

MÉTODOS LÚDICOS NO TRATAMENTO DE PACIENTES COM DÉFICITS MOTORES ACOMPANHADOS DE DEFICIÊNCIAS INTELLECTUAIS

PLAY METHODS IN TREATING PATIENTS WITH MOTOR DEFICITS ACCOMPANIED FROM INTELLECTUAL DISABILITIES

NATALIA SILVA ARAÚJO¹, ANA MARIA ROCHA DE SOUSA¹, JORDANA BATISTA DA SILVA LIMA², SARA ROSA DE SOUSA ANDRADE³, PAULA CÁSSIA PINTO DE MELO PINHEIRO⁴, LEANDRO DAMAS ANDRADE⁵ LUCAS NOJOSA OLIVEIRA⁵, MARCELO JOTA RODRIGUES DA SILVA⁵, LUIZ FERNANDO MARTINS DE SOUZA FILHO^{5*}

1. Acadêmico do curso de Fisioterapia da Faculdade Estácio de Sá de Goiás; 2. Fisioterapeuta pela Faculdade Estácio de Sá de Goiás; 3. Fisioterapeuta, Doutora em Ciências da Saúde; 4. Fisioterapeuta, Especialista em Fisioterapia Neurofuncional; 5. Docente da Faculdade Estácio de Sá de Goiás

* Av. Goiás, 2151 - St. Central, Goiânia - GO, 74063-010. luz.dsouza@estacio.br

Recebido em 03/09/2021. Aceito para publicação em 30/11/2021

RESUMO

Introdução: A deficiência mental se trata de distúrbios distintos do sistema nervoso central, acarretando atraso no desenvolvimento intelectual e motor do indivíduo, as atividades lúdicas têm um destaque a mais no tratamento desses indivíduos, pois despertam o interesse do paciente em realizar as terapias propostas pelo terapeuta. **Objetivo:** realizar um levantamento na literatura sobre a influência dos métodos lúdicos no tratamento de pacientes com deficiência motora acompanhadas de déficits intelectuais. **Metodologia:** Revisão narrativa da literatura, com estudos publicados nos últimos 16 anos nas bases de dados Bireme, SciELO, Google acadêmico e Pubmed. **Resultados:** Atividades lúdicas colaboram no aprendizado, na evolução pessoal e na comunicação, preparando o indivíduo para uma melhor interação com mundo interno e externo. **Considerações finais:** As atividades lúdicas são uma ferramenta importante no tratamento de indivíduos portadores de déficits motores e cognitivos por facilitar na terapia e interação entre paciente e fisioterapeuta.

PALAVRAS-CHAVE: Atividades Lúdicas; deficiência motora; deficiência intelectual; distúrbios neurológicos.

ABSTRACT

Introduction: Mental deficiency is a distinct disorder of the central nervous system, causing delay in the intellectual and motor development of the individual, recreational activities have an extra emphasis in the treatment of these individuals, as they arouse the patient's interest in performing the therapies proposed by therapist. **Objective:** to conduct a survey in the literature on the influence of playful methods in the treatment of patients with motor disabilities accompanied by intellectual deficits. **Methodology:** Narrative literature review, with studies published in the last 16 years in Bireme, Scielo, Google Academic and Pubmed databases. **Results:** Playful activities collaborate in learning, personal evolution and communication,

preparing the individual for a better interaction with the internal and external world. **Final considerations:** Play activities are an important tool in the treatment of individuals with motor and cognitive deficits as they facilitate therapy and interaction between patient and physiotherapist.

KEYWORDS: Playful activities; motor disabilities; intellectual disabilities; neurological disorders.

