

DOI: 10.46943/XI.CONEDU.2025.GT11.031

NEUROPSICOPEDAGOGIA E LUDICIDADE NA REABILITAÇÃO COGNITIVA DE IDOSOS

Zélia Maria Melo de Lima Santos¹Lucas Alves do Espírito Santo²

RESUMO

Este estudo, realizado a partir da Pós-Graduação em Neuropsicopedagogia Clínica e Institucional pela Faculdade Luso-Brasileira - FALUB, investigou o papel da neuroplasticidade na reabilitação cognitiva de idosos, com foco no uso de atividades lúdicas. O envelhecimento não está relacionado ao surgimento de patologias, mas às alterações fisiológicas, bioquímicas e psicológicas que não podem ser observadas de forma isolada. Estas alterações devem ser tratadas como um processo que envolve o ser humano holisticamente, dentro de uma faixa de normalidade. As alterações decorrentes ao cognitivo compreendem atenção, percepção, memória, raciocínio, juízo, imaginação, pensamento e linguagem. Assim o objetivo principal foi explorar como a ludicidade pode contribuir para a reabilitação cognitiva de idosos, sendo os objetivos específicos: identificar jogos adaptados para estímulo cognitivo, analisar os efeitos da ludicidade na reabilitação e desenvolver intervenções lúdicas voltadas para idosos com comorbidades. A pesquisa, de caráter exploratório e abordagem qualitativa, foi conduzida em um abrigo de idosos em Carpina-PE, envolvendo

- 1 Doutora em Educação pela Universidade Federal de Alagoas - UFAL, Professora dos Cursos de Letras e Pedagogia e Coordenadora Pedagógica do Núcleo de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão da Faculdade Luso Brasileira - FALUB, zeliammelo@hotmail.com;
- 2 Mestre em Educação pela Universidade de Pernambuco - UPE, Professor do Curso de Pedagogia da Faculdade Luso Brasileira - FALUB, lucasalves020@hotmail.com;

quatro participantes com idade a partir de 75 anos. Os materiais e instrumentos utilizados incluíram anamnese, observação participante, diários de bordo e intervenções neuropsicopedagógicas com jogos adaptados. Os resultados mostraram que as intervenções contribuíram para a estimulação cognitiva e melhoraram a qualidade de vida dos idosos. Concluiu-se que cada indivíduo possui potencial único de inteligência e capacidade de ampliar seus conhecimentos. A pesquisa demonstrou-se fundamental para qualificar profissionais em Neuropsicopedagogia e fortalecer a integração entre teoria e prática, promovendo uma compreensão mais profunda dos processos cognitivos e das intervenções lúdicas para o bem-estar dos idosos.

Palavras-chave: Neuropsicopedagogia, Ludicidade, Reabilitação Cognitiva, Idosos.

INTRODUÇÃO

O interesse por esta pesquisa deu-se a partir da vivência do estágio supervisionado obrigatório clínico em uma residência de idosos localizado no município de Carpina-PE. A partir das questões que envolviam o desenvolvimento cognitivo dos idosos e as metodologias utilizadas na reabilitação desse público, considerando especialmente os aspectos neuro psicopedagógicos e lúdicos. O processo de envelhecimento traz consigo desafios que afetam a memória, a atenção, e outras funções cognitivas, impactando a qualidade de vida e a autonomia dos idosos. Nesse contexto, o uso de estratégias de neuropsicopedagogia e ludicidade tem se mostrado uma alternativa promissora na reabilitação cognitiva, permitindo aos idosos um engajamento ativo e prazeroso nas atividades terapêuticas.

A Neuropsicopedagogia, ao integrar conhecimentos da neurociência, psicologia cognitiva e pedagogia, propõe-se a entender como o funcionamento do sistema nervoso central influencia o processo de aprendizagem ao longo da vida, incluindo as fases de envelhecimento. Embora o envelhecimento seja um processo natural e inevitável, ele envolve mudanças no organismo que vão além da perda de capacidades, refletindo diretamente na cognição e nas funções mentais. Tradicionalmente, a velhice é associada a doenças e dependência, mas é fundamental promover abordagens que priorizem a autonomia e incentivem a manutenção de um estilo de vida ativo, garantindo mais independência e qualidade de vida para os idosos.

Um aspecto essencial dentro das práticas neuropsicopedagógicas é a ludicidade, ou seja, a utilização de atividades lúdicas como ferramentas de intervenção. O lúdico, ao proporcionar prazer e motivação, não só engaja o idoso nas atividades terapêuticas como também estimula habilidades cognitivas diversas, como a memória, a atenção e o raciocínio. Assim, o uso de jogos, brincadeiras e dinâmicas na reabilitação torna-se uma estratégia eficaz e atrativa.

