

CÉREBRO EM JOGO: A ESTIMULAÇÃO COGNITIVA POR MEIO DE JOGOS DIGITAIS EM IDOSOS COM ALZHEIMER

BRAIN AT PLAY: COGNITIVE STIMULATION THROUGH DIGITAL GAMES IN OLDER ADULTS WITH ALZHEIMER'S DISEASE

CEREBRO EN JUEGO: ESTIMULACIÓN COGNITIVA MEDIANTE JUEGOS DIGITALES EN ADULTOS MAYORES CON ALZHEIMER

Anna Clara Castro Araújo¹
Carla Patrícia Santos Araújo²

RESUMO: Esse artigo buscou analisar a estimulação cognitiva por meio de jogos digitais em idosos com Doença de Alzheimer, considerando o comprometimento progressivo de funções como memória operacional, atenção e funções executivas. Diante da necessidade de estratégias não farmacológicas voltadas à manutenção das habilidades remanescentes, questiona-se: como a estimulação cognitiva via jogos digitais afeta as funções cognitivas em idosos com Alzheimer? O objetivo geral foi analisar a contribuição desses recursos para a estimulação cognitiva dessa população. Como objetivos específicos, buscou-se discutir os efeitos na memória operacional, atenção e funções executivas, compreendendo seu potencial como recurso complementar. A pesquisa justifica-se pela importância de práticas de cuidado acessíveis, lúdicas e adaptadas ao envelhecimento populacional. A fundamentação teórica apoiou-se em estudos sobre demência, neuropsicologia, estimulação cognitiva e inclusão digital, citando autores como Dalgalarrondo, Malloy-Diniz et al., Lezak et al., Schilling et al., Cruz et al., Cerqueira et al. e Bernardo. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa pura, qualitativa e bibliográfica, desenvolvida por revisão narrativa. Os resultados indicaram que os jogos digitais podem mobilizar memória de trabalho, atenção seletiva, planejamento, flexibilidade cognitiva e tomada de decisão, favorecendo engajamento e participação. Conclui-se que atuam como recursos complementares planejados, adaptados e supervisionados.

Palavras-chave: Neuropsicologia. Envelhecimento. Treino cognitivo. Tecnologia digital. Demência.

¹ Discente do curso de Psicologia da Faculdade de Ilhéus – CESUPI.

² Professora Orientadora graduada em Psicologia pela Faculdade de Ilhéus – CESUPI (2018), Mestra em Ciências da Saúde pela Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC).

ABSTRACT: This research analyzes cognitive stimulation through digital games in older adults with Alzheimer's disease, considering the progressive impairment of functions such as working memory, attention, and executive functions. Given the need for non-pharmacological strategies, the following question is raised: how does cognitive stimulation through digital games affect cognitive functions in older adults with Alzheimer's disease? The general objective was to analyze the contribution of these resources to cognitive stimulation in this population. As specific objectives, the study sought to discuss the effects on working memory, attention, and executive functions, understanding their potential as complementary resources. The research is justified by the importance of accessible care practices adapted to population aging. The theoretical framework was based on studies on dementia, neuropsychology, and digital inclusion, citing authors such as Dalgalarondo, Malloy-Diniz et al., Lezak et al., Schilling et al., Cruz et al., Cerqueira et al., and Bernardo. Methodologically, this is a pure, qualitative, and bibliographic study, developed through a narrative review. The results indicated that digital games can mobilize working memory, selective attention, planning, cognitive flexibility, and decision-making, favoring greater engagement and participation among older adults. It is concluded that digital games do not replace clinical interventions, but act as complementary cognitive stimulation resources when used in a planned, adapted, and supervised manner, helping to maintain remaining abilities and improve older adults' quality of life.

Keywords: Neuropsychology. Aging. Cognitive training. Digital technology. Dementia.

RESUMEN: La presente investigación analiza la estimulación cognitiva mediante juegos digitales en adultos mayores con Enfermedad de Alzheimer, considerando el deterioro progresivo de funciones como la memoria de trabajo, la atención y las funciones ejecutivas. Ante la necesidad de estrategias no farmacológicas, se plantea la siguiente pregunta: ¿cómo afecta la estimulación cognitiva mediante juegos digitales a las funciones cognitivas en adultos mayores con Alzheimer? El objetivo general fue analizar la contribución de estos recursos a la estimulación cognitiva de esta población. Como objetivos específicos, se buscó discutir los efectos en la memoria de trabajo, la atención y las funciones ejecutivas, comprendiendo su potencial como recurso complementario. La investigación se justifica por la importancia de prácticas de cuidado accesibles y adaptadas al envejecimiento poblacional. La fundamentación teórica se apoyó en estudios sobre demencia, neuropsicología e inclusión digital, citando autores como Dalgalarondo, Malloy-Diniz et al., Lezak et al., Schilling et al., Cruz et al., Cerqueira et al. y Bernardo. Metodológicamente, se trata de una investigación pura, cualitativa y bibliográfica, desarrollada mediante revisión narrativa. Los resultados indicaron que los juegos digitales pueden movilizar la memoria de trabajo, la atención selectiva, la planificación, la flexibilidad cognitiva y la toma de decisiones, favoreciendo mayor compromiso y participación del adulto mayor. Se concluye que los juegos digitales no sustituyen las intervenciones clínicas, pero actúan como recursos complementarios de estimulación cognitiva, siempre que sean utilizados de forma planificada, adaptada y supervisada, ayudando al mantenimiento de las habilidades remanentes y a la calidad de vida del adulto mayor.

Palabras clave: Neuropsicología. Envejecimiento. Entrenamiento cognitivo. Tecnología digital. Demencia.

I. INTRODUÇÃO

O envelhecimento populacional tem produzido novas demandas para a Psicologia, especialmente no cuidado de idosos acometidos por doenças neurodegenerativas. Entre essas condições, a Doença de Alzheimer destaca-se por seu caráter progressivo e por comprometer funções cognitivas essenciais, como memória, atenção, linguagem, orientação e funções executivas. Diante da ausência de cura, torna-se necessário pensar em estratégias não farmacológicas que contribuam para a manutenção das habilidades remanescentes, para a autonomia possível e para a qualidade de vida da pessoa idosa.

