

## **A Ludoterapia no cuidado de enfermagem ao adulto com psicopatologia: uma reflexão conceptual**

Ludotherapy in nursing care to the person with psychopathology: a conceptual reflection

Nome do(a) Autor(a): Ivone Duarte

Enfermeira Especialista em Saúde Mental e Psiquiatria formada pela Escola Superior de Enfermagem São Francisco das Misericórdias – Lisboa, Portugal.

A desempenhar funções no Serviço de Psiquiatria do Hospital das Forças Armadas - Lisboa, Portugal.

Endereço de e-mail: [Ivoneduarte.mail@gmail.com](mailto:Ivoneduarte.mail@gmail.com)

## **RESUMO**

Este artigo pretende realizar uma reflexão conceptual sobre a Ludoterapia como instrumento do cuidado de Enfermagem ao adulto com psicopatologia no contexto de internamento.

A Ludoterapia está usualmente relacionada com terapia em crianças. Porém esta atividade é também um instrumento importante no cuidado ao adulto, visto que a sua aplicação proporciona benefícios ao nível cognitivo, afetivo, motor, social e comunicacional. Este artigo apresenta o resultado de uma vasta pesquisa bibliográfica e de uma análise interpretativa dos resultados, originando uma revisão do conceito de Ludoterapia, em que simultaneamente aborda a implementação da atividade lúdica em Enfermagem e a sua aplicação no adulto com psicopatologia, mais precisamente na depressão e em comportamentos aditivos como o alcoolismo. São apresentadas algumas atividades lúdicas que podem ser aplicadas em internamento psiquiátrico.

Assim, é demonstrado que a Ludoterapia é uma atividade económica e fácil de implementar, podendo ser adaptada segundo o diagnóstico ou as características do cliente de Enfermagem, uma vez que existe uma infinidade de jogos terapêuticos. Por isso, a sua utilização em indivíduos adultos com patologia psiquiátrica, inseridos no contexto de internamento, é uma mais valia na promoção e no restabelecimento do bem-estar psicológico do indivíduo, reduzindo o desconforto e auxiliando na expressão de sentimentos.

**Palavras-chave:** Ludoterapia; Enfermagem; Psicopatologia;

## **ABSTRAT**

This article intends to make a conceptual reflection on Ludotherapy as an instrument of nursing care to adults with psychopathology in the context of hospitalization.

Ludotherapy is known to be usually related to therapy in children. However, this activity is also an important tool in adult care, as its application provides cognitive, affective, motor, social and communicational benefits. This article presents the result of a vast bibliographic research and an interpretative analysis of the results, leading to a review of the concept of Ludotherapy, which simultaneously addresses the implementation of playful activity in Nursing and its application in adults with psychopathology, more precisely in depression and in addictive behaviors such as alcoholism. Some playful activities that can be applied in psychiatric hospitalization are presented.

Thus, it is shown that Ludotherapy is an economic activity and easy to implement and can be adapted according to the diagnosis or characteristics of the nursing client, since there is a multitude of therapeutic games. Therefore, its use in adult individuals with psychiatric pathology, inserted in the context of hospitalization, is an added value in promoting and restoring the individual's psychological well-being, reducing discomfort and aiding in the expression of feelings.

**Keywords:** Ludotherapy; Nursing; Psychopathology;

## INTRODUÇÃO

A palavra Ludoterapia provém da palavra latina *ludus*, cujo significado remete para jogos ou algo lúdico que diverte ou distrai. Deste modo, Ludoterapia consiste na terapia através de jogos, usualmente associada a terapia para crianças. Porém, este tipo de terapia é cada vez mais utilizado em adultos portadores de psicopatologia ou de traumas de infância.

Segundo Olson-Morrison (2017) “os adultos precisam de brincar”. Assim, este autor refere que a terapia de jogo é uma ferramenta poderosa para adultos, uma vez que nestas sessões o adulto torna-se absorvido na atividade de jogar e desenvolve um tipo de consciência de si que não é possível através da verbalização.

Assim, a Ludoterapia possibilita por meio da recreação, que o cliente consiga expressar aquilo que acha de si próprio e do ambiente que o rodeia, através do desenvolvimento de atividades que promovem o incremento das suas capacidades cognitivas, afetivas, motoras, sociais e comunicacionais.

