



**EIXO TEMÁTICO: Educação, Tecnologia e Complexidade do Conhecimento**

## **O USO DE JOGOS NO PROCESSO DE REABILITAÇÃO COGNITIVA EM IDOSOS**

LEANDRO, S. P. <sup>1,4</sup>, SILVA, A. M. da <sup>2</sup>, SARMENTO, J. E. A. M<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Centro Universitário Cesmac, Graduada no Programa de Pós-Graduação em Neuroeducação e Reabilitação Cognitiva

<sup>2</sup>Centro Universitário Cesmac, Professor do Programa de Pós-Graduação em Neuroeducação e Reabilitação Cognitiva

<sup>3</sup>Centro Universitário Cesmac, Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Neuroeducação e Reabilitação Cognitiva

<sup>4</sup>Universidade Federal de Alagoas, Graduada no Curso de Psicologia  
E-mail do apresentador: susanapl.psico@gmail.com

RESUMO EXPANDIDO – As discussões acerca de processos de reabilitação cognitiva em idosos, tem posto em evidência as diferentes estratégias desenhadas com o objetivo de desenvolver novas habilidades e maximizar funções preservadas dos indivíduos em questão. O trabalho voltado para tal faixa etária deve tomar em consideração o conceito de envelhecimento, como um fenômeno natural, onde ocorrem alterações estruturais e funcionais, biológicas e neurológicas, com presença de declínios cognitivos, motores e surgimento de patologias (CARDOSO; ARGIMON; PEREIRA, 2017). Visando a promoção da saúde e bem-estar na velhice, criando um ambiente de vida propício e favorável, devem ser pensadas ações e estudos que promovam o desenvolvimento da pessoa idosa, em sua totalidade. Nesse contexto, a reabilitação cognitiva, objetiva minimizar os danos causados por lesões e doenças de desenvolvimento ou degenerativas, que comprometam os processos mentais necessários para execução de tarefas específicas, por meio de diversas técnicas e estratégias, para a readaptação física e psicossocial do indivíduo. A estimulação cognitiva possibilita o resgate e a potencialização de funções comprometidas (CAMARA ET AL, 2009). As equipes multidisciplinares, que trabalham com reabilitação cognitiva, têm incluído em suas práticas o uso de jogos (educativos, populares,



digitais) como recurso auxiliar no processo terapêutico, o que tem gerado resultados satisfatórios ao longo desse processo. Estudos apontam maior desenvolvimento, melhora e maximização de funções executivas, processamentos, atenção, memória, linguagem, aprendizagem, especialmente em casos onde o tratamento medicamentoso não abrange todas as funções cognitivas e comportamentais afetadas; bem como em públicos que apresentam dificuldade na adesão voluntária ao processo de reabilitação (ROCHA; ALVES; NERY, 2014), como por exemplo, idosos. Busca-se nesse estudo discutir as contribuições do uso de jogos no processo de reabilitação cognitiva em idosos, por meio do modelo de revisão integrativa proposto por Vasconcelos e Ruiz (2015) que objetiva a coleta de dados acerca do tema definido, de forma a analisar e realizar uma síntese dos resultados encontrados na literatura. Tal processo contribui para a tomada de decisão bem como a melhoria da prática profissional, tendo em vista que é realizado um levantamento da produção científica acerca do assunto estabelecido, apontando também aspectos do conhecimento que precisam ser respondidos com a realização de novos estudos. Para esse estudo foi levantada a seguinte questão norteadora: quais são as contribuições dos jogos no processo de reabilitação cognitiva em idosos? Os artigos científicos selecionados para amostra foram coletados nos bancos de dados Scielo e Lilacs, e suas validações foram conferidas no sistema de Qualis da CAPES. A busca utilizou os descritores: “reabilitação cognitiva”, “jogos” e “idosos”, e ao final, a amostra deste estudo foi constituída de 8 artigos analisados em sua totalidade. E os periódicos em que foram publicados tem classificação no Qualis Capes A2 (Acta Colombiana de Psicología), B1 (Fisioterapia e Pesquisa, Brazilian Journal of Physical Therapy, Psicología desde el Caribe, Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo), B3 (Revista Brasileira de Neurologia) e Qualis Eventos (I Seminário Tecnologias Aplicadas a Educação e Saúde, XXII Seminário Interinstitucional de Ensino, Pesquisa e Extensão). Por meio da análise criteriosa dos estudos foi possível definir as categorias a serem discutidas sendo a primeira “Idosos e a reabilitação cognitiva”. O envelhecimento é caracterizado por “alterações estruturais e



