

## TRANSUMANISMO E APRIMORAMENTO COGNITIVO EM UMA CLÍNICA ESCOLA DE ENFERMAGEM – RECEPÇÃO COGNITIVA

*Emily Maria Silvestre Castro, Thais de França, Dr. Paulo Sérgio de Sena*  
*emilymariasscastro@gmail.com, [thaisfranca533@gmail.com](mailto:thaisfranca533@gmail.com)*

### RESUMO

O estudo investigou o uso de ferramentas cognitivas na Clínica Escola de Enfermagem em Lorena, SP, observando como diferentes faixas etárias (2-9, 20-29, 40-59 e 60+) utilizam jogos de tabuleiros e correlatos, que podem servir para desenvolver habilidades cognitivas específicas. Crianças usaram principalmente Caça Palavras e Jogo de Dados que auxiliam para melhorar atenção e raciocínio lógico; adultos jovens preferiram Palavras Cruzadas e Labirintos, que estimula a resolução de problemas e planejamento estratégico; enquanto adultos e idosos usaram jogos como Sudoku e Resta 1 que concorrem para manter funções cognitivas avançadas e combater o declínio cognitivo. Os resultados indicaram que a escolha das ferramentas cognitivas, jogos de tabuleiro, está alinhada com as necessidades de cada grupo etário, e destacou a importância e a eficácia de atividades lúdicas e interativas no aprimoramento e manutenção das funções cognitivas em ambientes de saúde.

**Palavras-chave:** transumanismo, cognitivo, clínica, enfermagem.

### INTRODUÇÃO

O transumanismo, conceito apresentado por Julian Huxley em 1957, é um movimento que busca aprimorar a condição humana através da ciência e da tecnologia, almejando a extensão da vida, a erradicação de doenças e o desenvolvimento de habilidades físicas, emocionais e intelectuais. Inspirado pela filosofia de Nietzsche, que introduziu a ideia de superação humana, o transumanismo incorpora o desejo de progresso contínuo e o avanço evolutivo, tornando-se uma tendência persistente. Dentro desse contexto, o aprimoramento cognitivo ganha destaque ao propor a expansão das capacidades mentais por meio de sistemas

internos ou externos de processamento de informações, abordando funções como percepção, atenção e raciocínio, com métodos que variam desde substâncias como o café até o uso de ferramentas tecnológicas.

O aprimoramento cognitivo influencia tanto o desenvolvimento individual quanto o coletivo, refletindo nas escolhas sociais e políticas, e ocorre por meio de abordagens farmacológicas, biotecnológicas e de treinamento cognitivo. Este estudo concentra-se no treinamento cognitivo indireto, uma prática não invasiva que visa aprimorar habilidades executivas e de raciocínio lógico por meio de jogos e leituras, inseridos na recepção de uma clínica escola de enfermagem. Ao disponibilizar tais atividades para pacientes, observou-se o interesse pelos materiais, com o objetivo de desenvolver um "Espaço Cognitivo" que promova decisões mais informadas e autônomas. Assim, o estudo integra o transumanismo ao contexto clínico, explorando como o aprimoramento cognitivo pode moldar o futuro humano e fomentar decisões mais conscientes e autônomas.

## MÉTODO

A coleta de dados foi realizada na recepção de uma clínica escola de enfermagem por meio de observação direta, sem mediação ou intervenção, garantindo um ambiente acolhedor e eficiente para o atendimento, como sugere Bonadio (2020). A sala foi organizada com assentos confortáveis, iluminação apropriada e informações claras sobre os serviços, o que facilita a circulação e reduz o tempo de espera. Para treinamento cognitivo, o espaço foi adaptado seguindo diretrizes de Santos (2015) para criar um ambiente estimulante e propício ao desenvolvimento cognitivo.

As principais características da sala incluem: estímulos visuais (paredes coloridas, elementos interativos), mobiliário ergonômico, materiais de leitura e atividades como quebra-cabeças e jogos de tabuleiro, uma área de relaxamento com cadeiras confortáveis e iluminação natural, acessibilidade para pacientes com mobilidade reduzida, sinalização clara, espaço para atividades em grupo e acompanhamento contínuo das respostas dos pacientes, permitindo ajustes no ambiente.