A estimulação cognitiva por meio de jogos digitais constitui o tema central deste artigo, sendo compreendida como uma possibilidade de cuidado que articula tecnologia, ludicidade e exercício das funções cognitivas. Com o avanço das tecnologias digitais, os jogos passaram a ser discutidos como recursos promissores, pois reúnem repetição, desafio, interação, feedback imediato e maior possibilidade de engajamento. Além disso, considerando que muitos idosos já utilizam celulares para comunicação, entretenimento e interação com familiares, esses recursos podem aproximar a estimulação cognitiva da rotina cotidiana. A partir disso, questiona-se: como a estimulação cognitiva por meio de jogos digitais afeta as funções cognitivas em idosos com diagnóstico de Alzheimer?

A presente pesquisa teve como objetivo geral analisar como a estimulação cognitiva por meio de jogos digitais afeta as funções cognitivas em idosos com diagnóstico de Alzheimer. Para alcançar esse objetivo, buscou-se discutir os efeitos do uso desses jogos na memória operacional, na atenção e nas funções executivas, bem como analisar seu potencial como estratégia complementar às intervenções não farmacológicas de estimulação cognitiva.

Metodologicamente, o estudo caracterizou-se como uma pesquisa pura, de abordagem qualitativa e natureza bibliográfica, desenvolvida por meio de revisão bibliográfica narrativa. A investigação foi realizada a partir do levantamento, seleção, leitura exploratória e leitura analítica de artigos científicos e obras teóricas relacionadas ao envelhecimento, à Doença de Alzheimer, à Neuropsicologia, à estimulação cognitiva, às funções cognitivas e aos jogos digitais aplicados à saúde. Foram utilizados critérios de inclusão e exclusão para selecionar os materiais mais pertinentes ao tema.

O quadro teórico que fundamentou este trabalho reuniu contribuições da Neuropsicologia, da Gerontologia e dos estudos sobre tecnologias digitais aplicadas ao cuidado. As discussões sobre envelhecimento e Doença de Alzheimer permitiram compreender os

impactos cognitivos e funcionais associados ao processo demencial. As referências sobre memória, atenção e funções executivas ofereceram base para analisar as funções mais afetadas e mais mobilizadas pelas atividades digitais. Já os estudos sobre estimulação cognitiva, inclusão tecnológica e jogos digitais possibilitaram discutir esses recursos como estratégias complementares e adaptáveis.

O artigo foi estruturado em cinco seções, iniciando por esta introdução, que apresenta o tema, o problema, os objetivos, a metodologia e o quadro teórico geral da pesquisa. Em seguida, os procedimentos metodológicos descrevem o tipo de estudo, os critérios de seleção dos materiais e a organização dos dados analisados. A fundamentação teórica discute o envelhecimento, a Doença de Alzheimer, a estimulação cognitiva e o uso de jogos digitais. Na seção de resultados e discussão, são analisados os achados dos estudos selecionados em relação à memória operacional, atenção, funções executivas e possibilidades de cuidado. Por fim, as considerações finais sintetizam os principais resultados, indicam as contribuições do estudo e apontam possibilidades para pesquisas futuras.

2. MÉTODOS

A presente investigação caracterizou-se como uma pesquisa pura, de natureza qualitativa, desenvolvida por meio de revisão bibliográfica narrativa. A revisão bibliográfica narrativa compreende uma modalidade de estudo que reúne, descreve e discute produções já publicadas sobre determinado tema, permitindo uma análise ampla e interpretativa do conhecimento existente, sem seguir necessariamente os critérios rígidos de uma revisão sistemática. Segundo Marconi e Lakatos (2003), a pesquisa bibliográfica abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema estudado, como livros, artigos científicos, teses, dissertações e publicações em meios eletrônicos.

A escolha desse procedimento justificou-se pelo objetivo de descrever, analisar e discutir conhecimentos já produzidos sobre o uso de jogos digitais como recurso de estimulação cognitiva em idosos com Doença de Alzheimer, sem a realização de coleta direta de dados com participantes.

Por se tratar de uma revisão de literatura, o estudo buscou reunir contribuições já existentes sobre envelhecimento, Doença de Alzheimer, funções cognitivas, estimulação cognitiva, tecnologias digitais e jogos digitais aplicados à saúde. A análise assumiu caráter descritivo, uma vez que procurou contextualizar os principais achados da literatura e relacioná-

los aos objetivos da pesquisa. Assim, não se pretendeu mensurar empiricamente a eficácia dos jogos digitais, mas compreender como esses recursos vêm sendo discutidos como ferramentas complementares às estratégias não farmacológicas de estimulação cognitiva.

O corpus da pesquisa foi constituído por artigos científicos resultantes do levantamento bibliográfico, além de obras teóricas relevantes para a compreensão do tema. Foram consideradas contribuições de autores como Malloy-Diniz *et al.* (2014), que fundamentam a discussão sobre cognição, atenção, memória e funções executivas; Lezak *et al.* (2012), que contribuem para a definição e compreensão das funções executivas; Dalgallarrondo (2019), que auxilia na conceituação dos quadros demenciais e de suas repercussões cognitivas e comportamentais; e Souza e Teixeira (2016), que contribuem para a compreensão das demências, do declínio neurocognitivo e das possibilidades de intervenção. Também foram utilizados estudos voltados à estimulação cognitiva, ao envelhecimento, à Doença de Alzheimer e à inclusão de tecnologias digitais no cuidado ao idoso.

Foram priorizados artigos publicados nos últimos cinco anos, por se tratar de um campo recente e em expansão, além de textos completos disponíveis e publicações em língua portuguesa. Também foram admitidas obras clássicas e livros de referência quando considerados necessários para fundamentar conceitos centrais, como funções cognitivas, avaliação neuropsicológica, demências e estratégias de estimulação cognitiva.

Foram adotados como critérios de inclusão: artigos científicos que abordassem jogos digitais, jogos eletrônicos ou jogos terapêuticos; estudos sobre estimulação cognitiva, treino cognitivo ou reabilitação cognitiva; produções voltadas à população idosa; e pesquisas que discutissem Doença de Alzheimer, demência, declínio cognitivo ou transtornos neurocognitivos. Foram excluídos materiais que não apresentavam relação direta com estimulação cognitiva, estudos voltados exclusivamente a crianças, adolescentes ou adultos jovens, trabalhos sobre jogos não digitais, publicações sem rigor metodológico ou sem detalhamento claro de procedimentos, além de textos que não estavam disponíveis na íntegra.

O mapeamento utilizou os termos-chave descritos na tabela abaixo, aplicados à base de dados SciELO, permitindo mensurar a incidência do tema e sustentar a contribuição inédita do estudo.