neurofisiológicas no sistema nervoso central e com graus variáveis de declínio cognitivo” (ALTERMANN ET AL, 2014). Percebe-se a existência de degenerações orgânicas, disfunções intelectuais e reduções nas funções perceptivo-motoras, que começam a declinar a partir da terceira década de vida (CAMARA ET AL, 2009). Estudos discutem que no envelhecimento tendem a ocorrer perda de habilidades e funções cognitivas, como memória, raciocínio lógico, atenção, num processo progressivo. E com a falta de estimulação física e mental os danos as funções psicomotoras podem ser irreversíveis (LOPES; ARGIMON, 2016). Dessa forma, Loureiro et al (2011) defende que a reabilitação cognitiva deve conter atividades que estimulem o idoso a acessar suas habilidades remanescentes, potencializando-as e permitindo que o sujeito se sinta produtivo e independente dentro do ambiente em que está inserido. Assim é preciso promover a reabilitação numa perspectiva bio-psicosocial, englobando a família, os profissionais que acompanhem os idosos, os espaços por onde circulem, para propiciar o “aprendizado de tarefas novas, re-treinamento de tarefas antigas e manutenção de tarefas ainda retidas” (CAMARA ET AL, 2009). Ainda segundo Camara et al (2009), as intervenções devem conter atividades que gerem no idoso envolvimento pleno com a situação e mantenham seu bom humor e atenção ao processo, por isso um dos recursos utilizados é conectar-se a dados pessoais e história e vida, laços afetivos do passado, como nomes, datas comemorativas, pessoas de seu convívio. Deve preocupar-se também em atender as necessidades da vida cotidiana do mesmo, promovendo ao sujeito o entendimento de sua nova realidade no presente, e estimulando para o futuro o planejamento de projetos de vida bem como sua independência e individualidade. A segunda categoria a ser discutida é “Jogos e as funções executivas”. Um dos problemas enfrentados no processo de reabilitação cognitiva em idosos é o comprometimento dos mesmos com o tratamento, tendo em vista que os sentimentos em relação a perda da autonomia geram bloqueios, desânimo e em muitos casos, depressão. Por isso, as abordagens de trabalho com dito público devem ser atrativas para que haja adesão a longo prazo. Um dos recursos que tem mostrado eficácia é o uso de atividades de estimulação



com jogos e ludicidade. Seus desafios geram resultados como manter a mente ativa, resgate e manutenção de habilidades, socialização, e sentimento de prazer a experimentar situações vivenciadas seus em anos iniciais (LARA ET AL, 2017). Estudos apontam que os jogos também possibilitam melhorias nas funções executivas, percepção, criatividade, memória, concentração, atenção, entre outros aspectos da cognição. Isso se dá por imergir o sujeito em um ambiente desafiador por determinados períodos de tempo, estimulando a “atenção auditiva, processamento visual e espacial, rotação mental, sensibilidade ao contraste, flexibilidade cognitiva, memória operacional e redução do tempo de processamento de informações” (MARTEL; COLUSSI; MARCHI, 2016). Para além dos jogos tradicionais, também tem encontrado seu espaço no processo de reabilitação cognitiva os jogos eletrônicos, digitais e os games. Martel, Colussi e Marchi, (2016) e Cardoso, Argimon e Pereira (2017) discutem as experiências inovadoras que os videogames proporcionam na estimulação do cérebro. Utilizando ambientes virtuais, os idosos podem treinar movimentos específicos, melhorar a coordenação motora grossa e fina, mover objetos nesses espaços, simular atividades físicas. Esses exercícios geram resultados no equilíbrio, controle motor, marcha e percepção. Uma das funções cognitivas mais afetadas durante o envelhecimento é a memória. Os idosos apresentam redução na velocidade de processamento cognitivo, e as atividades lúdicas e os jogos contribuem para ganhos nessa habilidade por basear sua aplicação em: 1) demonstração – apresentando uma imagem representativa de como a atividade deve ser realizada; 2) prática mental – planejamento do movimento mentalmente, mesmo na ausência do movimento físico em si; 3) prática física - execução motora da tarefa, com repetições para maior fixação e melhor desenvoltura nos movimentos. Essas repetições auxiliam o processo de memória que envolve a “aquisição, consolidação, retenção e recuperação da informação” (ALTERMANN ET AL, 2014). Cardoso, Argimon e Pereira (2017) em seus estudos apontam contribuições dos jogos eletrônicos na atenção, tendo em vista que exigem respostas rápidas dos jogadores, a identificação de objetos na tela e a realização de movimentos simultaneamente, capacidade de ignorar



informações visuais e sonoras irrelevantes a atividade. Dessa forma, os benefícios são percebidos na atenção seletiva, atenção dividida e em múltiplas tarefas, e estado de alerta. Além de benefícios nas funções executivas, percebe-se aumento na socialização e no bem-estar dos idosos a partir dos momentos de interação que tais atividades lúdicas proporcionam. E aponta-se a importância de serem produzidos estudos acerca do tempo de duração dos benefícios da reabilitação cognitiva com jogos após suas aplicações.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos. Reabilitação Cognitiva. Idosos.