Foram utilizados jogos como ferramentas cognitivas, escolhidos por sua capacidade de desenvolver funções mentais como atenção, memória e raciocínio lógico, conforme os Domínios Cognitivos de Gomes (2021), descritos no Quadro 1 e sistematizados no Quadro 2.

Quadro 01. Síntese dos Domínios cognitivos

Jogo	Definição	Função Cognitiva	Aplicação	Domínios Cognitivos
<b>Caça Palavras</b>	Jogo de busca visual onde o jogador deve encontrar palavras escondidas em uma grade de letras.	Atua no desenvolvimento da atenção, percepção visual, memória de trabalho, raciocínio espacial e reconhecimento de padrões.	Utilizado para aprimorar a capacidade de concentração e agilidade mental.	Atenção, Percepção Visual, Memória de Trabalho, Raciocínio Espacial, Reconhecimento de Padrões
<b>Palavras Cruzadas</b>	Jogo de palavras onde o jogador resolve pistas para preencher uma grade com palavras que se cruzam.	Estimula o raciocínio lógico, ampliação de vocabulário, memória semântica, atenção e percepção visual.	Usado para melhorar habilidades linguísticas e de resolução de problemas.	Raciocínio Lógico, Vocabulário e Ortografia, Memória Semântica, Atenção, Percepção Visual
<b>Sudoku</b>	Jogo de lógica baseado em números, onde o jogador deve preencher uma grade 9x9 com números de 1 a 9.	Desenvolve habilidades de raciocínio lógico, memória de trabalho, atenção, e habilidades de resolução de problemas.	Utilizado para melhorar a capacidade de pensar de forma lógica e sistemática, além de treinar a memória de curto prazo e a concentração.	Raciocínio Lógico, Memória de Trabalho, Atenção, Percepção Visual
<b>Labirinto</b>	Jogo onde o jogador deve encontrar um caminho de entrada a saída dentro de um complexo de caminhos ou passagens.	Estimula o raciocínio espacial, habilidades de navegação, planejamento, e percepção visual.	Ferramenta para melhorar a orientação espacial, habilidades de planejamento e pensamento estratégico ao encontrar e memorizar o melhor caminho.	Raciocínio Espacial, Planejamento e Organização, Atenção, Percepção Visual
<b>Baralho ou Jogos de Cartas</b>	Jogos que utilizam um baralho de cartas, com regras que variam entre jogos.	Treinam a memória de trabalho, raciocínio lógico, atenção e planejamento estratégico.	Utilizados para fomentar habilidades sociais e cognitivas em ambientes competitivos e recreativos.	Memória de Trabalho, Raciocínio Lógico, Atenção, Planejamento

Fonte: adaptado de Gomes (2021)

Quadro 02. Sistematização dos Domínios cognitivos de cada Ferramenta Cognitiva

Domínios Cognitivos	Ferramentas Cognitivas							
	Caça Palavras	Palavras Cruzadas	Sudoku	Labirintos	Cartas Baralho	Dama tabuleiro	Resta 1 tabuleiro	Jogo dados
Raciocínio lógico								
Raciocínio espacial								
Raciocínio matemático								
Memória								
Percepção visual								

Reconhecer padrões								
Atenção								
Vocabulário Ortografia								
Planejar Organizar								

Fonte: Adaptado de Gomes (2021)

A pesquisa utilizou uma abordagem exploratória com observação direta para registrar as atividades na sala de treinamento cognitivo. Foram realizadas anotações detalhadas sobre o comportamento dos pacientes em relação à escolha, uso e compartilhamento das ferramentas cognitivas. A coleta de dados foi sistemática, permitindo análise qualitativa e quantitativa das interações dos pacientes com o ambiente e as ferramentas. A Matriz de Análise dos dados coletados (Quadro 3) inclui informações sobre as ferramentas cognitivas utilizadas, a quantidade de usuários e suas faixas etárias.

Quadro 03. Matriz de análise dos dados coletados no Espaço Cognitivo da Clínica Escola Enfermagem

	Ferramentas Cognitivas							
	Caça Palavras	Palavras Cruzadas	Sudoku	Labirintos	Cartas Baralho	Dama tabuleiro	Resta 1 tabuleiro	Jogo dedados
Usuários								
Idade dos Usuários	2-9	2-9	2-9	2-9	2-9	2-9	2-9	2-9
	10-19	10-19	10-19	10-19	10-19	10-19	10-19	10-19
	20-30	20-30	20-30	20-30	20-30	20-30	20-30	20-30
	31-40	31-40	31-40	31-40	31-40	31-40	31-40	31-40
	41-59	41-59	41-59	41-59	41-59	41-59	41-59	41-59
	+60	+60	+60	+60	+60	+60	+60	+60

Fonte: dos autores (2024).

