

A UTILIZAÇÃO DA INDÚSTRIA 4.0 A FAVOR DA SAÚDE MENTAL: UM ESTUDO COM A TERCEIRA IDADE (APOIO UNIP)

Aluno: Rodrigo Antonio Fuga Gomes

Orientador: Prof. Dr. José Raimundo Evangelista da Costa

Curso: Psicologia

Campus: Tatuapé

A tecnologia sempre esteve presente na história humana, servindo como um modo de reduzir o esforço individual na realização de certas ações. Acompanhando diretamente a evolução humana, tecnologias cada vez mais avançadas e elaboradas surgiram, chegando às imersivas de entretenimento atuais. Além disso, áreas verdes (majoritariamente com elementos de natureza) provaram ser um ambiente com efeitos benéficos (liberação de neurotransmissores, categorizados, aqui, como “sensação de bem-estar”) para a população ter contato visando melhorias na qualidade de vida nas regiões urbanas, principalmente para idosos residentes de casas de repouso, os quais apresentam déficit em especial desse contato. Este estudo teve como objetivo explorar a possibilidade do uso da Realidade Virtual (RV) como forma de aumentar a probabilidade de engajamento de idosos em atividades rotineiras, escolhendo instrumentos acessíveis monetariamente, de fácil manuseio e que requeressem um envolvimento ativo dos participantes para o uso do método. Utilizou-se um questionário sobre humor e atividades de rotina realizadas, uma sessão de realidade virtual em ambientes naturais e mistos (seis minutos em média) e um questionário sobre humor, disposição a realizar atividades e impressões sobre o método. A análise contou com dados qualitativos obtidos por entrevistas individuais. Participaram 43% (n=3) dos convidados, tendo havido variação positiva de humor em 33% deles, aumento na disposição para atividades rotineiras (67%) e utilizariam novamente a sessão de RV (100%), apesar da falta de familiaridade com os dispositivos. Conclui-se que o objetivo exploratório foi cumprido, demonstrando as capacidades terapêuticas de uma

tecnologia ainda emergente, cabendo replicações futuras para que os resultados sejam mais fidedignos.