QUADRO 1 – Levantamento do Estado da Arte sobre o tema

| TERMOS | TOTAL |
|----------------|-------|
| Jogos digitais | 105 |

| | |
|--|--------|
| Estimulação cognitiva | 109 |
| Idoso | 8 579 |
| Alzheimer | 1 610 |
| Jogos digitais OR Jogos eletrônicos OR Jogos virtuais OR Jogos digitais terapêuticos | 182 |
| Estimulação cognitiva OR Treino cognitivo OR Reabilitação cognitiva | 251 |
| Idosos OR Terceira idade OR Envelhecimento | 14 506 |
| Alzheimer OR Declínio cognitivo OR Transtornos neurocognitivos maiores | 1 892 |
| Jogos digitais AND Estimulação cognitiva AND Idosos AND Alzheimer | 0 |
| Estimulação cognitiva OR Treino cognitivo AND Jogos digitais | 0 |
| Alzheimer AND Jogos digitais OR Treino cognitivo | 1 611 |
| Idosos OR Terceira idade AND Jogos digitais | 0 |
| Jogos digitais OR Jogos eletrônicos AND Estimulação cognitiva OR Treino cognitivo AND Idosos OR Terceira idade AND Alzheimer OR Declínio cognitivo | 0 |

Fonte: Elaboração da autora (2025).

O levantamento prévio do Estado da Arte demonstrou que havia número expressivo de publicações sobre envelhecimento, Alzheimer e estimulação cognitiva quando os termos eram pesquisados separadamente. No entanto, ao combinar especificamente jogos digitais, estimulação cognitiva, idosos e Alzheimer, observou-se ausência de resultados diretamente correspondentes à proposta desta investigação. Essa lacuna reforçou a relevância do estudo, pois evidenciou que, embora os temas fossem discutidos individualmente, ainda havia pouca produção que articulasse de forma direta jogos digitais e estimulação cognitiva em idosos com Doença de Alzheimer.

Ao final do levantamento, foram incluídos e analisados oito artigos científicos, selecionados de acordo com sua relação direta com os objetivos da pesquisa e com a discussão dos resultados. Foram utilizados os estudos de Cerqueira *et al.* (2019), Ramos e Segundo (2018), Pimentel, Ramos e Marques (2024), Cruz *et al.* (2015), Firmino *et al.* (2025), Souza *et al.* (2022), Bernardo (2022) e Araujo, Rodrigues Júnior e Silva (2025). Esses materiais foram considerados por contribuírem diretamente para a análise dos resultados, envolvendo jogos digitais, estimulação cognitiva, memória operacional, atenção, funções executivas, inclusão tecnológica, continuidade do cuidado e uso de tecnologias digitais como recurso complementar no cuidado de idosos com Doença de Alzheimer.

Após a seleção dos materiais, foi realizada leitura exploratória dos textos, seguida de leitura analítica dos estudos considerados mais relevantes. Os conteúdos foram organizados de

acordo com os eixos temáticos da pesquisa, essa organização permitiu relacionar os achados da literatura aos objetivos específicos do artigo.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O envelhecimento populacional é um fenômeno demográfico global e, no Brasil, apresenta características particularmente aceleradas. De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2022), o número de pessoas com 65 anos ou mais cresceu de forma expressiva nos últimos anos, indicando uma mudança importante na estrutura etária do país. Esse cenário impõe novas demandas às políticas públicas, aos serviços de saúde e à Psicologia, principalmente no que se refere ao cuidado de idosos com doenças crônicas, declínio funcional e alterações cognitivas.

Essa transformação demográfica, muitas vezes descrita como inversão da pirâmide etária, traz desafios sociais e clínicos relevantes. Almondes e Alves (2022) apontam que o envelhecimento natural pode envolver alterações fisiológicas e cognitivas, como lentificação do processamento de informações, dificuldades de memória e redução da flexibilidade mental. Por essa razão, o envelhecimento deve ser compreendido como um processo multifatorial, atravessado por dimensões biológicas, psicológicas e sociais, o que evidencia que as mudanças cognitivas na velhice não ocorrem de modo uniforme entre todos os idosos (Santos; Andrade; Bueno, 2009).

A demência pode ser compreendida como uma síndrome caracterizada pelo declínio progressivo de funções cognitivas, com repercussões significativas na autonomia e no desempenho das atividades de vida diária. De acordo com Dalgarrondo (2019), os quadros demenciais envolvem prejuízos em domínios como memória, linguagem, atenção, orientação, julgamento e funções executivas, podendo produzir alterações comportamentais e emocionais. Entre essas condições, a Doença de Alzheimer destaca-se como uma das principais causas de demência na população idosa, sendo marcada por evolução progressiva e comprometimento funcional.

A Doença de Alzheimer é uma condição neurodegenerativa que afeta gradualmente o funcionamento cognitivo e a capacidade de adaptação do sujeito ao ambiente. Schilling *et al.* (2019) apontam que essa doença envolve perdas cognitivas progressivas, alterações comportamentais e prejuízos funcionais, exigindo diagnóstico e acompanhamento adequados. Nas demências, o comprometimento das funções cognitivas afeta diretamente a autonomia,

uma vez que memória, atenção, linguagem, julgamento e planejamento são habilidades necessárias para a realização das atividades cotidianas (Souza; Teixeira, 2016).

No manejo da Doença de Alzheimer, a estimulação cognitiva surge como uma estratégia não farmacológica importante, voltada à preservação das habilidades remanescentes e à manutenção da funcionalidade possível. Essa prática pode ser realizada por meio de atividades orientadas, estruturadas e adaptadas, inclusive com a participação do cuidador, favorecendo a continuidade do cuidado no cotidiano do idoso (Cruz *et al.*, 2015). Seu objetivo, portanto, não é curar a doença, mas estimular funções cognitivas preservadas, favorecer participação e contribuir para melhor qualidade de vida.

A estimulação cognitiva pode ser compreendida como um conjunto de atividades direcionadas ao exercício de funções como memória, atenção, linguagem, raciocínio e funções executivas. Tais intervenções podem repercutir não apenas na cognição, mas também em aspectos como humor e autoestima, o que demonstra sua relevância para o cuidado integral da pessoa idosa (Souza *et al.*, 2022). Firmino *et al.* (2025) também apontam a possibilidade de propostas online de estimulação cognitiva, evidenciando que intervenções mediadas por recursos tecnológicos podem ampliar formas de acesso e continuidade do cuidado.

