

# BOLETIM 07.21

[www.sbnpbrasil.com.br](http://www.sbnpbrasil.com.br)

## Aspectos cognitivos no ato de brincar



## Sociedade Brasileira de Neuropsicologia (SBNp)

### **Presidente**

Rochele Paz Fonseca

### **Vice-presidente**

Annelise Júlio-Costa

### **Tesoureira Geral**

Andressa Moreira Antunes

### **Tesoureira Executiva**

Beatriz Bittencourt Ganjo

### **Secretária Geral**

Caroline de Oliveira Cardoso

### **Secretário Executivo**

Victor Polignano

### **Conselho delibetativo**

Deborah Amaral de Azambuja

Márcia Lorena Fagundes Chaves

Nicole Zimmermann

Rodrigo Grassi-Oliveira

### **Conselho Fiscal**

Laiss Bertola

Maicon Albuquerque

Natália Martins Dias

### **SBNp Jovem**

#### **Presidente**

Maila Rossato Holz

#### **Vice-presidente**

Giulia Moreira Paiva

#### **Secretária Geral**

Patrícia Ferreira

### **Membros da SBNp Jovem**

Ana Carolina R.B.G. Rodrigues

Ana Paula Cervi Colling

Andressa Hermes-Pereira

Andreza Lopes

Elissandra Serena de Abreu

Érika Pelegrino

Luciano da Silva Amorim

Lycia Machado

Monique Pontes

Ronielo Ribeiro

# Expediente

## **Editora**

Andressa Hermes-Pereira

## **Editora Assistente**

Ana Paula Cervi Colling

## **Projeto gráfico e editoração**

Luciano da Silva Amorim

**Editada em:** junho de 2021

**Última edição:** maio de 2021

**Publicada em:** junho de 2021



## **Sociedade Brasileira de Neuropsicologia**

Sede em: Avenida São Galter, 1.064 - Alto dos Pinheiros  
CEP: 05455-000 - São Paulo - SP  
sbnp@sbnpbrasil.com.br  
www.sbnpbrasil.com.br



## Sumário

**05**

### **HANDS ON**

Jogos de Tabuleiro: a importância de pensar em jogos como forma de intervenção para adultos

## REVISÃO HISTÓRICA

---

# Jogos de Tabuleiro: a importância de pensar em jogos como forma de intervenção para adultos

**Ana Carolina Rost de Borba Galimberti Rodrigues**

O uso de atividades lúdicas e jogos com crianças já é uma prática amplamente discutida no contexto da psicologia e neuropsicologia clínica. Essas estratégias possuem diferentes finalidades quando bem empregadas, desde o desenvolvimento da relação terapêutica e criação de vínculo entre profissional e paciente, de avaliação de funções cognitivas, de humor e comportamento em contextos semelhantes ao vivenciado fora do consultório, até para a intervenção precoce-preventiva ou de reabilitação de domínios cognitivos. Ou seja, não há dúvidas que os profissionais da saúde podem se beneficiar do uso dessas estratégias na sua prática clínica.

Entretanto, o 'Brincar' acabou sendo referido sempre a crianças e adolescentes, e pouco se fala dos benefícios e de aplicações para adultos e idosos. Parece-me que ao se chegar na adultez, o brincar se configura como trabalho e estudos, e quando mediado, em busca de uma atividade de lazer. E muito quando se fala de lazer, observa-se que há uma busca por um lazer produtivo, como o de leitura de livros, ou em procura de melhor qualidade de vida a partir de alguma atividade esportiva. Não que não possa existir esse tipo atividade, e nem que elas não devam ser prazerosas, bem pelo contrário. A reflexão que eu quero trazer aqui é: por quê quando se fala em brincar, não há espaço na agenda dos adultos? Se o brincar pode trazer tantos benefícios para crianças, por que ele foi esquecido por nós adultos?

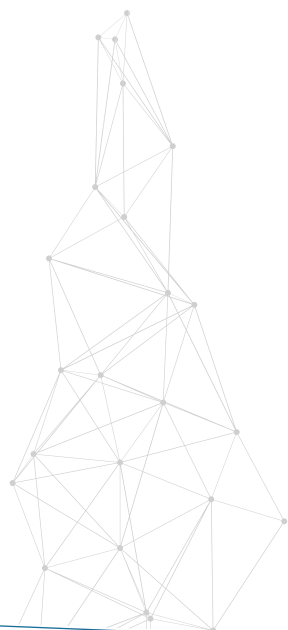
Atualmente, os estudos já demonstram que as atividades estimulantes