1. INTRODUÇÃO

A deficiência intelectual (DI) se trata de disfunções distintas do sistema nervoso central, configurando-se como um retardamento no amadurecimento intelectual do indivíduo, tendo como principais etiologias os fatores de hereditariedade, desordens durante a gravidez ou no decorrer do parto e fatores pós-natal como, os traumatismos que levam a lesões encefálicas, privações nutricionais, exposições a radiações, entre outros (VARGAS et al., 2016). Tais alterações causam grande impacto na vida desses indivíduos por conta do baixo nível de cognição, afetando em atividades como tomada de decisões, julgamento, resolução de problemas, planejamento, raciocínio e dificuldade de aprendizado, influenciando negativamente na adaptação do indivíduo (VARGAS et al., 2016; LIAO et al., 2019).

Por outro lado, os déficits motores ou físicos são limitações de extenso período, ou danos fixos, que podem ser caracterizadas por deficiências físicas, mentais e sensoriais que resultam na dificuldade de realizar atividades cotidianas, decorrente de déficits de equilíbrio, diminuição na força muscular levando a futuras alterações da marcha, tornando-se obstáculo na adaptação do indivíduo no convívio social por não aceitação das outras pessoas (MARTINS et al., 2018).

Na pesquisa feita pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em 2010, estima-se que cerca de 46 milhões de brasileiros dos quais 24% dos cidadãos possui certo nível de dificuldade em caminhar, subir degraus, enxergar e ouvir ou possuírem deficiências intelectuais, desse percentual, considerando somente os que possuem grande ou total dificuldade, foram contabilizados 12,5 milhões de brasileiros com deficiência, com a motora 2,3% e a intelectual 1,4% (IBGE, CENSO 2010).

Neste contexto, a fisioterapia busca entender as conexões entre limitações anatômicas e funcionais do corpo e os aspectos biopsicossociais do paciente (ANDRADE et al., 2011). Em seu papel, o fisioterapeuta neurofuncional tem por objetivo constatar déficits cognitivos, motores e sensoriais, para assim delinear objetivos e apontar o melhor tratamento na tentativa de reduzir a incapacidade apresentada pelo indivíduo (GAVIM et al., 2013).

Ampliando as possibilidades de exercícios propostos pelo fisioterapeuta, as atividades lúdicas tem ganhado destaque, através de “brincadeiras”, consegue-se diversos ganhos, além da diversão, o indivíduo estará se beneficiando de aprendizado funcional e visão sobre o mundo. (NILES; SOCHA, 2014; BATAGLION et al., 2019). A associação dos recursos lúdicos (RL) com a fisioterapia deixam os atendimentos bem divertidos e agradáveis, favorecendo a interação do paciente com o fisioterapeuta, despertando a motivação, interação social, habilidades motoras, cognitivas, comportamental, emocional e moral que continuarão no decorrer da vida (SILVA et al., 2012).

Alguns autores declaram que as atividades lúdicas podem estar na avaliação e no tratamento fisioterapêutico, porém devem ser administradas de modo proposital, idealizado e funcional, para assim contribuir ou guiar aos objetivos desejados (CARICCHIO, 2017; FUJISAWA e MANZINI, 2006). Desta forma, com a compreensão do uso de atividades lúdicas e utilizando-a através de incentivos certos, o profissional fisioterapeuta terá mais possibilidades de explorar aspectos físicos e cognitivos do paciente, liberando tensões e favorecendo resultado positivo (BATAGLION et al., 2017). Sabe-se que métodos lúdicos possuem resultados positivos em crianças com déficits neurológicos ou até mesmo idosos (SILVA et al., 2012; CYRINO et al., 2016).

Apesar de alguns estudos limitarem o uso de atividades lúdicas a pediatria, outros autores defendem que não existe uma idade específica, cada um dispõe de idades e ambientes ampliados para ser criança, jovem e adulto, pois as experiências podem ocorrer na vida do indivíduo em diversas circunstâncias (BATAGLION et al., 2017).

