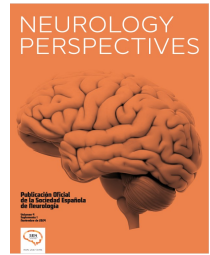




# Neurology perspectives



## 20347 - GAME PROJECT: GAME AMONG MILD COGNITIVE IMPAIRMENT PATIENTS EXPERIENCE. ESTUDIO PILOTO DE UN ENSAYO CLÍNICO ALEATORIZADO Y SU IMPACTO EN COGNICIÓN

Lara Consuegra, B.<sup>1</sup>; Carnes Vendrell, A.<sup>2</sup>; Terés, N.<sup>3</sup>; Garrote Marine, C.<sup>3</sup>; March Llanes, J.<sup>3</sup>; Moya Higuera, J.<sup>3</sup>; Estrada Plana, V.<sup>3</sup>; Torres Hidalgo, P.<sup>4</sup>; Rodríguez Farré, D.<sup>5</sup>; Piñol Ripoll, G.<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Estimulación Cognitiva. Unitat de Trastorns Cognitius. Institut de Recerca Biomèdica de Lleida; <sup>2</sup>Servicio de Neuropsicología. Unitat de Trastorns Cognitius. Institut de Recerca Biomèdica de Lleida; <sup>3</sup>Departamento de Psicología, Sociología y Trabajo Social. Universitat de Lleida; <sup>4</sup>Neurolleida; <sup>5</sup>Servicio de Neurología. Hospital Santa María; <sup>6</sup>Unitat de Trastorns Cognitius. Institut de Recerca Biomèdica de Lleida. Servicio de Neurología. Hospital Universitari Santa Maria.

### Resumen

**Objetivos:** El objetivo del estudio fue evaluar el efecto de un programa de entrenamiento cognitivo (EC) con juegos de mesa, específicamente en memoria y funciones ejecutivas, en pacientes con deterioro cognitivo leve (DCL) amnésico comparado con un grupo que recibe la estimulación cognitiva convencional.

**Material y métodos:** Ensayo clínico aleatorizado con intervención llevada a cabo 2 veces por semana durante 16 semanas, en grupos de 4 a 8 participantes. Se diseñaron 3 grupos: grupo experimental (GE, EC juegos de mesa); grupo control (GC) activo (EC clásico); y GC no activo, que son sujetos en lista de espera. Se realizó evaluación neuropsicológica pre y posintervención.

**Resultados:** Se presentan resultados intermedios del ensayo ID: NCT04835909. Muestra de N = 76 participantes, edad media 77,42 (desviación estándar 6,514), de los cuales 51,3% hombres. Tras la intervención, el GE (n = 25) mejora en cognición global (p = 0,036), fluencia fonética (p = 0,030), capacidad de aprendizaje total (p = 0,012) y memoria verbal inmediata (p = 0,037). El GC activo (n = 26) mejora también en aprendizaje total (p = 0,005). Comparando los grupos de intervención (GE y GC activo) con el GC no activo (n = 25), ambos mejoraron el aprendizaje verbal (p = 0,006 y p = 0,001 respectivamente), pero no hemos hallado diferencias estadísticamente significativas entre grupos de intervención.

**Conclusión:** Teniendo en consideración la literatura científica acerca de que el EC convencional mejora la cognición en pacientes con DCL, se concluye que el EC con juegos de mesa también mejora la cognición global, la función ejecutiva y la memoria verbal, siendo un nuevo método de intervención efectivo a través del juego y posiblemente más atractivo para los pacientes.