Reconhecendo a importância dessa abordagem, o objetivo desse estudo foi explorar como a ludicidade poderia contribuir para a reabilitação cognitiva de idosos, sendo os objetivos específicos: identificar jogos adaptados para estímulo cognitivo, analisar os efeitos da ludicidade na reabilitação e desenvolver intervenções lúdicas voltadas para idosos com comorbidades. A proposta é apresentar a contribuição do uso de atividades lúdicas, embasadas em princípios neuropsicopedagógicos, para promover o fortalecimento das habilidades cognitivas e melhorar a qualidade de vida na terceira idade.

METODOLOGIA

A pesquisa teve como objetivo investigar de que forma a ludicidade contribui para a reabilitação cognitiva de idosos. Os objetivos específicos incluíram identificar jogos lúdicos adaptados para a cognição e reabilitação de idosos, analisar os impactos da ludicidade nesse processo e desenvolver intervenções com jogos adaptados para idosos com comorbidades.

Quanto à classificação, a pesquisa foi de natureza exploratória, buscando entender aspectos pouco investigados da aplicação da ludicidade na reabilitação cognitiva de idosos. Em relação à abordagem, tratou-se de um estudo qualitativo, com métodos que permitiram uma análise descritiva e interpretativa dos dados coletados. A amostragem foi não probabilística, centrada em um grupo específico de idosos com idade mínima de 75 anos, residentes em um lar de idosos, localizado no município de Carpina, Pernambuco.

A coleta de dados incluiu técnicas adaptadas às necessidades e capacidades do público idoso. A observação-participante, realizada com quatro idosos, visou registrar aspectos ligados à memória, atenção e coordenação motora. Portanto, a anamnese, também conduzida com quatro idosos, buscou compreender o histórico cognitivo e de saúde dos participantes, possibilitando uma abordagem personalizada. Além disso, foram

escolhidos jogos lúdicos, como bingo e jogo de dominó, aplicados a um grupo de quatro idosos, com o objetivo de desenvolver habilidades motoras e cognitivas. A contribuição por essa coleta de dados foi desenvolvida por sete Pós-graduandas que registraram suas experiências nas atividades e observações e relatórios nos estágios clínicos, oferecendo uma perspectiva detalhada sobre as atividades realizadas.

Para a análise de coleta de dados, adotou-se a técnica de análise de jogo: de memória e jogo do bingo, proposta por Bardin (2015), baseada nas informações coletadas por meio da anamnese, relatórios e das observações feitas durante o jogo do bingo. Esses dados foram organizados e analisados para identificar as principais contribuições das atividades lúdicas na cognição dos idosos.

Em conformidade com os princípios éticos, obteve-se o consentimento formal dos responsáveis pela instituição e dos próprios participantes, garantindo o respeito e a proteção aos direitos dos idosos envolvidos. Dessa forma, a metodologia detalhada proporcionou uma base para a reprodutibilidade do estudo, contribuindo para uma compreensão mais abrangente do papel da ludicidade na reabilitação cognitiva de idosos.

REABILITAÇÃO COGNITIVA EM IDOSOS ATRAVÉS DA LUDICIDADE

De acordo com o Censo de 2022, elaborado pelo IBGE, o número de pessoas com 65 anos ou mais no Brasil representou 10,9% da população, o que significa um aumento de 57,4% em relação a 2010, quando esse grupo era composto por 7,4% da população. A população com 60 anos ou mais atingiu 32.113.490 pessoas, apresentando um crescimento de 56,0% comparado a 2010, quando era de 20.590.597.

O envelhecimento é um processo natural que envolve mudanças físicas quanto psicológicas. No entanto, a cognição é uma das funções mais afetadas à medida que a idade avança, o que pode impactar diretamente na aprendizagem e nas interações sociais. Segundo Salthouse (2010), o envelhecimento é associado a uma diminuição de algumas funções cog-

nitivas, como memória de curto prazo e velocidade de processamento, mas não necessariamente a uma perda total de habilidades.

Durante o envelhecimento, a estagnação pode ser um desafio significativo, pois permanecer na zona de conforto não é ideal para manter o cérebro e o corpo ativos. Estagnação refere-se à ausência de progresso ou desenvolvimento, e no contexto do envelhecimento, isso significa a falta de atividades ou estímulos que promovam o crescimento mental e físico. Esse estado de imobilidade pode prejudicar a saúde e as capacidades cognitivas e motoras, resultando em uma pausa no desenvolvimento pessoal e bem-estar.