É uma intervenção que pode ser usada no cuidado de Enfermagem como forma de aliviar a ansiedade causada por experiências anormais decorrentes de doença, segundo Santos et al (2017).

Relativamente ao internamento psiquiátrico, sabe-se que essa situação pode provocar grandes mudanças na vida da pessoa. Algumas dessas mudanças são, por exemplo, o isolamento social que pode estar presente devido, por exemplo, à abstinência, a depressão, confusão, habilidades verbais deficientes, interação com os pares e superdependência em figuras de autoridade" (Demanchick, Cochran & Cochran, (2003) citando Davis & Shapiro, (1983, p. 147)). Essa atividade auxilia o crescimento pessoal e a sua independência, uma vez que o mesmo precisa de uma oportunidade para se aceitar completamente enquanto experimenta a aceitação de outros. (Guerny, (1983) citado por Demanchick, Cochran & Cochran (2003)).

Os jogos terapêuticos proporcionam alegria, aprendizagem e estimulação da mente, a diversão, risos, bem-estar, prazer e o distanciamento do quotidiano. Promove ainda a criatividade e a realização de exercícios que estimulem as funções motora e cognitiva, além de permitir a socialização e a integração, de acordo com Matos (2006) citado por Simioni et al (2014).

Deste modo, este artigo tem como objetivo efetuar numa reflexão conceptual acerca da Ludoterapia e a sua aplicação na prestação de cuidados de Enfermagem à pessoa adulta com psicopatologia em contexto de internamento psiquiátrico.

## **PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

A elaboração deste artigo ocorreu no seguimento da Prática Clínica realizada ao longo da Especialidade de Saúde Mental e Psiquiatria numa unidade hospitalar na região de Lisboa, onde foi desenvolvida a temática, com a elaboração de documentos de estudo sobre a implementação da Ludoterapia em contexto de internamento psiquiátrico.

Foi realizado um levantamento bibliográfico em várias bases de dados como a Scielo, Nursing, EBSCO, Lilacs, privilegiando artigos compreendidos entre o ano 2000 e 2019 e em documentos físicos disponíveis para consulta em bibliotecas.

A bibliografia utilizada foi selecionada de acordo com os critérios temporais acima referidos e também por palavras-chave, nomeadamente ludoterapia, adulto, psicopatologia ou doença mental, enfermagem, internamento.

Depois de concluído o levantamento bibliográfico, a documentação foi submetida a uma análise interpretativa, de modo a atingir os objetivos e conseqüentemente a realizar uma reflexão conceptual sobre o tema.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

### **1- A implementação da Ludoterapia no cuidado de Enfermagem**

A implementação da Ludoterapia na prática de cuidados ao cliente adulto com psicopatologia pode variar de acordo com as características do mesmo. Segundo Marston & Szeles-Szecsei (2000), um simples jogo de cartas pode ser eficaz para ajudar um cliente recém internado a expressar as suas emoções. Em clientes que demonstram raiva, agitação e dificuldades de comunicação, por exemplo, os autores referem que este jogo terapêutico permitiu a aceitação do cliente à sua nova condição de internamento e à compreensão da equipa acerca das causas que levavam esses clientes a demonstrarem comportamentos mais agressivos. Deste modo, a Ludoterapia foi uma ferramenta eficaz no auxílio dos clientes a partilharem os seus sentimentos e a ajustarem-se às suas perdas. Esta atividade, permitiu também ajudar a equipa a encontrar formas mais direcionadas para auxiliar os clientes a expressar a sua raiva.

Marston & Szeles-Szecsei (2000), salientam também que o jogo terapêutico permite a redução de resistência por parte do cliente. Os mesmos autores revelam no seu estudo que um jogo tão familiar como o jogo das damas, pode ser uma ferramenta eficiente quando os clientes

demonstram comportamentos de oposição ou falta de vontade em participar na sua recuperação. Durante esta atividade, o terapeuta introduziu perguntas e solicitou aos clientes que falassem sobre questões significativas, revelando mais sobre eles próprios. Depois de algumas sessões, o terapeuta também foi capaz de oferecer novas visões e alternativas aos clientes, através do diálogo “disfarçado” durante o jogo, permitindo que a terapia progredisse para um ponto em que os clientes foram demonstrando progressivamente menos ansiedade. A abordagem da Ludoterapia na recuperação destes clientes foi um complemento útil para a superação de obstáculos na terapia e para a avaliação. Os mesmos autores referem que, antes de ser implementada esta atividade com os clientes, esta deve ser entendida pela equipa e pelas famílias ou qualquer outra pessoa envolvida no processo de recuperação. Caso contrário, pode haver alguma dificuldade se o cliente descreve a sessão de terapia para essas pessoas como um momento em que o cliente e o terapeuta "brincam", uma vez que este conceito está associado a uma infantilização.

