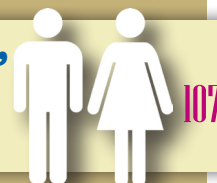


Binnen het Rijnlands Revalidatie Centrum doen we praktijkgericht wetenschappelijk onderzoek om het revalidatieprogramma te evalueren en te verbeteren. Zodat wat wij doen echt bijdraagt aan de behandeldoelen van de patiënt.



## Effecten cognitief gamen - 'Onderzoek 'Spelenderwijs'

Dragen computerspellen bij aan de revalidatie van CVA patiënten?



107

**50** CVA patiënten speelden de **cognitieve computergames van Lumosity** om werkgeheugen, aandacht, snelheid en flexibiliteit van informatieverwerking te trainen.

**57** CVA patiënten kregen wekelijks **informatie over de hersenen** aangeboden.

Bij beide groepen is onderzocht wat de effecten zijn



8 weken  
5 dagen per week  
15-20 min per dag

8 weken  
1 keer per week



Werkgeheugen

Werkgeheugen

Snelheid

Snelheid

Flexibiliteit

Flexibiliteit

Probleemoplossend  
vermogen

Probleemoplossend  
vermogen

Zelfwerkzaamheid

Zelfwerkzaamheid

Kwaliteit van leven

Kwaliteit van leven

1 tot 3 jaar na  
CVA

na 8 weken  
behandeling

8 weken na de  
behandeling

1 tot 3 jaar na  
CVA

na 8 weken  
behandeling

8 weken na de  
behandeling

In een **kwalitatieve evaluatie** zijn de deelnemers onverdeeld positief:

De cognitieve games zijn aantrekkelijk en geven het gevoel dat je jezelf traint en dat dit helpt.

De deelnemers bevelen andere revalidanten aan de games vroeg in de revalidatie te doen.

### Wat betekent dit?

Als CVA patiënten mentaal voldoende belastbaar zijn, is gamen een stimulerende en aantrekkelijke activiteit om bij de revalidatiebehandeling in te zetten, zonder hierbij te verwachten dat dit meetbare resultaten op functie- of activiteitsniveau oplevert.

Er zijn voldoende aanknopingspunten voor nader onderzoek gevonden.

Onderzoek Spelenderwijs mbv testen: Block Span, Eriksen Flanker task, Self Efficacy Scale