O objetivo deste estudo é realizar um levantamento

na literatura sobre a influência dos métodos lúdicos no tratamento de pacientes com deficiência motora acompanhadas de déficits intelectuais.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Revisão narrativa da literatura, com estudos publicados nos últimos 16 anos nas bases de dados Bireme, Scielo, Google acadêmico e Pubmed, buscados por palavras chaves: atividades lúdicas, deficiência motora, deficiência intelectual, distúrbios neurológicos. nas línguas português e inglês. Os critérios de inclusão foram: artigos publicados entre os anos de 2005 e 2021, artigos que utilizavam os métodos lúdicos como tratamento das deficiências motoras em crianças adultos e idosos. Os critérios de exclusão foram: tese de mestrado, doutorado e pós doutorado.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As atividades lúdicas colaboram no aprendizado, na evolução pessoal e na comunicação, preparando o indivíduo para uma melhor interação com mundo interno e externo. Assim, os métodos terapêuticos lúdicos e com objetivo, facilitam a memorização através de cores, músicas e jogos, e também o aprendizado por serem marcantes durante a realização, devendo ser realizado de maneira que o paciente absorva e entenda o que deve ser efetuado, praticando-o sem estresse e mantendo o bom humor (PINHEIRO; GOMES, 2014).

Magalhães et al. (2018), trazem em seu estudo o uso de um avental que pode ser modificado de acordo com algumas brincadeiras com foco no plano terapêutico e na idade. Ressaltando que, nas brincadeiras e nos jogos são indispensáveis no atendimento infantil, pois esse diminui a impaciência e inquietação da criança promovendo uma eficácia na realização das terapias propostas.

Reis et al. (2017) e Pelosi et al. (2019) com objetivos diferentes porém utilizando métodos similares, com crianças e adolescentes com Síndrome de Down (SD), avaliaram os efeitos da realidade virtual (RV) na coordenação motora e equilíbrio desta população e analisaram 3 plataformas de jogos, sendo as plataformas respectivamente, Nintendo Wii®, *Leap Motion* e Timocco, observaram melhoras significativas na coordenação motora e no equilíbrio, no entanto, diferenças individuais podem ter afetado o estudo. Concluem que a RV pode ser incluída no tratamento de portadores com SD, pois despertam o interesse do paciente, assim se consegue melhores resultados na terapia, e Pelosi conclui que os pacientes tiveram melhor desenvolvimento na Plataforma Timocco, e pior desempenho Nintendo Wii, porém esta última foi a preferida pelas crianças, determinando então, que os jogos contribuem para o desenvolvimento motor desta população, porque através de atividades lúdicas, conseguem manter o foco do paciente.

Em contrapartida Borssatt et al (2013), não alcançaram resultados positivos em seu estudo que teve como objetivo avaliar os efeitos dos exercícios lúdicos na força muscular da marcha de indivíduos com SD, concluindo que os exercícios lúdicos de força muscular não foram suficientes para obter resultados significativos, fato que pode ser justificado por vários fatores encontrados em portadores com SD, como a hipotonia, frouxidão ligamentar e principalmente a deficiência mental.

Já Ferreira et al. (2016), avaliou crianças autistas pré e pós-tratamento fisioterapêutico, cujos instrumentos de avaliação foram a Escala de classificação de autismo na infância e Medida de Independência funcional (MIF), em que utilizando atividades lúdicas, concluíram que todas as crianças, até mesmos as mais graves, alcançaram aumento na pontuação MIF, os pacientes se tornaram menos dependentes de seus cuidadores.

Santos et al. (2017) e Pillger et al. (2015) realizaram estudo com objetivos diferentes, porém usando RL, mostram resultados positivos em seu relato de uma experiência de ações promovidas com crianças, idosos e mães de diferentes idades, e atividades físicas e lúdicas. Com objetivo de avaliar o impacto de tais atividades na vida dos idosos, observaram a importância de atividades lúdicas na atenção básica, assim se constrói ações preventivas e promotoras de saúde, como atividades recreativas e rodas de conversas sobre conscientização de doenças. Chegaram à conclusão que dependendo do estágio da vida que o indivíduo se encontra, possuem necessidades específicas que precisam ser atendidas de forma diferenciada, pois os idosos precisam se envolver com as atividades em grupo para melhorar seu envolvimento com mundo interno e externo.