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Durante um monitoramento de 13 horas e 30 minutos, foram observados 31 usuários ao longo de sete dias, abrangendo faixas etárias que variaram da infância (2 a 9 anos) até idosos (acima de 60 anos). É importante ressaltar que as crianças acompanhavam os usuários da Clínica e não eram pacientes.

As ferramentas cognitivas da Clínica Escola foram utilizadas da seguinte maneira: um usuário jogou cartas, quatro usaram caça-palavras e sudoku, cinco se envolveram com

labirintos, seis jogaram dama e doze participaram de palavras cruzadas. Não houve uso dos jogos de tabuleiro "resta 1" e do jogo de dados (Figura 1).

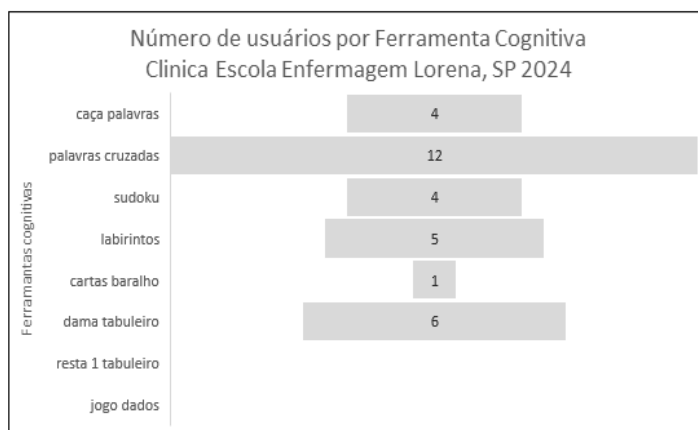
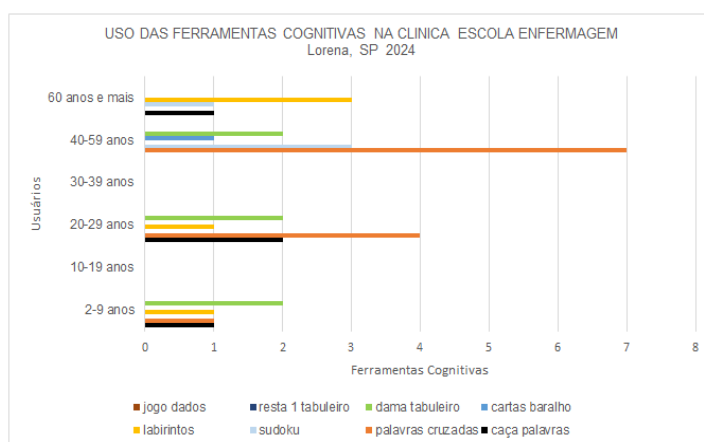


Figura 1. Quantidade de usuários das ferramentas cognitivas  
Fonte: dos autores (2024)

Observou-se que o uso das ferramentas cognitivas na Clínica variou conforme a faixa etária. Crianças (2-9 anos) e adultos jovens (20-29 anos) utilizaram o jogo de tabuleiro de damas, além de caça-palavras, palavras cruzadas e labirintos. Adultos de meia-idade (40-59 anos) usaram damas, sudoku, palavras cruzadas e baralho, enquanto os idosos (60 anos ou mais) se concentraram em labirintos, caça-palavras e sudoku. Importante ressaltar que os usuários nas faixas etárias de 10-19 anos e 30-39 anos não foram observados utilizando ferramentas cognitivas.



A Figura 2 apresenta o uso de diversas ferramentas cognitivas por faixas etárias na Clínica Escola de Enfermagem, destacando como essas ferramentas podem contribuir para a

saúde cognitiva dos usuários. A utilização das ferramentas variou conforme a faixa etária, refletindo as necessidades específicas de cada grupo. Para crianças de 2 a 9 anos, os jogos mais comuns foram Caça Palavras e Jogo de Dados, que ajudam no desenvolvimento de habilidades básicas como atenção e raciocínio lógico. Já os usuários de 20 a 29 anos preferiram Palavras Cruzadas, Labirinto, Dama e Caça Palavras, promovendo a resolução de problemas e habilidades mais complexas.