Com o avanço das tecnologias digitais, novas possibilidades de intervenção passaram a ser discutidas no cuidado à pessoa idosa. As novas tecnologias podem contribuir para a inclusão digital de idosos, desde que sejam pensadas a partir de suas necessidades, limitações e contextos de vida (Bernardo, 2022).

Nessa perspectiva, os jogos digitais podem ser compreendidos como recursos complementares de estimulação cognitiva, pois associam ludicidade, repetição, interação, desafio e feedback imediato, elementos que podem favorecer o engajamento do idoso nas atividades propostas.

3.1 Efeitos do uso de jogos digitais na memória operacional, atenção e funções executivas

A memória operacional, é uma função cognitiva essencial para a realização de atividades imediatas, pois permite ao sujeito reter informações por um breve período e utilizá-las em ações simples do cotidiano. Em idosos com Doença de Alzheimer, essa habilidade costuma ser uma das primeiras afetadas, dificultando a lembrança de acontecimentos recentes, instruções, conversas e tarefas. Souza e Teixeira (2016) apontam que o comprometimento da memória interfere diretamente na autonomia do idoso, uma vez que limita sua capacidade de organizar

a própria rotina e responder às demandas do ambiente.

Os jogos digitais podem favorecer a estimulação da memória operacional quando envolvem repetição, reconhecimento, associação e evocação de estímulos recentes. Essas atividades exigem que o idoso mantenha determinadas informações por um curto intervalo de tempo e as utilize para responder às demandas apresentadas no jogo. Quando bem adaptados ao nível cognitivo do participante, esses recursos podem contribuir para o exercício da memória recente de maneira mais dinâmica, sem assumir um caráter exclusivamente avaliativo ou mecânico (Cerqueira *et al.*, 2019).

A atenção também ocupa lugar central no funcionamento cognitivo, pois permite selecionar estímulos relevantes, manter o foco e sustentar o envolvimento em determinada tarefa. Essa função participa da entrada, seleção e organização das informações processadas pelo indivíduo, sendo fundamental para o desempenho de outras habilidades cognitivas. Em idosos com Alzheimer, as dificuldades atencionais podem prejudicar a compreensão de comandos, a continuidade das atividades e a participação em propostas terapêuticas (Malloy-Diniz *et al.*, 2014).

Ramos e Segundo (2018) apontam que determinados jogos digitais mobilizam processos atencionais e exigem adaptação diante de mudanças nas regras ou nos estímulos apresentados, contribui para compreender como a estrutura dos jogos pode favorecer atenção, flexibilidade e envolvimento cognitivo. No caso dos jogos digitais, a estimulação atencional pode ocorrer quando a atividade exige concentração, resposta a estímulos visuais, identificação de padrões e manutenção do foco.

As funções executivas também são amplamente impactadas nos quadros demenciais, especialmente por envolverem habilidades necessárias à autonomia e à organização da vida diária. Lezak *et al.* (2012) definem essas funções como um conjunto de capacidades mentais necessárias para formular objetivos, planejar ações e executar comportamentos de modo eficaz, sobretudo diante de situações novas ou complexas. Nessa perspectiva, incluem-se planejamento, controle inibitório, memória de trabalho, flexibilidade cognitiva, tomada de decisão e resolução de problemas.

Quando essas funções estão comprometidas, o idoso pode apresentar dificuldades para seguir etapas, organizar comportamentos, adaptar-se a mudanças e realizar tarefas que antes eram simples. Almondes e Alves (2022) destacam a importância da avaliação neuropsicológica no envelhecimento, uma vez que alterações cognitivas podem afetar diretamente a

funcionalidade e a autonomia. Compreender as funções executivas, portanto, permite analisar de modo mais preciso quais habilidades podem ser estimuladas e quais adaptações são necessárias no contexto da Doença de Alzheimer.

Os jogos digitais podem estimular funções executivas quando exigem escolha de estratégias, tomada de decisão, organização de sequências, resolução de desafios e controle de respostas impulsivas. Essas atividades podem envolver estratégias cognitivas e metacognitivas, levando o jogador a pensar sobre suas ações, monitorar escolhas e ajustar procedimentos durante a partida. Tal característica é relevante para a estimulação executiva, pois aproxima o jogo de uma atividade que exige planejamento, controle e tomada de decisão (Pimentel; Ramos; Marques, 2024).

Desse modo, os efeitos dos jogos digitais sobre memória operacional, atenção e funções executivas devem ser compreendidos como possibilidades de estimulação, e não como garantia de recuperação das funções comprometidas. Em idosos com Alzheimer, tais recursos podem contribuir para a manutenção de habilidades remanescentes, desde que sejam utilizados de forma planejada, adaptada e supervisionada. Seu valor está na possibilidade de mobilizar funções cognitivas importantes por meio de atividades repetidas, interativas e acessíveis ao nível de funcionamento do idoso (Cruz *et al.*, 2015).

3.2 Potencial dos jogos digitais como recurso complementar nas intervenções não farmacológicas

As estratégias não farmacológicas têm papel importante no cuidado de idosos com Doença de Alzheimer, pois atuam na preservação de habilidades cognitivas, emocionais e funcionais. A estimulação cognitiva realizada com idosos com Alzheimer pode ser desenvolvida com o auxílio do cuidador, favorecendo a continuidade das atividades no cotidiano e ampliando as possibilidades de cuidado para além do espaço clínico. Sob essa perspectiva, os jogos digitais não devem ser compreendidos como substitutos do acompanhamento médico, psicológico ou neuropsicológico, mas como recursos complementares às intervenções já utilizadas (Cruz *et al.*, 2015).

Para compreender esse potencial, é necessário definir o que se considera jogo digital. Cerqueira *et al.* (2019) apresentam o jogo digital como uma atividade mediada por *software* e executada em algum tipo de *hardware*, como celular, tablet, computador ou videogame, composta por regras, objetivos, desafios e resultados variáveis. Essa definição permite

diferenciá-lo de atividades apenas recreativas ou de exercícios cognitivos tradicionais, pois envolve interação, tomada de decisão, resposta a estímulos e participação ativa do usuário.