Para evitar essa estagnação, é fundamental engajar-se mentalmente e fisicamente. As atividades lúdicas desempenham um papel essencial nesse processo, pois integra estímulos lúdicos com atividades cognitivas, importantes para combater o declínio mental que muitos idosos enfrentam. Além de proporcionar prazer, essas atividades ajudam a reviver memórias e experiências passadas, sendo fundamentais para a preservação e o desenvolvimento das funções mentais.

O objetivo é restaurar funções cognitivas comprometidas, ativar áreas prejudicadas e promover a independência, além de melhorar as habilidades motoras. As atividades lúdicas, que incluem jogos e brincadeiras dinâmicas e educativas, são projetadas para oferecer diversão e entretenimento com um enfoque terapêutico. Elas contribuem para a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal e intelectual, estimulam o crescimento mental e facilitam a socialização.

Nesse sentido, os jogos são importantes no desenvolvimento de memórias fotográficas e contribuem para melhorar as funções cognitivas e proporcionar prazer, especialmente quando realizados em grupo. Atividades visuais, como caricaturas e pintura, também são benéficas para os idosos, pois promovem a reflexão e a concentração em detalhes (Carvalho, 2009). Além disso, jogos estratégicos [...] ajudam a desenvolver habilidades mentais, percepção espacial e criatividade, além de otimizar atenção, concentração e memória (Pires, 2012, p. 80).

Esses jogos são essenciais para manter e melhorar as capacidades cognitivas, afetivas e sociais dos idosos, além de contribuir para a qualidade de vida e o progresso das atividades diárias. Segundo Pires (2012), o lúdico vai além do mero entretenimento, “despertando e provocando a mente envelhecida” (p. 76), e se revela uma ferramenta valiosa para a estimulação cognitiva dos idosos.

A memória, um aspecto central da cognição, é crucial para adquirir, registrar e recuperar informações, e está intimamente ligada à identidade da pessoa idosa formada pela percepção que a pessoa tem de si mesma na velhice e influenciada por experiências pessoais, relações sociais, cultura e contexto histórico. Para Brito da Motta (2004), há naturalmente, por parte dos idosos a clara percepção do processo de envelhecimento, tanto do corpo como da reação social a ele.

O conceito de ludicidade é complexo e multifacetado. Ludicidade refere-se à experiência interna e subjetiva do prazer e do jogo, enquanto atividades lúdicas representam a manifestação externa desse conceito. Em outras palavras, ludicidade é a vivência pessoal e individual do lúdico, enquanto atividades lúdicas são as ações culturais e sociais que expressam essa vivência.

Segundo Vygotsky (1991), o brincar é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, pois promove processos de simbolização e representação que levam ao pensamento abstrato. Luckesi (2004) acrescenta que a atividade lúdica oferece uma sensação de liberdade e plenitude, proporcionando uma experiência completa e imersiva. Ele observa que “o que a ludicidade traz de novo é que, quando o ser humano age ludicamente, vivencia uma experiência plena, sem divisão” (Luckesi, 2006, p. 2).

Nesse contexto, o neuropsicopedagogo desempenha um papel crucial no estímulo ao desenvolvimento cognitivo dos idosos por meio da ludicidade. Esse profissional utiliza jogos e atividades recreativas para ativar a mente e o corpo, adaptando as atividades às necessidades e habilidades individuais de cada idoso. A ludicidade é empregada de forma terapêutica para enriquecer as interações sociais e facilitar a aprendiza-

gem contínua, ajudando a manter a autonomia e a autoestima dos idosos. Ao implementar e supervisionar essas práticas, o neuropsicopedagogo contribui significativamente para melhorar a qualidade de vida dos idosos e minimizar os efeitos negativos do envelhecimento sobre suas funções cognitivas.

CONTEXTO E PARTICIPANTES DO ESTUDO

O estudo foi realizado em uma residência para idosos localizada no município de Carpina-PE, fundada em 18 de fevereiro de 1990 por uma instituição religiosa com o objetivo de amparar idosos em situação de vulnerabilidade social. Inicialmente, a instituição focava no acolhimento de idosos em situação de rua, oferecendo condições mínimas de dignidade humana, algo frequentemente negado pela sociedade. Com o passar dos anos, tornou-se referência no atendimento a idosos no município e regiões vizinhas.