Miranda et al. (2020), também apresentaram resultados positivos em seu estudo, no qual, abordaram atividades lúdicas com recursos inteligentes e aplicação adaptada Mini Exame do Estado Mental, para o rastreamento precoce da doença de Alzheimer, observaram que tais métodos ajudaram no rastreamento precoce da doença e também melhoria da qualidade de vida dos idosos, pois estimulam funções motoras e cognitivas e possibilitaram uma melhor interação durante a realização de tarefas.

Outra patologia que vem sendo explorados os meios lúdicos é a doença de Parkinson (DP), o estudo de Christofletti et al. (2010), teve como objetivo verificar a eficácia de um programa de treinamento fisioterapêutico sob o equilíbrio estático e dinâmico de pacientes com DP, foram atividades específicas para estimular a função motora, cognitivas e equilíbrio, e concluíram que o tratamento fisioterapêutico promoveu melhoras significativas no equilíbrio destes indivíduos.

Outros meios lúdicos como a RV foi utilizado no estudo de Nogueira et al. (2018), com intuito de verificar o efeito da terapia no equilíbrio de pacientes com a DP, com os jogos: *Soccer Heading* para manutenção do equilíbrio, *Penguin Slide* e *TableTilt* para descarga de peso, observaram que a RV é importante na melhora de equilíbrio desses indivíduos, visto que é uma forma

lúdica que conecta o paciente ao jogo, também ressaltaram sobre a importância do programa na reabilitação e a redução de déficits de equilíbrio em portadores da doença.

Avaliando déficits no desenvolvimento e coordenação motora de crianças, o estudo de Soares et al. (2019), utilizando Microsoft Kinect® concluíram que os jogos ajudam no interesse da criança durante a terapia e perceberam que os jogos podem influenciar positivamente no desempenho motor e funcional.

Portanto de acordo com a literatura, atividades lúdicas são essenciais para terapias de pacientes com deficiências intelectuais e motoras, pois desperta a motivação desses pacientes. Na literatura existe uma carência de estudos utilizando estes métodos para esse tipo de população, mas grande parte dos estudos encontrados tiveram resultados positivos. São necessários novos estudos com RL que devem ser realizados em locais que tenham uma grande base de dados, para assim se obter melhores resultados.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na literatura apresentada, Atividades Lúdicas é uma ferramenta importante no tratamento de indivíduos portadores de déficits motores e cognitivos, pois permite que o paciente interaja mais com a terapia proposta, tornando-o uma unidade ativa em seu tratamento e melhora na comunicação e interação entre paciente e profissional.

5. REFERÊNCIAS

- [1] ANDRADE, Peterson Marco O.; FERREIRA, Fernanda de Oliveira; VASCONCELOS, Alina Gomide; LIMA, Eduardo de Paula; HAASE, Vitor Gerald. Perfil cognitivo, déficits motores e influência dos facilitadores para reabilitação de crianças com disfunções neurológicas. **Rev. Paul. pediatr.** São Paulo, v. 29, n. 3, p. 320-327, Sept. 2011. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-05822011000300003&lng=en&nrm=iso>.
- [2] BATAGLION, Giandra Anceski; MARINHO, Alcyane. O lúdico em contexto de saúde: inter-relações com as práticas humanizadas. **Motrivência**, Florianópolis, v. 31, n. 57, mar. 2019. ISSN 2175-8042. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivencia/article/view/2175-8042.2019e54349>>.
- [3] BORSSATTI, Francieli; ANJOS, Francine Batista dos; RIBAS, Danieli Isabel Romanovitch. Efeitos dos exercícios de força muscular na marcha dos portadores da Síndrome de Down. **Fisioter. Mov.**, Curitiba, v. 26, n. 2, p. 329-335, junho de 2013. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-51502013000200010&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 13 de maio de 2020. <https://doi.org/10.1590/S0103-51502013000200010>.