No campo da estimulação cognitiva, os jogos digitais podem assumir diferentes formatos, a depender do objetivo terapêutico, do nível de comprometimento cognitivo e do perfil do idoso. Podem ser utilizados jogos de memória, jogos de associação, quebra-cabeças digitais, jogos de lógica, jogos de atenção, aplicativos cognitivos e plataformas de treino cerebral. Em idosos com Doença de Alzheimer, a escolha desses recursos exige cautela, considerando segurança, acessibilidade, compreensão das instruções, tolerância aos estímulos e necessidade de supervisão (Bernardo, 2022).

Cerqueira *et al.* (2019) identificaram diferentes jogos digitais utilizados na estimulação cognitiva de idosos, observando que muitos deles mobilizam funções como memória de trabalho, atenção seletiva, planejamento, flexibilidade e controle inibitório. Entre os exemplos citados pelas autoras, destacam-se aplicativos cognitivos como “Peak”, “Lumosity” e “Neuronation”, além de jogos como “Encontre os Pares”, “Sudoku”, “Tetris”, “Mahjong”, “Dots” e “Maze Game”. Esses recursos apresentam estruturas distintas, mas podem envolver associação de estímulos, identificação de padrões, organização lógica, tomada de decisão e adaptação às novas regras durante a atividade.

O potencial dos jogos digitais está relacionado à possibilidade de transformar a estimulação cognitiva em uma prática mais lúdica, interativa e motivadora. Ao apresentar desafios, fases, metas e feedback imediato, o jogo pode reduzir a sensação de exercício obrigatório e favorecer maior engajamento do idoso. Essa característica é relevante porque, em quadros demenciais, a adesão às atividades pode ser prejudicada por apatia, desmotivação, dificuldades de compreensão ou resistência às propostas terapêuticas mais formais (Cruz *et al.*, 2015).

Além dos benefícios cognitivos, os jogos digitais podem contribuir para aspectos emocionais e sociais do envelhecimento. A estimulação cognitiva pode repercutir sobre cognição, humor e autoestima, o que permite compreender que atividades cognitivas também possuem efeitos subjetivos importantes. Para idosos com Alzheimer, essa dimensão é relevante, pois o adoecimento pode produzir isolamento, dependência e redução da participação em atividades significativas. Quando bem conduzidos, os jogos digitais podem favorecer sentimento de competência, engajamento e maior participação (Souza *et al.*, 2022).

A relação entre idosos e tecnologias digitais, entretanto, não deve ser compreendida de

forma simplificada. Bernardo (2022) afirma que a construção de soluções tecnológicas para pessoas idosas deve considerar acessibilidade, inclusão digital e as dificuldades que podem surgir no uso dessas ferramentas. Por isso, os jogos digitais precisam apresentar comandos simples, letras visíveis, imagens claras, tempo adequado, baixa complexidade e possibilidade de apoio durante a atividade. O objetivo não deve ser exigir alto desempenho tecnológico, mas favorecer uma experiência de cuidado compatível com as condições do idoso.

Araujo, Rodrigues Júnior e Silva (2025) destacam que as tecnologias digitais podem ser integradas às intervenções psicológicas no cuidado de pessoas com Doença de Alzheimer, inclusive no contexto do Sistema Único de Saúde (SUS). Essa perspectiva reforça que os jogos digitais podem ser pensados como parte de uma rede mais ampla de cuidado, envolvendo profissionais, familiares, cuidadores e serviços de saúde. Seu uso não deve ocorrer de forma isolada, mas articulado a objetivos terapêuticos, acompanhamento profissional e avaliação das respostas do idoso.

Apesar de seu potencial, o uso de jogos digitais com idosos com Alzheimer exige cautela, adaptação e supervisão. Santos, Andrade e Bueno (2009) ressaltam que o envelhecimento é um processo multifatorial, o que exige intervenções sensíveis às diferenças individuais. Desse modo, devem ser considerados o estágio da doença, o nível de escolaridade, a familiaridade com tecnologia, as limitações sensoriais e motoras, o suporte familiar e o nível de tolerância aos estímulos digitais. Assim, os jogos digitais podem representar uma estratégia complementar promissora, desde que inseridos em um plano de cuidado mais amplo, humanizado e interdisciplinar.

4. RESULTADO E DISCUSSÃO

A análise dos estudos selecionados permite observar que a estimulação cognitiva por meio de jogos digitais apresenta relação direta com o objetivo deste trabalho, especialmente quando se considera o comprometimento progressivo de funções como memória, atenção e funções executivas em idosos com Doença de Alzheimer. Diferente de compreender os jogos digitais apenas como entretenimento, os resultados encontrados na literatura apontam que esses recursos podem ser utilizados como instrumentos complementares de cuidado, desde que organizados de forma articulada às necessidades cognitivas do idoso.

Para melhor visualizar os estudos que fundamentaram essa discussão, apresenta-se, a seguir, o quadro com a caracterização dos artigos analisados, considerando ano, título, autoria, objetivos e metodologia.

QUADRO 2 – Caracterização dos artigos analisados na pesquisa

| Ano | Título | Autor(es) | Objetivo(s) | Metodologia |
|------|--|---------------------------|---|---|
| 2015 | Estimulação cognitiva para idoso com Doença de Alzheimer realizada pelo cuidador | Cruz <i>et al.</i> | Conhecer a influência da estimulação cognitiva no domicílio, realizada pelo cuidador de idosos com Doença de Alzheimer. | Estudo de caso com idosos com Doença de Alzheimer e seus cuidadores, envolvendo orientação aos cuidadores, encontros semanais e acompanhamento da função cognitiva. |
| 2018 | Jogos digitais na escola: aprimorando a atenção e a flexibilidade cognitiva | Ramos e Segundo | Avaliar os efeitos do uso de jogos digitais para o aprimoramento da atenção e da flexibilidade cognitiva. | Estudo aplicado com uso de jogos digitais e avaliação de habilidades cognitivas relacionadas à atenção e à flexibilidade cognitiva. |
| 2019 | Seleção de jogos digitais para estimulação cognitiva de idosos | Cerqueira <i>et al.</i> | Identificar jogos digitais que possam ser utilizados na estimulação cognitiva de idosos, considerando as funções cognitivas mobilizadas. | Estudo de análise e seleção de jogos digitais, considerando suas características, funções cognitivas estimuladas e possibilidades de aplicação com idosos. |
| 2022 | As pessoas idosas e as novas tecnologias: desafios para a construção de soluções que promovam a inclusão digital | Bernardo | Discutir os desafios da relação entre pessoas idosas e novas tecnologias, com foco na construção de soluções que promovam inclusão digital. | Estudo baseado na discussão sobre envelhecimento, tecnologia, acessibilidade e inclusão digital. |
| 2022 | Cognição, humor e autoestima de idosos a partir da estimulação cognitiva | Souza <i>et al.</i> | Avaliar os efeitos de um programa de estimulação cognitiva sobre cognição, humor e autoestima em adultos maduros e idosos. | Estudo de intervenção com adultos maduros e idosos, envolvendo oficinas de estimulação cognitiva e comparação entre grupo intervenção e grupo controle. |
| 2024 | Estratégias cognitivas e metacognitivas em jogos digitais: um instrumento de pesquisa | Pimentel, Ramos e Marques | Discutir estratégias cognitivas e metacognitivas em jogos digitais, propondo um instrumento de pesquisa voltado à análise dessas estratégias. | Estudo metodológico, voltado à construção ou análise de instrumento relacionado às estratégias cognitivas e metacognitivas presentes nos jogos digitais. |