Atualmente, o local abriga 40 idosos de ambos os sexos, com diferentes níveis de dependência e comorbidades, incluindo Alzheimer (CID-G30), depressão (CID10-F32), demência (CID10-F03), diabetes (CID E11), hipertensão (CID-I10), Parkinson (CID10-G20), esquizofrenia (CID10-F20), transtorno bipolar (CID-F31), ansiedade (CID10-F41) e câncer (CID10-C34).

O funcionamento é mantido por recursos dos usuários e doações de pessoas físicas e jurídicas, em forma de alimentos, fraldas, medicamentos e apoio financeiro. Os serviços de saúde e assistência social são realizados em parceria com a rede municipal de Carpina. Segundo Bertelli (2006), a Sociedade Brasileira de Geriatria e Gerontologia classifica instituições de longa permanência em quatro modalidades. O local do estudo enquadra-se na modalidade II, que atende idosos com até três atividades de vida diária comprometidas (como tomar banho ou vestir-se) e alterações cognitivas controladas, mas que necessitam de assistência profissional.

Em 2018, a instituição passou por adequações legais para atender ao Estatuto do Idoso, desvinculando-se formalmente da instituição religiosa.

Atualmente, possui registro no Conselho Municipal do Idoso e da Assistência Social e é acompanhada pelo Programa Humanidade do Governo do Estado de Pernambuco.

A seguir, serão apresentadas as características dos idosos participantes do estudo, selecionados com base nas dificuldades relacionadas à memória e atenção.

Figura 1 - Tabela com os dados dos idosos participantes

IDENTIFICAÇÃO	IDADE	GÊNERO	TEMPO DE RESIDÊNCIA	COMORBIDADES
R. P. O	91	Feminino	15 anos	Demência não especificada e depressão
M.A. O	87	Feminino	10 anos	Depressão
J.C.S. S	77	Masculino	5 anos	Demência não especificada
M.C. S	75	Masculino	3 anos	Ansiedade

Fonte: autoras, 2025

As atividades lúdicas foram realizadas na residência de idosos foram planejadas para promover o bem-estar emocional e preservar as funções cognitivas, proporcionando momentos de lazer, descontração e interação social. Esses objetivos são especialmente relevantes considerando o perfil dos residentes, cujas idades variam entre 75 e 91 anos e que apresentam comorbidades como demência, depressão e ansiedade, condições que afetam diretamente o funcionamento cognitivo e emocional.

ANÁLISE DAS OBSERVAÇÕES

As observações realizadas durante a pesquisa, com foco nos aspectos de memória, atenção e coordenação motora, revelaram importantes características individuais entre os idosos participantes. Segundo Neri (2001), o envelhecimento é um processo multifacetado que envolve mudanças físicas, psicológicas e sociais, o que ficou evidente nas análises dos residentes observados.

A idosa R. P. O. demonstrou ansiedade em suas respostas, frequentemente concluindo as questões antes mesmo de serem formuladas. Apresentou maior preservação da memória de longo prazo, com recordações significativas da infância, enquanto esquecia eventos recentes, corroborando com os achados de Carvalho e Neri (2012), que apontam para a prevalência de déficits na memória recente em idosos. Apesar disso, exibiu boa acuidade visual e respostas coerentes, além de participar ativamente das atividades sociais da instituição, reforçando a importância das práticas sociais para o bem-estar na terceira idade, conforme afirmado por Oliveira e Amaral (2018).

A idosa M. A. O. apresentou irritabilidade e desconforto com a condição de residente, expressando tristeza e nervosismo frequentes. Sua memória mostrou-se fragilizada em relação a eventos recentes, como datas e refeições, embora mantivesse lembranças vívidas da infância. De acordo com Cury e Freitas (2020), essa característica pode estar associada à tendência de maior preservação da memória autobiográfica de longo prazo. A falta de interação com outros residentes e a ausência de visitas refletem possíveis fatores de isolamento social, aspecto frequentemente relacionado ao aumento de sintomas depressivos em idosos (Bernardes et al., 2015).

Já o idoso J. C. S. S. apresentou amnésia generalizada, com dificuldades de recordar eventos recentes, mas mantendo memórias significativas da infância. Apesar das limitações de locomoção, destacou-se pela boa socialização, interagindo frequentemente com os outros residentes e valorizando visitas, o que pode ser entendido como uma estratégia para fortalecer os laços afetivos e reduzir os impactos da solidão, conforme sugerido por Lima e Souza (2017).

