



## Os benefícios do uso de gameterapia com idosos

### The benefits of the use of gametherapy with the elderly

Recebido: 20/08/2021 | Aceito: 19/12/2021 | Publicado: 20/12/2021

#### Carla Chiste Tomazoli Santos

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5729-7904>  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4472348871314866>  
Faculdade Anhanguera, Valparaíso de Goiás, Brasil  
E-mail: [carlachiste@senaaires.com.br](mailto:carlachiste@senaaires.com.br)

#### Luis Gustavo S. Meira

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4068-2416>  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9171005031331284>  
Faculdade Anhanguera, Valparaíso de Goiás, Brasil  
E-mail: [l.gustavo.meira@outlook.com](mailto:l.gustavo.meira@outlook.com)

#### Gabriel Alves Sabiá

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1368-2659>  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9748174778855035>  
Faculdade Anhanguera, Valparaíso de Goiás, Brasil  
E-mail: [alvessabiagabriel@gmail.com](mailto:alvessabiagabriel@gmail.com)

### Resumo

Atualmente dentro da sociedade brasileira, tivemos um grande aumento do número demográfico de idosos adjunto um grande salto na tecnologia, tendo em consideração que muitos idosos temem ou até mesmo possuem dificuldades para entender como se utiliza tais aparelhos eletrônicos, a fisioterapia pode atuar com o uso gameterapia que ganha cada vez mais espaço dedicados à terceira idade possibilitando trabalhar o equilíbrio, o condicionamento físico, aeróbica e a estimulação cognitiva, os jogos produzem movimentos semelhantes ao que fazemos dentro da fisioterapia convencional, levando em conta o dinamismo e a forma interativa que o paciente visualiza sua evolução, passando de nível e conquistando mais pontos, tornando o tratamento mais leve e humanizado.

**Palavras-chave:** Gameterapia. Idosos. Equilíbrio em Idosos. Tecnologia para o Idoso. Gerontologia.

### Abstract

*Currently within Brazilian society, we have had a large increase in the demographic number of elderly people, together with a great leap in technology, taking into account that many elderly people fear or even have difficulties in understanding how to use such electronic devices, physiotherapy can act with the use gametherapy that is gaining more and more space dedicated to the elderly making it possible to work on balance, physical conditioning, aerobics*



*and cognitive stimulation, games produce movements similar to what we do within conventional physiotherapy, taking into account the dynamism and the interactive way that the patient visualizes their evolution, passing the level and earning more points, making the treatment lighter and more humanized*

**Keywords:** *Game therapy. Elderly. Balance in the elderly. Technology for the elderly. Gerontology*

### Objetivo

Discutir os benefícios do uso da Gameterapia com idosos.

### Metodologia

O estudo foi realizado com base na leitura de seis artigos encontrados nas bases de dados BIREME e LILACS e SciELO, onde fizemos uma análise sobre a abordagem desse tema que nos trás o uso da Gameterapia nos mais diversos tratamentos com idosos e seus benefícios.

### Resultados

Verificamos com a leitura dos artigos, que a gameterapia é uma estratégia que através da realidade virtual com uso de jogos e tecnologias em conjunto com profissionais de fisioterapia tem auxiliado idosos, pois os estimula à prática de exercícios com maior frequência e a interação com o game pode permitir uma maior mobilidade, já que o foco principal passa a ser jogo, e não a dor vivida no dia a dia.

### Conclusão

Espera-se uma maior compreensão da Gameterapia e que seja cada vez mais divulgado e utilizado como recursos nos protocolos de tratamento nas mais diversas patologias dos idosos, fazendo com que esse recurso chegue aos mais diversos grupos da terceira idade, trazendo um novo olhar e adesão à um tratamento tecnológico e divertido nas novas eras digitais.

### Referências

Tadaiesky, R. C., da Silva, R. F., Portugal, L. E. G., Natasha, A., Baganha, A. B., & Freitas, W. M. T. (2019). **Atuação da fisioterapia e realidade virtual sobre a marcha de idosos com doença de Alzheimer.** *Journal of Aging and Innovation*. 8(3), 50-61.

Pinheiro, Y. T., Moreira, D. C. R. T., Mendonça, R. de M., Freire, B. H. F., Freire, B. H. F., & Veloso, L. de S. G. (2017). **Eficácia da realidade virtual**



sobre o equilíbrio de idosos. *ARCHIVES OF HEALTH INVESTIGATION*, 6(2). <https://doi.org/10.21270/archi.v6i2.1788>

Oliveira, O. P., Mariana, L. C. O., Karina, N. M. S., Henrique, P. R P., Mariana, L. O. S. S., (2021). **Os benefícios da Gameterapia na Doença de Alzheimer**. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 15, e456101523053, 2021 (CC BY 4.0) | ISSN 2525-3409 | DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v10i15.23053>

Lamounier, S. S. P., et al.(2019) **USO DA GAMETERAPIA PARA O TRATAMENTO DO DÉFICIT DE EQUILÍBRIO E AVALIAR O RISCO DE QUEDAS EM IDOSOS DE UMA UNIVERSIDADE ABERTA EM ANÁPOLIS. v. 7 n. 2 (2019): XVII MOSTRA ACADÊMICA DO CURSO DE FISIOTERAPIA**

Meira, B., et. al. ( 2017) **Efeito de um programa de gameterapia no equilíbrio de idosos**. Recebido em 1º jul. 2017 / aprovado em 19 dez. 2017. DOI:10.5585/ConsSaude.v17n2.7563