| | | | | |
|------|---|----------------------------------|---|---|
| 2025 | Estimulação cognitiva em idosos: uma proposta de intervenção online em tempos de pandemia | Firmino et al. | Avaliar uma proposta de intervenção cognitiva online para idosos durante a pandemia, comparando o desempenho após sessões de estimulação cognitiva. | Estudo de intervenção online com idosas, selecionadas por conveniência, envolvendo sessões de estimulação cognitiva mediadas por tecnologia. |
| 2025 | Psicologia e tecnologias digitais no cuidado de pessoas com Doença de Alzheimer: integração de ferramentas digitais nas intervenções psicológicas no Sistema Único de Saúde (SUS) | Araujo, Rodrigues Júnior e Silva | Discutir a integração de tecnologias digitais nas intervenções psicológicas voltadas ao cuidado de pessoas com Doença de Alzheimer. | Estudo teórico-discursivo sobre o uso de tecnologias digitais no cuidado psicológico de pessoas com Doença de Alzheimer, com ênfase no contexto do SUS. |

Fonte: Elaboração da autora (2026).

A partir da caracterização dos artigos apresentados no Quadro 2, tornou-se possível identificar os principais eixos de contribuição dos estudos para esta pesquisa. Observa-se que as produções analisadas abordam, de modo complementar, a estimulação cognitiva em idosos, o uso de jogos digitais, a inclusão tecnológica, a participação do cuidador e as possibilidades de intervenção mediadas por recursos digitais. Com base nesses achados, a discussão a seguir articula os resultados dos estudos selecionados ao tema deste trabalho, buscando compreender de que modo os jogos digitais podem contribuir para a estimulação da memória operacional, da atenção e das funções executivas em idosos com Doença de Alzheimer.

Um dos achados importantes para esta pesquisa está no estudo de Cerqueira *et al.* (2019), que analisou jogos digitais voltados à estimulação cognitiva de idosos e identificou que as funções mais mobilizadas foram atenção seletiva, memória de trabalho e planejamento. Segundo as autoras, entre os jogos e minijogos analisados, a atenção seletiva apareceu 16 vezes, a memória de trabalho 15 vezes e o planejamento 12 vezes. Essas funções estão entre aquelas frequentemente prejudicadas no processo demencial e são fundamentais para a autonomia do idoso.

A presença recorrente da memória de trabalho nos jogos analisados pelas autoras reforça

a possibilidade de uso desses recursos em propostas de estimulação cognitiva. Jogos que exigem lembrar posições, comparar estímulos, reconhecer sequências ou manter informações por curto período mobilizam habilidades próximas à memória operacional. Para idosos com Alzheimer, esse tipo de atividade se mostra relevante porque trabalha justamente uma função que costuma sofrer prejuízo importante desde as fases iniciais da doença.

Em relação à atenção, os resultados também são significativos. A atenção seletiva foi a função mais observada nos jogos analisados, principalmente em atividades que exigiam foco em estímulos específicos, identificação de cores, formas ou padrões e seleção de respostas adequadas. Esse dado corrobora a ideia de que jogos digitais podem ser utilizados para estimular processos atencionais, desde que apresentem organização visual simples, comandos claros e ritmo compatível com o funcionamento cognitivo do idoso.

Os achados de Ramos e Segundo (2018), demonstram que jogos digitais podem favorecer atenção e flexibilidade cognitiva. Ao aproximar esse resultado do cuidado com idosos com Alzheimer, compreende-se que a estrutura dos jogos pode ser aproveitada para mobilizar funções cognitivas relevantes, principalmente quando envolve adaptação a regras, resposta a estímulos e mudança de estratégias.

No campo das funções executivas, os estudos analisados fortalecem a compreensão de que os jogos digitais podem ir além da repetição simples de tarefas. Cerqueira *et al.* (2019) observaram que jogos como “Sudoku”, “Tetris”, “Mahjong”, “Dots” e “Maze Game” envolvem planejamento, organização lógica, flexibilidade e tomada de decisão. Esses dados demonstram que, ao precisar escolher caminhos, antecipar movimentos, comparar alternativas ou modificar estratégias, o jogador mobiliza habilidades executivas importantes para a vida diária.

Pimentel, Ramos e Marques (2024) ampliam essa compreensão ao discutirem que os jogos digitais envolvem estratégias cognitivas e metacognitivas. Isso significa que o jogador precisa observar suas ações, avaliar escolhas, corrigir erros e ajustar procedimentos durante a atividade. Esse resultado mostra que os jogos digitais podem estimular processos de autorregulação, monitoramento e tomada de decisão, aspectos diretamente relacionados às funções executivas.

Outro resultado importante apresentado por Cerqueira *et al.* (2019) é que, entre os jogos analisados, alguns foram desenvolvidos especificamente para estimulação cognitiva, como “Peak”, “Lumosity”, “Neuronation” e “Encontre os Pares”, enquanto outros eram jogos comerciais adaptados para fins de pesquisa. A estimulação cognitiva por meio de jogos digitais pode ocorrer

tanto em plataformas criadas com finalidade terapêutica quanto em jogos comuns, desde que sejam selecionados de acordo com a função cognitiva que se pretende estimular.

O tema “Cérebro em jogo”, mostra que o potencial dos jogos digitais não está apenas no fato de serem tecnológicos, mas na estrutura das tarefas que propõem. Um jogo de memória pode favorecer evocação e reconhecimento, um quebra-cabeça digital pode estimular planejamento, um jogo de associação pode trabalhar atenção e comparação de estímulos, e um aplicativo cognitivo pode reunir diferentes atividades voltadas para memória, atenção, flexibilidade e controle inibitório.