Mas no que toca as técnicas de terapia lúdica, Hall, Kaduson & Schaefer (2002) referem que existe uma infinidade de jogos terapêuticos que podem ser implementados de acordo com as características e patologias dos clientes. No seu artigo, os autores demonstram que a Ludoterapia é eficaz, agradável, barata e fácil de implementar.

Assim, a facilidade em introduzir a terapia lúdica na prestação de cuidados de Enfermagem ao cliente com psicopatologia, leva a considerar a importância da mesma na promoção ou restabelecimento do bem-estar psicológico do indivíduo, assumindo-se como um meio de reduzir do desconforto do cliente, permitindo expressão de emoções e sentimentos, nervosismo, apatia, alterações de comportamento e até mesmo a relutância quanto ao tratamento.

## **2- A aplicação da Ludoterapia na pessoa com psicopatologia**

A aplicação da Ludoterapia é vasta e de acordo com Silva & Rocha (2016), o lúdico pode ser trabalhado com cliente que apresentem depressão, porque permite a interpretação e observação do pensamento através do ato de provocar sentimentos de acordo com a situação proposta. A Ludoterapia assume-se como a aplicação de procedimentos de psicoterapia, onde o jogo terapêutico tem um importante destaque no processo terapêutico. Silva & Rocha (2016) referem que através disso, é possível observar o comportamento lúdico do cliente, tratando-se de uma terapia interpessoal. As estratégias utilizadas pelo terapeuta consistem na escuta, na fala, mediadas pelos diferentes jogos terapêuticos, com o objetivo de explorar o self do cliente,

ou seja, os sentimentos, pensamentos, experiências, comportamentos, através da comunicação e do lúdico.

A Ludoterapia é uma técnica efetiva com clientes depressivos, segundo Silva & Rocha (2016), porque favorece a expressão de sentimentos, conflitos e dificuldades. Através da terapia lúdica, as situações traumáticas ou tristes que não são manifestadas na fala, são expostas na atividade lúdica, sendo apontada como um recurso com resultados positivos no trabalho com clientes depressivos. Os mesmos autores referem que as dificuldades de expressar aquilo que gera a depressão, os sentimentos negativos e as angústias presentes na pessoa com depressão podem ser expressas na atividade lúdica. (Silva & Rocha, 2016).

Também, Rangé & Marlatt (2008), consideram que a Ludoterapia pode ser benéfica com cliente com comportamentos aditivos, nomeadamente o alcoolismo. O álcool exerce um grande efeito ao nível das emoções, sendo que “o primeiro efeito das bebidas alcoólicas sobre as emoções é um efeito direto do etanol sobre o sistema nervoso central.” (Mikolajczak & Desseilles, 2014, p. 380). Quando o álcool consumido em doses elevadas, origina, na maioria dos indivíduos, uma diminuição ou eliminação dos efeitos associados a um estado emocional negativo. Mikolajczak & Desseilles (2014) referem que numa concentração de álcool mais baixa, os efeitos sobre as emoções são moderados, e por isso, esta capacidade de abolir as respostas emocionais permite explicar o uso do álcool por determinadas pessoas. Os mesmos autores referem que o álcool estreita o campo de atenção, levando os indivíduos a um estado de congruência, tratando apenas as informações mais evidentes. Se este estado for agradável, os indivíduos revelam sentimentos de euforia. Se o estado for desagradável experimentam sentimentos de mal-estar ou tristeza de uma forma acentuada. Deste modo, é possível perceber que os alcoólicos se apresentam mais eufóricos em grupo e mais disfóricos quando bebem isoladamente.

Mikolajczak & Desseilles, (2014), salientam que nos períodos de abstinência, o recurso à bebida ocorre em determinadas situações, mas frequentemente de modo automático de sem que a pessoa tenha tempo de tomar consciência da emoção que o assola. Assim, o álcool é utilizado como um meio pouco adaptativo de regulação de emoções, levando a pessoa a um humor depressivo. A privação do álcool leva a uma recuperação progressiva do humor e a abstinência constitui uma forma eficaz de permitir uma recuperação progressiva de humor e diminuir a força da apetência para o álcool, sendo o primeiro modo de tratamento da depressão nos alcoólicos, segundo (Mikolajczak & Desseilles (2014).

