

APLICATIVO COM ESTRATÉGIA DE GAMIFICAÇÃO PARA IDENTIFICAÇÃO DE DECLÍNIO COGNITIVO E DE APOIO DIAGNÓSTICO AO DELIRIUM A IDOSOS EM UNIDADE DE TERAPIA INTENSIVA

Luciana Aparecida Ribeiro do Prado¹; Walter Lima de Teixeira Junior²

¹ Universidade Federal de São Paulo (prado.luciana@unifesp.br).² Universidade Federal de São Paulo (walter.lima@unifesp.br).

Resumo: O delirium é a síndrome neuropsiquiátrica mais comum encontrada no ambiente de cuidados intensivos; porém o diagnóstico é perdido na maioria das vezes nos cuidados de rotina. O Delirium designa-se por alterações na atenção, da consciência e da função executiva, sendo sua apresentação caracterizada por inquietação, ansiedade, irritabilidade e distúrbio do sono. A maior incidência do Delirium, são em idosos em cuidados de terapia intensiva, podendo chegar a 80% ou mais. Diante desse cenário, torna-se fundamental uma abordagem interdisciplinar, envolvendo diferentes profissionais da saúde para favorecer a identificação precoce e o manejo adequado. A detecção precoce do Delirium inclui a busca por gatilhos agudos, o acesso às vias de tratamento e o gerenciamento de riscos associados, podendo ser potencializada por estratégias de inovação tecnológica que auxiliem no rastreo, monitoramento e tomada de decisão. Nesse contexto destaca-se o uso de Tecnologia Assistiva definida pela Organização Mundial da Saúde (OMS) como uma promotora da inclusão, da participação e engajamento de pessoas com deficiências, populações em envelhecimento e indivíduos com comorbidades, contribuindo também para qualificação do cuidado e segurança do paciente em terapia intensiva. **Objetivos.** Desenvolver um protótipo via aplicativo digital com estratégias de gamificação para avaliação do declínio cognitivo precoce em paciente internados em uma Unidade de Terapia Intensiva Adulto. **Metodologia.** Estudo metodológico aplicado, exploratório com desenvolvimento tecnológico. Será realizado o levantamento e revisão de literatura na base de dados; planejamento e definição das estratégias do jogo a partir do Exame Cognitivo de Addenbrooke – Versão Revisada (Ace-R), definição das abordagens e modelagem da interface do jogo. **Resultados.** A pesquisa encontra-se na fase da modelagem da interface e definição da arquitetura de gamificação baseada nos domínios da Ace-R. Os resultados preliminares da revisão teórica confirmam a viabilidade do uso de tecnologia assistiva no contexto de UTI. Espera-se que o protótipo finalizado ofereça uma ferramenta intuitiva para profissionais de saúde, transformando o rastreo cognitivo – hoje manual e subutilizado – em um processo ágil, gamificado e capaz de gerar indicadores precisos para prevenção do Delirium. **Conclusões.** Diante da carência de ferramentas lúdicas para a identificação pré-clínica do declínio cognitivo, este projeto propõe uma alternativa viável e tecnológica para o manejo do Delirium. Acredita-se que o protótipo digital, baseado no Ace-R, preencherá uma lacuna importante na assistência interdisciplinar, transformando a avaliação cognitiva em uma tarefa ágil e integrada ao fluxo hospitalar. Espera-se que a conclusão das etapas de desenvolvimento resulte em uma ferramenta de alto valor agregado para a gestão do cuidado em terapia intensiva.

Palavras-chave: Unidade de Terapia Intensiva; Delirium; Apoio Diagnóstico.