

SAÚDE & BEM-ESTAR

ENVELHECER
SAUDÁVEL

CASOS | 10 MILHÕES POR ANO

A Organização Mundial de Saúde lançou recentemente um observatório dedicado às demências e alertou que o número de pessoas com estas doenças vai triplicar nos próximos 30 anos, devendo atingir os 152 milhões em 2050. Quase 10 milhões de pessoas desenvolvem demências a cada ano.

ESTUDO

DEMÊNCIA

VIDEOJOGOS
AJUDAM A
DIAGNOSTICAR
DOENÇAS

MÉTODO Investigadores da Universidade de Coimbra usaram jogos para avaliar desempenho dos idosos

FUTURO Técnica poderá vir a ser utilizada como um instrumento auxiliar na deteção de doenças



DISCURSO DIRETO

Licínio Roque
Investigador da
Univ. de Coimbra

"ÚTIL PARA
FUNÇÃO
COGNITIVA"

CM - Pode ser considerada uma nova forma de diagnóstico?

Licínio Roque - Trata-se de um instrumento auxiliar para avaliações neuropsicológicas.

- Substitui a realização de algum exame?

- É usado como indicador de substituição para testes cognitivos.

- E pode ser aplicado sem se ir ao hospital?

- Sim, a pessoa é acompanhada remotamente pelo médico enquanto joga.

- Serve para prevenir?

- Poderá vir a ser útil para caracterizar e monitorizar a função cognitiva dos doentes de uma forma rotineira e cómoda. O médico ou neuropsicólogo poderá verificar se o desempenho do doente está de alguma forma prejudicado e analisar em que medida o tratamento está a ser eficaz. ●

MÁRIO FREIRE

As novas tecnologias, colocadas ao serviço dos mais velhos, podem ser usadas como ferramenta de combate para identificar e combater casos de demência. A premissa é agora suportada pelo resultado de uma investigação da Universidade de Coimbra, que conclui que os videojogos podem ser utilizados como meio auxiliar de diagnóstico em doenças associadas ao envelhecimento.

A conclusão foi obtida através de desafios simples como, por exemplo, contar ovelhas, guardar cabras, levá-las a pastar, fechar a cerca e afastar as raposas. Tudo isto feito através do ecrã de um telemóvel ou de um ta-

CONSELHO DA SEMANA

Um novo estudo sugere que os idosos que praticam exercícios de computador que avaliam a rapidez de resposta aos estímulos visuais podem ter 29% menos hipóteses de desenvolver demência. A ideia é exercitar a capacidade do cérebro de mudar - conhecida como plasticidade - e testar habilidades de perceção, tomada de decisão, de pensamento e de memória, com jogos tradicionais de raciocínio e controlo. ●

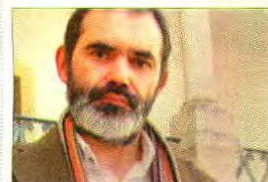
blet, que regista a informação e a disponibiliza para a análise dos investigadores. Desta forma, puderam estudar o desempenho das funções cognitivas dos participantes no estudo.

O trabalho durou quatro anos e envolveu a recolha e análise de cerca de uma centena de indicadores, que permitiram estudar os níveis de desempenho dos idosos ao longo do jogo.

Os investigadores da Universidade de Coimbra acreditam que no futuro estes videojogos "podem ser utilizados como instrumento auxiliar de diagnóstico em patologias que envolvam

avaliações neuropsicológicas, que podem dar indicadores de substituição para testes cognitivos, sem necessidade do idoso se deslocar à unidade de saúde", refere o investigador Licínio Roque. Ou seja, este avanço poderá permitir que os doentes sejam avaliados remotamente.

Para já só é possível detetar a perda cognitiva sem doença associada, por isso, a equipa espera por financiamento para dar continuidade à investigação, que poderá vir a ser útil para caracterizar e monitorizar os doentes de uma forma rotineira e mais cómoda. ●

INVESTIGAÇÃO FOI
REALIZADA AO LONGO
DE QUATRO ANOS



EXAMES | VÁRIAS AVALIAÇÕES

Não existe um exame específico para o diagnóstico de demências, mas podem ser realizadas várias avaliações ao doente, incluindo exames como a tomografia axial computadorizada (TAC). A TAC permite criar uma imagem tridimensional do cérebro de forma a identificar alterações no órgão.



CUSTO | 700 MIL MILHÕES

O custo anual estimado das demências em todo o Mundo é de cerca de 700 mil milhões de euros, o que equivale a mais de 1% da riqueza produzida mundialmente. O custo inclui gastos com tratamentos médicos e apoio social.

+ SAÚDE COM O CM

Os leitores do **Correio da Manhã** pediram e têm acesso a mais informação credível e de qualidade sobre saúde. Todas as semanas,

aos sábados e domingos, publicamos duas páginas com temas atuais, casos, conselhos de especialistas e informação concisa.

SAÚDE E BEM-ESTAR

Testes aplicados a idosos doentes e a saudáveis

A equipa, constituída por Hélio Neto, Joaquim Cerejeira e Licínio Roque, criou três jogos com ferramentas de recolha de dados para estudar o desempenho das funções cognitivas do público-alvo.

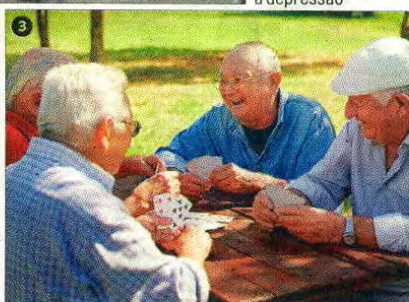
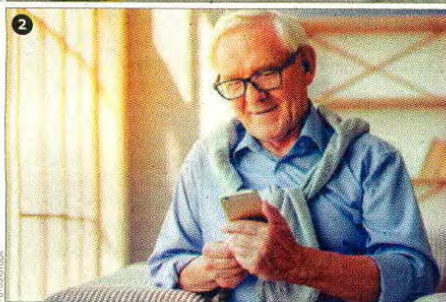
Os jogos foram testados em dois grupos de idosos. Um seguido na Unidade de Gerontopsiquiatria do Centro Hospitalar e Universitário de Coim-

bra (CHUC), ao cuidado do especialista Joaquim Cerejeira, e outro constituído por idosos saudáveis. Foram recolhidos e analisados cerca de uma centena de indicadores, que permitiram estudar os níveis de desempenho ao longo do jogo. Com a mesma amostra foi aplicado também um teste padrão usado em contexto clínico para rastreio de défice cognitivo, o

Montreal Cognitive Assessment (MoCA). Os resultados revelam “uma correlação direta entre o desempenho obtido nos jogos e o resultado alcançado no teste MoCa. Os jogadores que obtiveram melhor performance no teste padrão foram os que conseguiram concluir mais níveis nos jogos”, explica o docente e investigador Licínio Roque. ●



1 Foram testados dois grupos: um constituído por idosos saudáveis e outro por doentes seguidos no Centro Hospitalar e Universitário de Coimbra **2** Estudo foi conduzido através de três jogos digitais, que recolhiam dados cognitivos dos utilizadores **3** Combate ao desenvolvimento destas doenças pode ser feito eliminando fatores de risco como a depressão



Estudo reconhecido com prémio

O trabalho, de investigadores das Faculdades de Ciências e Tecnologia e de Medicina da Universidade de Coimbra, foi distinguido como o ‘Melhor Artigo Científico’ na International Con-

ference on Entertainment Computing 2017 (ICEC), no Japão. O estudo foi desenvolvido ao longo de 4 anos, com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Brasil. ●



Distinção em encontro no Japão