Deste modo, a Ludoterapia demonstra ser um instrumento proveitoso na recuperação da pessoa com depressão ou em abstinência alcoólica uma vez que, de acordo com Ward-Wimmer (2002) é uma experiência integral, que convida o indivíduo em todo o seu ser total ao processo.

Começando na cabeça, a Ludoterapia trabalha os dois hemisférios do cérebro. O lado esquerdo é essencial para decidir o que fazer a seguir, quais estratégias nos levam à vitória e como pode ser verbalizado. O lado direito, é o lado artístico, que nos permite idealizar, imaginar e “brincar”. Além disso, o mesmo autor refere que o valor e o impacto das beta-endorfinas na nossa sensação geral de bem-estar são bem conhecidos. Continuando no restante corpo, Ward-Wimmer (2002) indica que quando o ser humano ri ou canta, e se movimenta alegremente ou realiza alguma atividade agradável, tem tendência a respirar mais, obtendo assim melhores trocas gasosas. Possibilita também o alívio da tensão cardíaca, reduzindo também a fadiga e dores ou rigidez no corpo.

Geoffrion (2018), citando Hoffman (2003), refere nos seus estudos que a Ludoterapia explora a capacidade de “brincar”, e que desenvolve a capacidade de expressar os sentimentos de uma pessoa para outro indivíduo, segundo Geoffrion (2018) citando Hoffman (2003). Os mesmos autores salientam que a terapia lúdica ajuda os participantes a se tornarem mais adaptáveis e flexível "no momento" das sessões de terapia de jogo e, em geral, mais expressivos algumas emoções como resultado das atividades de terapia lúdica.

### **3- Atividades propostas para adultos em internamento**

Santos et al (2017) referem que os enfermeiros podem promover a interação entre o cliente e a equipa de enfermagem, através de ferramentas que podem ser utilizados para minimizar o desconforto decorrente desse mesmo internamento. Esses instrumentos utilizados nas intervenções de Ludoterapia ajudam a reduzir as tensões e as inquietações vividas em ambiente hospitalar, segundo os mesmos autores.

Beuter & Alvim (2010) referem que o lúdico, não é somente o jogo terapêutico. Este pode ser manifestado na expressão subjetiva do cuidado de Enfermagem através do sorriso, do carinho, da atenção do toque afetivo, do olhar empático ou do diálogo atencioso, ou seja, quando o enfermeiro utiliza o seu corpo para interagir e cuidar do cliente.

Ao direcionar estas técnicas para um cuidado mais humanizado ao cliente e aliando a ludoterapia, como meio de minorar do desconforto do mesmo, previne-se ou minimizam-se momentos de irritabilidade, nervosismo, apatia, alterações de comportamento e até mesmo a relutância quanto ao tratamento.

Segundo Simioni et al (2014) ao proporcionar ao cliente a elaboração de tarefas como participar num jogo terapêutico, além de melhorar a saúde mental do mesmo, também tem repercussões positivas na sua atividade motora, que poderá ou não estar comprometida.



Para Golz e Toglia (2002) citados por Simioni et al (2014) para que as atividades causem o efeito esperado é necessário conhecer as principais habilidades cognitivas do cliente, que são: a memória, a atenção, a capacidade para a resolução de problemas e a habilidade espacial. A memória diz respeito à capacidade do cliente de resgatar informações já apreendidas. Quanto à atenção, esta é demonstrada através da capacidade do indivíduo em concentrar-se na atividade e manter a atenção. No que toca à capacidade para resolução de problemas, é caracterizada pela capacidade de procurar soluções e experimentá-las numa situação nova ou numa situação desconhecida. A habilidade espacial envolve o conhecimento dos parâmetros espaciais de objetos e suas relações espaciais, assim como a relação do seu próprio corpo com o espaço real já conhecido ou explorado.

Matos (2006) citado por Simioni et al (2014) defende que os jogos terapêuticos proporcionam alegria, aprendizagem e estimulação da mente, diversão, risos, bem-estar, prazer, distanciamento do quotidiano, promove a criatividade e a realização de exercícios que estimulem as funções motora e cognitiva, além de permitir a socialização e a integração.

