

5

Para mover o personagem, apeneas clique nas setas circuladas em vermelho, cada qual será responsável por uma direção.



6



O objetivo do jogo é utilizar o personagem para se mover e empurrar as caixas para seu local determinado, marcado no cenário. Ao errar o jogador tem a opção de reniciar a fase ao clicar no botão na direita superior da tela.





NAVEGAÇÃO DO MEMORY ALLY

Como jogar?

7

As caixas poderão ser empurradas para qualquer um dos espaços marcados, porém tome cuidado para não prender as caixas nas paredes e perder o controle de movimento delas.



8



Ao empurrar todas as caixas para as áreas marcadas, a fase será concluída e o jogador poderá avançar para a próxima fase ou sair e salvar o progresso. Sendo que a dificuldade aumentará de forma progressiva.



REFERÊNCIAS

- ABRAz – Associação Brasileira de Alzheimer . 2023. Disponível em < <https://abraz.org.br>> acesso em 04/09/2023.
- ALZ MEMORY. Passo Fundo, RS: UFP, 2015. 1 Jogo eletrônico.
- ASSIS, S. A. C. N. et al. “Efeitos do treino com jogos de videogame na cognição de idosos: revisão sistemática”. Sci Med, v. 25, n. 3, 2015.
- BALDISSERA, Olívia. O que é gamificação e como ela aumenta o engajamento. Negócios e Gestão. Paraná: Pospucdigital, 2021. Disponível em <<https://posdigital.pucpr.br/blog/gamificacao-engajamento>> acesso em 27/08/2023.
- CARVALHO, Paula Danielle Palheta; MAGALHÃES, Celina Maria Colino; PEDROSO, Janari da Silva. Tratamentos não farmacológicos que melhoram a qualidade de vida de idosos com doença de Alzheimer: uma revisão sistemática. Jornal Brasileiro de Psiquiatria, v. 65, p. 334-339, 2016.
- CARREIRO, Marcos Vinicius Hernandes da Silva, [et.al.]. Remember – Uma proposta de jogo para cuidadores de portadores de Alzheimer. Braz. J. of Develop, Curitiba, v. 6, n.5, p. 24719 - 2 4729, mai. 2020. Disponível em < <https://brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/9594/8067> > Acesso em 29/01/2022.
- DUARTE et. al., Jogos Sérios para a Saúde: Estimulação Cognitiva em Doentes com a Demência Alzheimer com Recurso ao Delaying Alzheimer. Tese (Mestrado em Multimédia) -Universidade do Porto. Porto, 2015
- EVOLUÇÃO da Doença. ABRAz – Associação Brasileira de Alzheimer . 2019. Disponível em < <https://abraz.org.br/2020/sobre-alzheimer/evolucao-da-doenca-2/#:~:text=O%20est%C3%A1gio%20inicial%20raramente%20%C3%A9,de%20quando%20a%20doen%C3%A7a%20come%C3%A7a.>> Acesso em 01/02/2022.
- LUMOSITY: Treinar Cérebro. EUA: Lumos Labs, Inc., [s.d], 1 jogo eletrônico.
- LUMSDEN, Jim; [et. al.]. Gamification of cognitive assessment and cognitive training: A systematic review of applications and efficacy. JMIR serious games.Vol 4, n. 2, Jul-Dec.2016. Disponível em < <https://doi.org/10.2196/games.5888>.> Acesso em 23/01/2022.
- MEMORYLIFE. Belém : UFPA, 2016, 1 Jogo eletrônico.
- MINDMATE - For a healthy brain, EUA: MINDMATE LTD, 2021. 1 Jogo eletrônico.
- OYA: Jogos de Alzheimer,Iguais. Turquia: Akin ILKYAZ, 2021. 1 jogo eletrônico.



MemoryAlly é um jogo mobile que visa proporcionar estimulação cognitiva e entretenimento para pessoas que vivem com a doença de Alzheimer. O aplicativo foi projetado para criar uma experiência positiva e envolvente que apoie a retenção de memória e a função cognitiva por meio de uma mecânica de jogo cuidadosamente projetada.

"O amor e o apoio são as maiores armas na luta contra o Alzheimer. Juntos, podemos tornar o caminho mais suave para aqueles que enfrentam essa jornada."

(Autor desconhecido)