- [4] Brasil. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), CENSO DEMOGRAFICO, 2010. Pessoas com deficiência, Disponível em <<https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/20551-pessoas-com-deficiencia.html>>
- [5] CARICCHIO, MILENA BRAGA MAIA, **Revista Eletrônica. Atualiza Saúde**, Tratar brincando: o lúdico como recurso da fisioterapia pediátrica no Brasil Salvador, v. 6, n. 6, p. 43-57, jul./dez. 2017 <http://atualizarevista.com.br/articulo/tratar-brincando-o-ludico-como-recurso-da-fisioterapia-pediatica-no-brasil-v-6-n-6/>
- [6] CHRISTOFOLETTI, Gustavo et al. Eficácia de tratamento fisioterapêutico no equilíbrio estático e dinâmico de pacientes com doença de Parkinson. **Fisioter. Pesqui.**, São Paulo, v. 17, n. 3, p. 259-263, Sept. 2010. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S180929502010000300013&lng=en&nrm=iso>. access on 09 June 2020. <https://doi.org/10.1590/S1809-29502010000300013>.Doi:<https://doi.org/10.5007/2175-8042.2019e54349>.
- [7] BATAGLION, Giandra Anceski; MARINHO, Alcyane; ZUCHETTO, Angela Teresinha; FOLLE, Alexandra; GRUBERT CAMPBELL, Carmen Silvia. Atividades Lúdicas No Atendimento Multi E Interdisciplinar Para Crianças Com Deficiência. **Pensar a Prática**, v. 20, n. 1, 31 mar. 2017 Disponível em <https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/43078>
- [8] CYRINO, R., SILVA, L., SOUZA, M., BORGES, C., & PEREIRA, L. (2016). Atividades lúdicas como estratégia de educação em saúde com idosos. *Revista Ciência em Extensão*, 12(3), 154-163. https://ojs.unesp.br/index.php/revista_proex/article/view/1324
- [9] FERREIRA, Jackeline Tuan Costa et al. Efeitos da fisioterapia em crianças autistas: estudo de séries de casos. *Cad. Pós-Grad. Distúrb. Desenvolv.*, São Paulo, v. 16, n. 2, p. 24-32, dez. 2016. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-03072016000200005&lng=pt&nrm=iso>.
- [10] FUJISAWA, Dirce Shizuko; MANZINI, Eduardo José. Formação acadêmica do fisioterapeuta: a utilização das atividades lúdicas nos atendimentos de crianças. **Rev. Bras. educ. espec., Marília**, v. 12, n. 1, p. 65-84, Apr. 2006. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-65382006000100006&lng=en&nrm=iso>.
- [11] GAVIM, A. E. O.; Oliveira, I. P. L.; Costa, T. V.; Oliveira, V. R; Martins, A. L.; Silva, A. M. Saúde em Foco, Edição nº: 06, Mês / Ano: 05/2013, Páginas: 71-77 A Influência Da Avaliação Fisioterapêutica Na Reabilitação Neurológica http://portal.unisepe.com.br/unifia/wpcontent/uploads/sites/10001/2018/06/9influencia_avaliacao.pdf
- [12] LIAO LH, CHEN C, PENG J, WU LW, HE F, YANG LF, ZHANG CL, WANG GL, PENG P, MA YP, MIAO P, YIN F. Diagnosis of intellectual disability/global developmental delay via genetic analysis in a central region of China. *Chin Med J (Engl)*. [Acesso em 15 de abril de 2020] 2019;132(13):1533-1540. Doi:10.1097/CM9.0000000000000295.