Segundo Mendonça e Macedo (2010) citados por Simioni et al (2014), a atividade lúdica utilizada de forma terapêutica, facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, e colabora para uma boa saúde mental e para o processo de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Segundo Furlan (2006) citado por Simioni et al (2014), através de atividades como o jogo da memória, por exemplo, exploram-se algumas habilidades, tais como atenção, uso da linguagem oral simples, noção de relação espacial e a capacidade para resolver problemas, principalmente por tentativa e erro.

Para Muragaki, Furlan & Toldrá (2006), os quebra-cabeças estimulam a exploração espacial a partir do conhecimento da sua dimensão, ativam a capacidade de resolução de problemas, estimulam a memória e a atenção, uma vez que obrigam o cliente a formar figuras ou encaixar peças devidamente.

Também os jogos em grupos ou duplas são instrumentos importantes no cuidado ao cliente porque favorecem a interação social, o que beneficia o tratamento e aumenta o bem-estar do indivíduo.

Beuter & Alvim (2010) evidenciam a expressão do lúdico no cuidado de enfermagem como algo importante na dinâmica de atividades programadas de conteúdo recreativo, uma vez que visa o bem-estar do cliente adulto hospitalizado. Os mesmos autores defendem o lúdico como um elemento qualificador do cuidado de enfermagem que é expressado através da criatividade e da sensibilidade no ato de cuidado do enfermeiro. Deste modo, podemos entender que a ludoterapia como uma atividade que se assinala como um instrumento restaurador da

saúde do cliente, facilitando a sua interação, através do seu desenvolvimento intra e interpessoal, promovendo o processo de socialização, da comunicação, entre outros.

É importante que o profissional avalie continuamente o ambiente do grupo e o humor do cliente em particular, antevendo a possível alteração de comportamentos, podendo ocorrer a necessidade de mediar alguns sentimentos como a ansiedade ou a frustração dos intervenientes.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O lúdico, algo tão associado a crianças, é também um importante instrumento terapêutico no cuidado à pessoa adulta. A Ludoterapia assume um destaque relevante no cuidado de Enfermagem ao adulto, uma vez que possibilita que a pessoa expresse os seus sentimentos e melhore as suas capacidades cognitivas, afetivas, sociais, comunicacionais e motoras.

No que toca ao adulto com psicopatologia e ao internamento psiquiátrico decorrente desta, a Ludoterapia pode ser utilizada como forma de ultrapassar o isolamento social, a ansiedade, a difícil interação com os pares ou profissionais de saúde, sobretudo em doenças como a depressão e em comportamentos aditivos, como o alcoolismo. Esta terapia, além da fácil implementação nos cuidados de Enfermagem em contexto de internamento, porque pode ser bastante económica, permite essencialmente reduzir do desconforto do cliente e promove expressão de emoções e sentimentos do mesmo.

Quanto ao tipo de atividade a ser implementada, existem inúmeras atividades de Ludoterapia que podem ser desenvolvidos em contexto de internamento, dos mais simples aos mais complexos, acordo com o objetivo pretendido. Um simples jogo de damas, que envolve o seguimento de regras, ou um jogo que envolva a expressão plástica e o desenho, em que a pessoa expressa o que sente sem recorrer à verbalização, são excelentes instrumentos terapêuticos que auxiliam o Enfermeiro na prestação de um melhor cuidado de Enfermagem ao adulto com psicopatologia em contexto de internamento. A aplicação da Ludoterapia neste contexto permite estabelecer uma melhor relação terapêutica e promove um melhor bem-estar psicológico do cliente de Enfermagem.