Adultos de 40 a 59 anos utilizaram ferramentas como Sudoku, Palavras Cruzadas e Jogos de Cartas, que favorecem o raciocínio lógico e a memória de trabalho, enquanto os idosos (60 anos ou mais) optaram por Labirinto, Caça Palavras e Sudoku, focando em jogos que estimulam a percepção visual e o raciocínio espacial, ajudando a combater o declínio cognitivo. Observou-se também que nas faixas etárias de 10 a 19 anos e 30 a 39 anos não houve registros de uso das ferramentas, sugerindo uma menor participação ou preferência por outras atividades. Em suma, a escolha das ferramentas cognitivas está alinhada com os Domínios Cognitivos de Gomes (2021), atendendo às necessidades específicas de cada grupo etário e promovendo a manutenção das funções mentais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na Clínica Escola de Enfermagem de Lorena, o uso das ferramentas cognitivas variou conforme a faixa etária, evidenciando as necessidades e interesses específicos de cada grupo. Essas ferramentas proporcionam uma abordagem lúdica e interativa para estimular habilidades como atenção, memória, raciocínio lógico e percepção visual, beneficiando crianças, adultos e idosos ao ajudarem no desenvolvimento cognitivo, na manutenção das capacidades e no combate ao declínio cognitivo. A personalização das atividades promove um atendimento mais humanizado e envolvente.

Os resultados destacam uma clara diferenciação na escolha das ferramentas conforme a idade, reforçando a importância de adaptar intervenções para maximizar os benefícios terapêuticos. Esses achados podem guiar práticas clínicas e educacionais futuras, permitindo tratamentos mais eficazes. Estudos futuros poderiam investigar o uso dessas ferramentas em diversas populações e condições específicas, como distúrbios de aprendizagem ou doenças neurodegenerativas, além de avaliar o impacto a longo prazo das intervenções e usar neuroimagem para entender como os jogos influenciam a plasticidade cerebral e as redes neurais associadas às habilidades cognitivas.

## REFERÊNCIAS

BONADIO, F. Arquitetura hospitalar: estudo microbiológico e qualidade ambiental. 2020.

DIAS, N. M; SEABRA, A. G. Funções executivas: desenvolvimento e intervenção. Temas sobre Desenvolvimento, v.19, n.107, 206-212, 2013

DIWAN, P. S. Entre Dédalo e Ícaro: cosmismo, eugenia e genética na invenção do transhumanismo norte-americano (1939-2009). 2020. Tese (Doutorado em História) - Programa de Estudos Pós-Graduados em História da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020.

GOMES, M. L. F. M. A utilização de jogos educativos no desenvolvimento cognitivo em idosos. 2021. Disponível em: <http://www.repositorio.undb.edu.br>. Acesso em: 21.fev.2024.

LISBOA, F. S. Entre o medo e a esperança: um estudo sobre os usos e sentidos do treinamento cerebral no Brasil. 2023. 263 f. Tese (Doutorado em Saúde Coletiva) - Instituto de Medicina Social Hesio Cordeiro, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

OLIVEIRA, M. S; ANDRETTA, I. (org.). Manual prático de terapia cognitivo-comportamental. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2011.

MAIA, J. J. M. Transumanismo e pós-humanismo: descodificação política de uma problemática contemporânea. 2017. Tese (Doutorado em Estudos Contemporâneos) - Instituto de Investigação Interdisciplinar, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2017.

NIETZSCHE, F. Assim falou Zaratustra: um livro para todos e para ninguém. Tradução de Mário da Silva. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

OLIVEIRA, C, R; NUNES, R. Melhoramento cognitivo farmacológico: futuro promissor? Ou futuro inevitável?. Rev. Bioét. v. 29 no.1, jan./mar, p. 87-99, 2021



SANTOS, I. A. Psicologia e sala de espera: o potencial terapêutico de espaços não tradicionais. 2015.

VILELA, D. S; DORTA, D. O que é Desenvolver o raciocínio lógico? Considerações a partir do livro Alice no país das maravilhas. Estudos em Educação e Psicologia, v. 25, n.1, p.15-24, 2010.