Por outro lado, o idoso M. C. S. mostrou-se mais reservado, carregando consigo um dominó como tentativa de buscar interação social, ainda que de forma sutil. Relatou baixa visão e medo de cair, aspectos que, segundo Borges e Santos (2016), são comuns em idosos e podem comprometer a mobilidade e a autoconfiança. Sua socialização foi limitada, mas

demonstrou preferência por assistir televisão, o que pode ser visto como um recurso para manter-se engajado em atividades individuais, algo descrito como relevante para idosos com maior retraimento social (LOPES et al., 2019).

Essas observações destacam a complexidade e a individualidade do processo de envelhecimento, evidenciando a necessidade de abordagens personalizadas que considerem os contextos emocionais, cognitivos e sociais de cada indivíduo, em conformidade com os pressupostos de um cuidado integral preconizado por Lopes e Bastos (2020).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo desenvolvido sobre Neuropsicopedagogia, Envelhecimento e Cognição, com foco na contribuição da ludicidade para a reabilitação cognitiva de idosos, proporcionou importantes insights sobre o papel dos jogos adaptados como ferramentas de estímulo cognitivo. Através da análise de jogos específicos e da observação de seus efeitos, foi possível identificar que a ludicidade não apenas favorece a manutenção das habilidades cognitivas, mas também promove um ambiente de aprendizado prazeroso e motivador para os idosos, o que pode potencializar os resultados terapêuticos.

Os objetivos específicos propostos, como identificar jogos adaptados, analisar os efeitos da ludicidade e desenvolver intervenções voltadas para idosos com comorbidades, foram atingidos com sucesso. A escolha dos jogos adaptados demonstrou ser eficaz na estimulação de funções cognitivas como memória, atenção, raciocínio lógico matemáticos e linguagem, beneficiando os participantes tanto no aspecto cognitivo quanto no emocional. Além disso, as intervenções lúdicas, quando cuidadosamente planejadas, mostraram-se eficientes na integração de aspectos motores, sociais e afetivos, fundamentais para o envelhecimento saudável.

Destaca-se, ainda, a relevância de se considerar as particularidades de cada idoso, especialmente aqueles com comorbidades, para o desen-

volvimento de estratégias personalizadas e seguras. A ludicidade, quando aplicada de forma adaptativa e supervisionada, mostrou-se um instrumento valioso na reabilitação cognitiva, trazendo benefícios não apenas para a função cognitiva em si, mas também para a qualidade de vida e o bem-estar dos idosos.

Por fim, este estudo contribui para a ampliação do conhecimento sobre a neuropsicopedagogia no contexto do envelhecimento, incentivando a implementação de práticas interdisciplinares que integrem o uso de jogos e atividades lúdicas, e ao mesmo tempo, promove a conscientização sobre a importância da estimulação cognitiva como parte fundamental do cuidado integral ao idoso. O aprofundamento dessa área abre possibilidades para novas abordagens terapêuticas e evidencia a necessidade de mais estudos que explorem os potenciais da ludicidade na promoção do envelhecimento saudável.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2015.

BERNARDES, L. C.; CAMARGO, A. M.; FERREIRA, G. C. **Isolamento social e sintomas depressivos em idosos: uma análise da literatura**. *Psicologia em Estudo*, v. 20, n. 4, p. 547-557, 2015.

BERTELLI, Sandra B. **O idoso não quer pijama: aprenda a conhecer e como tratar esse novo cliente**, Rio de Janeiro: *Qualitymark*, p. 120, 2006.

CARVALHO, Noeme Cristina. **Dinâmicas para idosos**. Petrópolis-RJ. Ed. Vozes. 2009.

CARVALHO, M. F.; NERI, A. L. **Memória e envelhecimento: impacto de estratégias mnemônicas e atividades sociais em idosos**. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, v. 25, n. 2, p. 292-300, 2012.

CURY, L. C.; FREITAS, E. V. **Aspectos neuropsicológicos do envelhecimento**. In: FREITAS, E. V. (org.). *Tratado de Geriatria e Gerontologia*. 4. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2020.

LIMA, M. C.; SOUZA, R. M. **Convivência social e qualidade de vida de idosos em instituições de longa permanência.** *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 22, n. 6, p. 1903-1912, 2017.

LOPES, M. F.; MENDES, S. C.; SILVA, L. A. **A importância das atividades individuais e coletivas no cotidiano dos idosos institucionalizados.** *Revista Kairós*, v. 22, n. 3, p. 27-43, 2019.

LUCKESI, Cipriano C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.** Salvador, 2006.

PIRES, Maria Rosa Gonçalves. **Performance Cognitiva em Idosos Institucionalizados.** 2012.

SALTHOUSE, T. A. **Cognitive Aging: A Primer.** Psychology Press, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.