## BIBLIOGRAFIA

- Beuter, M.; Alvim, T. & Neide A.; (2010) Expressões Lúdicas no Cuidado Hospitalar sob a Ótica de Enfermeiras. Escola Anna Nery. Revista de Enfermagem, vol. 14, núm. 3, julho-setembro 2010. 567-574 Universidade Federal do Rio de Janeiro. Brasil. Acedido a 19-02-2019. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1414-81452010000300019&script=sci\\_abstract&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1414-81452010000300019&script=sci_abstract&tlng=pt)
- Demanchick, S.; Cochran, N. & Cochran, J. (2003) Person-Centered Play Therapy for adults with developmental disabilities. International Journal of Play Therapy, 12 (1), 47-65. Acedido a 18-02-2019. Disponível em: <http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=12&sid=168da467-b2f6-43e3-a557-e1912a1d1227%40sdc-v-sessmgr06>
- Geoffrion, C. (2018) - Play Therapy Techniques with Adults in an Inpatient Setting. Spring 5-19-2018 Lesley University. Acedido em 22-02-2019. Disponível em: [https://digitalcommons.lesley.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1090&context=expressive\\_theses](https://digitalcommons.lesley.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1090&context=expressive_theses).
- Hall, T. M., Kaduson, H. G., & Schaefer, C. E. (2002) - Fifteen effective play therapy techniques. Professional Psychology: Research and Practice.

Marston, D. & Szeles-Szecsei, H. (2000) - Using 'play therapy' techniques with older adults. *Clinical Gerontologist: The Journal of Aging and Mental Health*, Vol 22(3-4), 2001. pp. 122-124. Acedido a 20-02-2018. Disponível em: <http://web.a.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=3&sid=1c554c7e-38f6-40be-89ee-df9ada4c8b7c%40sdc-v-sessmgr02&bdata=JnNpdGU9ZWwhvc3QtbGl2ZQ%3d%3d#AN=2001-17197-012&db=psyh>

Mikolajczak, M. & Desseilles, M. (2014) - *Tratado de regulamentação das emoções*. Lisboa: Instituto Piaget.

Muragaki, C.; Okamoto, K.; Furlan, L. & Toldrá, R. (2006). A utilização de jogos pela terapia ocupacional: contribuição para a reabilitação cognitiva. *Anais do X Encontro Latino Americano de Iniciação Científica e VI Encontro Latino Americano de Pós-Graduação - Universidade do Vale da Paraíba* (pp. 2554-2527). Acedido a 19-02-2019. Disponível em [http://www.inicepg.univap.br/cd/INIC\\_2006/epg/03/EPG00000538-ok.pdf](http://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2006/epg/03/EPG00000538-ok.pdf)

Olson-Morrison, D. (2017) Integrative Play Therapy With Adults With Complex Trauma: A developmentally-Informed Approach. *International Journal of Play Therapy*. Vol. 26. Nr.3, 172-183. Acedido a 18-02-2019. Disponível: <http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=10&sid=168da467-b2f6-43e3-a557-e1912a1d1227%40sdc-v-sessmgr06>

Rangé, B. & Marlatt, A. (2008) - Terapia cognitivo-comportamental de transtornos de abuso de álcool e drogas. *Rev. Bras. Psiquiatr*, vol.30, suppl.2, pp 88-95. Acedido a 21-02-2019. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1516-44462008000600006&script=sci\\_abstract&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1516-44462008000600006&script=sci_abstract&tlng=pt)

Santos, S.; Alves, A.; Oliveira, J.; Gomes, A. & Maia, L. (2017) A ludoterapia como ferramenta na assistência humanizada de Enfermagem. *Revista Científica de Enfermagem*. 7 (21):30-40. São Paulo. Brasil. Acedido em 18-02-2018. Disponível em: <http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=5&sid=37f30ad4-925d-4798-8463-bce08348fec1%40sdc-v-sessmgr04>

Simioni, B; Nachbar, V.; Eusebio, L. Alves, M.; Bravi, M.; Ramos, R. & Ventura, F. (2014) O Desenvolvimento de Jogo Da Memória e Dominó para Auxiliar no Processo de Reabilitação de Pacientes Que Sofreram Acidente Vascular Encefálico. *Encontro Científico do Gepro 2014*. Acedido em: 25-02-2019. Disponível: <http://www.geprofatecjahu.com.br/gepro/index.php/gepro/gepro2014/paper/view/38>

Silva, A. & Rocha, A. (2016). – Ludoterapia no tratamento terapêutico da depressão infantil: um estudo a partir do pensamento cognitivo-comportamental. *Revista UNINGÁ Review*. v.28, n.1, pp.61-69 (Out - Dez 2016); Acedido em: 21-02-2019. Disponível em: <http://revista.uninga.br/index.php/uningareviews/article/view/1856>

Ward-Wimmer D. (2002) - Introduction: The Healing Potential Of Adults At Play; Acedido em: 20-02-2019; Disponível em: <https://www.psychceu.com/Schaefer/Intro.Pdf>