Cruz *et al.* (2015), ao tratar da estimulação cognitiva para idosos com Doença de Alzheimer realizada pelo cuidador, contribui para sustentar a importância da continuidade das atividades no cotidiano. O estudo finaliza trazendo que a participação do cuidador pode favorecer a realização de atividades de estimulação para além do espaço formal de atendimento. Articulando diretamente com a proposta dos jogos digitais, pois muitos desses recursos podem ser utilizados em casa, com acompanhamento, orientação e adaptação.

Com isso, os jogos digitais aparecem como uma possibilidade de ampliar a frequência da estimulação cognitiva. Quando atividades digitais simples são incorporadas à rotina domiciliar, há maior possibilidade de repetição e continuidade. Essa repetição não deve ser entendida como tarefa mecânica, mas como oportunidade de manter o idoso em contato com estímulos cognitivos de forma mais constante.

Os resultados discutidos por Firmino *et al.* (2025) abordam uma proposta de estimulação cognitiva online com idosos. O estudo demonstra que intervenções mediadas por tecnologia podem ampliar formas de acesso e continuidade do cuidado. A pesquisa contribui para pensar que recursos digitais podem ser utilizados como mediadores de práticas cognitivas, especialmente quando há dificuldade de acesso presencial contínuo.

Além dos efeitos cognitivos, alguns estudos indicam que a estimulação cognitiva pode repercutir em dimensões emocionais. Souza *et al.* (2022), ao investigarem cognição, humor e autoestima de idosos a partir da estimulação cognitiva, observaram que esse tipo de intervenção pode produzir benefícios que ultrapassam o desempenho cognitivo. Os idosos com Alzheimer não vivenciam apenas perdas cognitivas, mas também impactos subjetivos, como insegurança, dependência e redução da participação em atividades significativas.

A partir desse resultado, os jogos digitais podem ser discutidos como recursos que também favorecem engajamento e sentimento de competência. Ao conseguir avançar em uma

fase, reconhecer estímulos, completar uma tarefa ou receber retorno positivo, o idoso pode experimentar uma forma de participação ativa. Essa experiência tem valor no cuidado porque desloca o foco exclusivo das perdas e permite reconhecer habilidades ainda preservadas, mesmo diante do avanço da doença.

Bernardo (2022) discute que a inclusão tecnológica também aparece como um ponto importante nos estudos analisados. As tecnologias digitais podem contribuir para a inclusão de pessoas idosas, desde que sejam pensadas a partir de suas necessidades e limitações. Esse resultado dialoga com a realidade atual, em que muitos idosos já utilizam celulares para comunicação, chamadas de vídeo, acesso a fotos, músicas e entretenimento. Assim, o uso de jogos digitais pode ser introduzido de forma gradual, aproveitando dispositivos que já fazem parte do cotidiano de parte dessa população.

Araujo, Rodrigues Júnior e Silva (2025) também contribuem ao indicarem que ferramentas digitais podem compor práticas de cuidado em saúde, inclusive no contexto do SUS. Esse resultado permite compreender que os jogos digitais não devem ser pensados como recursos isolados, mas como parte de uma rede de cuidado que envolve profissionais, familiares, cuidadores e serviços de saúde, discutindo a integração de tecnologias digitais nas intervenções psicológicas voltadas a pessoas com Doença de Alzheimer.

Diante dos resultados analisados, percebe-se que os jogos digitais podem contribuir para a estimulação cognitiva em idosos com Alzheimer principalmente por três caminhos: mobilização de funções cognitivas, aumento do engajamento e possibilidade de continuidade das atividades no cotidiano. A literatura não sustenta a ideia de que os jogos digitais revertam a doença, mas aponta que eles podem favorecer a ativação de habilidades remanescentes e tornar a estimulação mais acessível, motivadora e próxima da rotina do idoso.

Portanto, os resultados discutidos confirmam a hipótese de que os jogos digitais podem atuar como recursos complementares na estimulação cognitiva de idosos com Doença de Alzheimer. Ao mobilizarem funções como memória, atenção, planejamento, flexibilidade e tomada de decisão, esses recursos possibilitam que o idoso entre em contato com atividades cognitivas de forma mais dinâmica, lúdica e participativa.

Além disso, quando inseridos em uma rotina orientada e acompanhada, os jogos digitais podem favorecer maior constância da estimulação, inclusive no ambiente domiciliar, ampliando as possibilidades de cuidado para além dos espaços clínicos tradicionais. Dessa forma, o “cérebro em jogo” representa a possibilidade de utilizar a tecnologia não apenas como entretenimento,

mas como uma ferramenta de cuidado, participação e valorização das capacidades ainda preservadas do idoso, contribuindo para práticas mais acessíveis, humanizadas e alinhadas às demandas contemporâneas do envelhecimento.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados desta pesquisa indicam que os jogos digitais podem funcionar como recursos complementares na estimulação cognitiva de idosos com Doença de Alzheimer. A literatura analisada permite compreender que essas ferramentas apresentam potencial para mobilizar funções como memória, atenção e funções executivas, especialmente quando utilizadas de forma planejada e adaptada. Entretanto, não se pode afirmar que sejam capazes de reverter o quadro demencial ou substituir intervenções clínicas já consolidadas, pois sua contribuição está relacionada à manutenção das habilidades remanescentes e ao fortalecimento do engajamento do idoso no processo terapêutico.

A análise demonstrou que os jogos digitais podem ampliar as possibilidades da estimulação cognitiva por reunirem ludicidade, repetição, desafio, interação e feedback imediato. Essas características tornam a atividade mais atrativa e podem favorecer maior adesão, sobretudo quando comparadas a práticas excessivamente formais ou repetitivas.

18

Além disso, considerando que muitos idosos já utilizam celulares para comunicação e entretenimento, os jogos digitais podem ser pensados como uma modalidade de treino cognitivo acessível também no ambiente domiciliar, desde que haja orientação profissional e acompanhamento de cuidadores.

Apesar das potencialidades observadas, o uso desses recursos exige cautela. A aplicação dos jogos digitais deve considerar o estágio da doença, a escolaridade, a familiaridade com tecnologias, as limitações sensoriais e motoras, além das condições emocionais do idoso. Jogos com comandos complexos, excesso de estímulos ou pouca acessibilidade podem gerar frustração e afastamento, comprometendo a finalidade terapêutica da proposta. Assim, a tecnologia precisa ser adaptada ao idoso, e não o contrário.