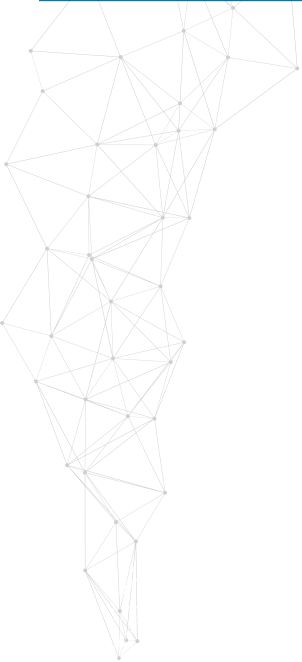
de lazer podem ser consideradas como fatores de proteção contra a demência e declínio cognitivo em idosos, isto ocorre devido ao aumento de reserva cognitiva (Wang, Xu, & Pei, 2012). Ainda que exista diferentes tipos de jogo, e que os jogos online recebam muita atenção nos dias atuais, iremos discutir a ideia dos jogos de tabuleiro, visto que segundo Treher (2011) esses são considerados ótimos exercícios para a mente e as mãos, adequados para todas as idades e podem ser sobre qualquer assunto ou tema. O clima em jogos de tabuleiro pode ser considerado competitiva, mas não de forma ameaçadora, o que acaba gerando motivação dos jogadores a se concentrarem nos jogos, bem como aprimorar seu aprendizado.

Os jogos de tabuleiro estão ganhando espaço como medida de intervenção para estimulação cognitiva para prevenção de demência em idosos (Ching-Teng, 2019), e isso foi comprovado com alguns estudos que demonstraram que o declínio cognitivo entre adultos mais velhos pode ser retardado a partir do uso de jogos de tabuleiros. Verghese et al (2003) em sua pesquisa longitudinal de 21 anos, explorou a relação entre as atividades de lazer e risco para demência entre 469 idosos com 75 anos ou mais. Entre as atividades, estavam inclusas seis atividades cognitivas, sendo estas: leituras de livros ou jornais, redação, palavras cruzadas, jogos de tabuleiro, tocar instrumentos e discussões em grupos. Os resultados demonstraram uma correlação significativa entre a participação nas atividades e a redução para o risco de demência.

Outro estudo longitudinal conduzido com 1929 idosos com 70 anos ou mais, demonstrou que adultos mais velhos que jogavam jogos de tabuleiro uma ou duas vezes por semana tinham risco de 22% menos para Comprometimento Cognitivo Leve do que aqueles que jogavam de duas ou a três vezes por mês (Mayor, 2017). Ainda que os jogos de tabuleiro venham ganhando espaço como medida de intervenção para pessoas idosas, ainda pouco se sabe sobre o efeito terapêutico na cognição. Para isto, um estudo se propôs a criar um programa de jogo de tabuleiro para atender as características de um grupo de idosos que vivem em lares de idosos (Ching-Teng, 2019).

O estudo contou com 82 idosos com 65 anos ou mais com funções cognitivas intactas e que residiam em lares para idosos. A amostra foi dividida em dois grupos: 1) 41 idosos participaram de 12 atividades de jogos de tabuleiro, 2) 41 idosos seguiram com suas atividades normais. O grupo que participou das atividades de jogo de tabuleiro teve efei-





tos promissores nas funções cognitivas, demonstrando que jogos de tabuleiro pode ser uma forma relevante de preservar a cognição e prevenir o declínio cognitivo ou a demência. Entre as hipóteses do porquê se apresentou ganhos, observa-se que a mais relevante se diz respeito ao desenvolvimento de reserva cognitiva.

Ainda que pouco se fale sobre como o brincar e jogos de tabuleiro possam ser positivo para adultos e idosos, os estudos citados acima demonstram que é possível inserir na vida dessas pessoas outras estratégias de intervenções que possam apresentar resultados positivos e benefícios na qualidade de vida dos sujeitos. Urge a necessidade de ir além das estratégias que sejam sempre tão monótonas, pois sabe-se que a motivação é papel crucial no processo de adesão ao tratamento, ou seja, por que não utilizar de jogos para aumentar a motivação e o engajamento do paciente na intervenção?

## Referências

Ching-Teng, Y. (2019). Effect of board game activities on cognitive function improvement among older adults in adult day care centers. *Social work in health care*, 58(9), 825-838.

Mayor, S. (2017). Mentally stimulating activities reduce risk of mild cognitive impairment, study finds. *BMJ: British Medical Journal (Online)*, 356.

Treher, E. (2011). Learning with board games. Play for performance. Tools for learning and retention. The Learning Key Inc. Retrieved December, 22, 2018.

Verghese, J., Lipton, R. B., Katz, M. J., Hall, C. B., Derby, C. A., Kuslansky, G., ... & Buschke, H. (2003). Leisure activities and the risk of dementia in the elderly. *New England Journal of Medicine*, 348(25), 2508-2516.

Wang, H. X., Xu, W., & Pei, J. J. (2012). Leisure activities, cognition and dementia. *Biochimica et Biophysica Acta (BBA)-Molecular Basis of Disease*, 1822(3), 482-491.



**SBNp**

Sociedade Brasileira de  
Neuropsicologia