- [13] MAGALHÃES, Michele; SCHLIEMANN, Ana Laura; PASINI NETO, Hugo. Avental lúdico fisioterapêutico: proposta, planejamento e confecção. *Revista da Faculdade de Ciências Médicas de Sorocaba*, [S.l.], v. 19, n. 4, p. 169-174, jan. 2018. ISSN 1984-4840. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/RFCMS/article/view/28981>>. Doi:<https://doi.org/10.23925/1984-4840.2017v19i4a3>.
- [14] MARTINS, Wagner de Britto; GAIAD, Thais Peixoto; PRAT, Bernat Vinolas; MORAIS, Rosane Luzia de Souza. Pessoas com Deficiências Motoras, Conhecimento e Usufruto dos seus Direitos Fundamentais. **Rev. bras. Educ. espec.** Bauru, v. 24, n. 3, p. 441-454, Sept. 2018. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-653820180003000441&lng=en&nrm=iso>. Acessado 25 abril 2020. <https://doi.org/10.1590/s1413-6538241800030009>.
- [15] MIRANDA, S. A. de; LIMA, B. J. M. DE; SANTOS, Y. DE L. M. DOS; AIRES, N. O.; FRANÇA, R. P.; SOUZA, E. C.; DUARTE, M. G. D.; SILVA, K. B. DA; AGUIAR, A. K. O. DOS S.; CORVELLO, C. M.; AMBÉ, A. A. M.; CARDOSO, E. S.; MONTEIRO, B. C.; FERREIRA, J. de N. S.; OLIVEIRA, K. C. Aplicabilidade de atividades lúdicas como parâmetro na reconhecimento do Alzheimer precoce na atenção básica de saúde. **Revista Eletrônica Acervo Saúde**, n. 44, p. e2250, 2 abr. 2020.
- [16] NILES, RUBIA PAULA JACOB; SOCHA KÁTIA. Revista de divulgação científica agora, A Importância Das Atividades Lúdicas Na Educação Infantil. *Ágora: R. Divulg. Cient.*, v. 19, n. 1, p. 80-94, jan./jun. 2014 (ISSNe 2237-9010).
- [17] NOGUEIRA, Paula Cristina; SILVA, Andreia Maria; KOSOUR, Carolina; REIS, Luciana Maria. Efeito da terapia por realidade virtual no equilíbrio de indivíduos acometidos pela doença de Parkinson. *Fisioterapia Brasil*, [S.l.], v. 18, n. 5, p. 547-552, fev. 2018. ISSN 2526-9747. Disponível em: <<https://portalatlanticaeditora.com.br/index.php/fisioterapia-brasil/article/view/1546>>. Doi:<http://dx.doi.org/10.33233/fb.v18i5.1546>.
- [18] PELOSI, Miryam Bonadiu; TEIXEIRA, Pablo de Oliveira; NASCIMENTO, Janafina Santos. O uso de jogos interativos por crianças com síndrome de Down. **Cad. Bras. Ter. Ocup., São Carlos**, v. 27, n. 4, p. 718-733, Dec. 2019. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2526-89102019000400718&lng=en&nrm=iso>. access on 09 June 2020. Epub Nov 04, 2019. <http://dx.doi.org/10.4322/2526-8910.ctoao1869>.
- [19] PILGER, Calíope; PREZOTTO, Kelly Holanda; OTTONI, Jéssica Dal Santos; LIMA, Daniele Cristina Rodrigues; ZANELATTO, Renata; XAVIER, Audinéia Martins; MELLO, Raquel. Atividades De Promoção À Saúde Para Um Grupo De Idosos: Um Relato De Experiência. **Rev.Enfermagem** e atenção à saúde. 2015 Disponível em < <http://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/enfer/article/view/340>
- [20] PINHEIRO, Sarah Brandão; GOMES, Mariana Lima. Efeitos Das Atividades Lúdicas No Idoso Com Alteração Do