Constata-se, portanto, que os jogos digitais podem contribuir para o cuidado neuropsicológico da pessoa idosa com Alzheimer quando inseridos em um plano mais amplo de intervenção. Eles não substituem o acompanhamento médico, psicológico, neuropsicológico ou familiar, mas podem enriquecer as estratégias não farmacológicas de estimulação cognitiva, articulando cuidado, tecnologia e subjetividade. Essa perspectiva desloca o olhar

exclusivamente centrado nas perdas e permite reconhecer as capacidades preservadas, a autonomia possível e a participação ativa do idoso.

Por fim, ressalta-se que este trabalho, por se tratar de uma revisão de literatura, limita-se à análise teórica de estudos já publicados, sem intervenção prática com idosos. Desse modo, sugere-se que pesquisas futuras desenvolvam estudos de campo com aplicação de jogos digitais em idosos com Alzheimer, avaliação dos efeitos cognitivos ao longo do tempo e comparação com estratégias tradicionais de estimulação. Além disso, novos estudos podem se dedicar à construção de um jogo digital específico para essa população, considerando acessibilidade, simplicidade, adaptação cognitiva e participação de cuidadores e profissionais da saúde no processo de elaboração.

REFERÊNCIAS

ALMONDES, K.; ALVES, C. (org.). **Avaliação em neuropsicologia do envelhecimento**. 1. ed. São Paulo: Hogrefe, 2022. Disponível em: https://www.hogrefe.com/pt/shop/media/downloads/sample-reports/9786589092193_lese.pdf. Acesso em: 9 mar. 2026.

ARAUJO, H. R. M.; RODRIGUES JÚNIOR, J. A.; SILVA, V. C. da. **Psicologia e tecnologias digitais no cuidado de pessoas com Doença de Alzheimer: integração de ferramentas digitais nas intervenções psicológicas no Sistema Único de Saúde (SUS)**. Revista Humanidades e Inovação, Palmas, v. 12, n. 6, 2025. ISSN 2358-8322.

19

BERNARDO, L. D. **As pessoas idosas e as novas tecnologias: desafios para a construção de soluções que promovam a inclusão digital**. Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia, Rio de Janeiro, v. 25, n. 4, e230142, 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbgg/a/PMhnYJp4D4RBRMny573nrQx/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 9 mar. 2026.

CERQUEIRA, L. C.; LUCIANO, M. de F. D.; PEREIRA, J. V. S.; BONFIM, C. B. **Seleção de jogos digitais para estimulação cognitiva de idosos**. In: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO, 13., 2019, Maceió. Anais [...]. Maceió: SJEEC, 2019. p. 38-47. Disponível em: <https://www.comunidadesvirtuais.pro.br/sjeec/eventos/xiii-seminario-jogos-eletronicos-educacao-e-comunicacao-construindo-novas-trilhas-2019/>. Acesso em: 9 mar. 2026.

CRUZ, T. J. P. da; SÁ, S. P. C.; LINDOLPHO, M. da C.; CALDAS, C. P. **Estimulação cognitiva para idoso com Doença de Alzheimer realizada pelo cuidador**. Revista Brasileira de Enfermagem, Brasília, v. 68, n. 3, p. 510-516, 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reben/a/B59Tg7fsFpNdPNnS68vCzyP/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 9 mar. 2026.

DALGALARRONDO, P. **Psicopatologia e semiologia dos transtornos mentais**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2019.

FIRMINO, R. G.; ARRUDA, L. F. de; NUNES, V. M. de F.; EULÁLIO, M. do C. **Estimulação cognitiva em idosos: uma proposta de intervenção online em tempos de pandemia.** Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional, São Carlos, v. 33, e3508, 2025. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cadbto/a/bXdfzgP5GxTWwMhL7FHL7xd/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 9 mar. 2026.

IBGE. **Censo Demográfico 2022: número de pessoas com 65 anos ou mais cresce 57,4% em 12 anos.** Rio de Janeiro: IBGE, 2022. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br>. Acesso em: 18 mar. 2026.

LEZAK, M. D.; HOWIESON, D. B.; BIGLER, E. D.; TRANEL, D. **Neuropsychological assessment.** 5. ed. New York: Oxford University Press, 2012.

MALLOY-DINIZ, L. F.; FUENTES, D.; MATTOS, P.; ABREU, N. **Avaliação neuropsicológica.** Porto Alegre: Artmed, 2014.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

PIMENTEL, F. S. C.; RAMOS, D. K.; MARQUES, M. M. **Estratégias cognitivas e metacognitivas em jogos digitais: um instrumento de pesquisa.** SciELO Preprints, 2024. Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/10003/version/10564>. Acesso em: 9 mar. 2026.

RAMOS, D. K.; SEGUNDO, F. R. **Jogos digitais na escola: aprimorando a atenção e a flexibilidade cognitiva.** Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 43, n. 2, p. 531-550, abr./jun. 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edreal/a/MFpkYYqT4x9cZXQtwLSXpBm/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 9 mar. 2026.

SANTOS, F. H. dos; ANDRADE, V. M.; BUENO, O. F. A. **Envelhecimento: um processo multifatorial.** Psicologia em Estudo, Maringá, v. 14, n. 1, p. 3-10, jan./mar. 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pe/a/FmvzytBwzYqPBv6x6sMzXFq/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 9 mar. 2026.

SCHILLING, L. P. et al. **Recomendações da Academia Brasileira de Neurologia para o diagnóstico da Doença de Alzheimer.** Arquivos de Neuro-Psiquiatria, v. 77, n. 11, p. 806-815, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/dn/a/DYTTTzwYjKYZV6KWKpBqyfXH/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 9 mar. 2026.

SOUZA, A.; TEIXEIRA, J. **Neuropsicologia das demências: diagnóstico e intervenção.** São Paulo: Hogrefe, 2016.

SOUZA, F.; MENDES, A.; SILVA, E.; MILANI, R.; BENNEMANN, R. **Cognição, humor e autoestima de idosos a partir da estimulação cognitiva.** Psicologia, Saúde & Doenças, Lisboa, v. 23, n. 3, p. 806-824, dez. 2022. Disponível em: https://www.scielo.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1645-00862022000300806. Acesso em: 9 mar. 2026.