- Cognitivo Leve: Uma Revisão Sistemática. **Revista Pesquisa em Fisioterapia**, [S.l.], v. 4, n. 1, p. 71-77, jun. 2014. ISSN2238-2704. Disponível em: <https://www5.bahiana.edu.br/index.php/fisioterapia/article/view/369>. Acesso em: 08 maio 2020. Doi:<http://dx.doi.org/10.17267/2238-2704rpf.v4i1.369>.
- [21] RIBEIRO, JULIANA & REIS, GOUVEIA & NEIVA, CASSIANO & MULLER, DALTON & PESSÔA FILHO, DALTON & CIOLAC, EMMANUEL & VERARDI, CARLOS & DA LEADRO & SIQUEIRA, LEANDRO & GONÇALVES, DANIELLE & GIULIANO, & SILVA, ROBERTO & HIRAGA, CYNTHIA & GEORGINA, MARIA & TONELLO, MARIA. (2017). virtual reality therapy: motor coordination and balance analysis in children and teenagers with down syndrome. **European Journal of Human Movement**. 2017. 38-53.
- [22] SANTOS, Felipe Arlan Bezerra; ALMEIDA, Laize Pacheco dos Santos; SANTOS, Adryanne Almeida; SILVA, Ana Lúcia Santos Barros; BARBOSA, Juliana Eleticia Silva; SOARES, Tainan Almeida; OLIVEIRA, Mariana Pereira; OLIVEIRA, Jociene Roberto da Silva. Fisioterapia Na Atenção Primária De Saúde: Relato De Experiência. **Revis. Brasileira de Pesquisa em Ciências da Saúde**. 2017 Disponível em < <http://revistas.icesp.br/index.php/RBPeCS/article/view/179> > [Acesso 24 de maio 2020].
- [23] SILVA, Soraya Batista da; PEDRAO, Luiz Jorge; MIASSO, Adriana Inocenti. O Impacto da fisioterapia na reabilitação psicossocial de portadores de transtornos mentais. **SMAD, Rev. Eletrônica Saúde Mental Álcool Drog.** (Ed. port.), Ribeirão Preto, v. 8, n. 1, p. 34-40, abr. 2012 Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-69762012000100006&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 20 maio 2020.
- [24] SMANIOTTO, Helen de Oliveira; CAMARGO, Carla Regina; FERNANDES, Isabel. Fisioterapia Neurofuncional: protocolo fisioterapêutico no tratamento da coordenação motora e equilíbrio em portadores de Parkinson. Biblioteca digital de TCC- UniAmerica. Dec 2018 Disponível em <<https://pleiade.uniamerica.br/index.php/bibliotecadigital/article/view/574>>
- [25] SOARES, Joyce Cristina Cândido, MORAES, Bárbara Letícia Costa; PAZ, Clarissa Cardoso dos Santos Couto; MAGALHÃES, Livia de Castro. Influência do uso de jogos do Microsoft Kinect® sobre o desempenho motor e funcional de criança com transtorno do desenvolvimento de coordenação. **Cad. Bras. Ter. Ocup., São Carlos**, v. 27, n. 4, p. 710-717, Dec. 2019. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2526-89102019000400710&lng=en&nrm=iso>. <https://doi.org/10.4322/2526-8910.ctoao1630>.
- [26] VARGAS, Leandro Martinez; VARGAS, Thaianie Moleta; CANTORANI, José Roberto Herrera; GUTIERREZ, Gustavo Luis; PILATTI, Luiz Alberto. **Revista stricto sensu**. Deficiência intelectual: origens e tendências em conceitos sob a ótica do constructo social. Ponta Grossa – PR – Brasil v.01, n. 01, jan/jun. 2016, p. 12- DOI: 10.24222/2525-3395.2016v1n1p012 Disponível em <http://revistastrictosensu.com.br/ojs/index.php/rss/article/view/8>