

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE  
FACULDADE DE MEDICINA  
DEPARTAMENTO DE TERAPIA OCUPACIONAL

Nícolas Magalhães Gomes

**Uso de jogos na Terapia Ocupacional: uma revisão integrativa**

Rio de Janeiro - RJ  
2021

Nícolas Magalhães Gomes

**Uso de jogos na Terapia Ocupacional: uma revisão integrativa**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Terapia Ocupacional da Faculdade de Medicina da Universidade Federal do Rio de Janeiro como requisito para a conclusão do Bacharelado em Terapia Ocupacional.

APROVADO EM: \_\_ / 08 / 2021

BANCA EXAMINADORA:

---

Profa. Vera Vieira  
(Orientadora)

---

Profa. Miryam Bonadiu Pelosi  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

---

Profa. Juliana Valério Melo  
Universidade de Brasília

## **DEDICATÓRIA**

**Dedico este trabalho a minha mãe, que nunca desistiu de mim.  
Ao meu pai, que se esforçou para que esse final chegasse. A  
professora Vera Souza que teve a paciência e o carinho com cada  
uma das minhas inseguranças. E a cada paciente que me  
motivou a continuar estudando.**

## **RESUMO**

Este trabalho teve como objetivo analisar o uso dos jogos na intervenção da Terapia Ocupacional. Foi feita uma revisão integrativa de 14 artigos encontrados nas bases SciELO, RevisbraTO, Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional e na Revista de Terapia Ocupacional da USP. Verificou-se uma predominância da aplicação de jogos eletrônicos sobre jogos de tabuleiro (adaptados ou não), bem como do público infantojuvenil sobre as demais faixas etárias. Também houve variação considerável no tipo de diagnóstico analisado em cada um dos artigos. No fim foram enumerados os efeitos benéficos da gameterapia e de sua importância enquanto ferramenta para o terapeuta ocupacional.

Palavras-chave: Terapia Ocupacional; Atividades Lúdicas; Jogos e Brinquedos, Atividades Humanas

## **ABSTRACT:**

This work aimed to analyze the use of games in Occupational Therapy intervention. An integrative review of 14 articles found in the SciELO, RevisbraTO, Cadernos Brasileiros de Medicina Occupational and Revista de Terapia Ocupacional journals of USP was carried out. There was a predominance of the application of electronic games over board games (adapted or not), as well as of children and adolescents over other age groups. There was also considerable variation in the type of diagnosis analyzed in each of the articles. At the end, the beneficial effects of gametherapy and its importance as a tool for the occupational therapist were listed.

**Key-Words:** Occupational Therapy, Playful activities, Games and toys, Human activities

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	6
2. REFERENCIAL TEÓRICO .....	8
3. OBJETIVOS .....	11
3.1 GERAL .....	11
3.2 ESPECÍFICOS .....	12
4. METODOLOGIA .....	12
5. RESULTADOS .....	13
6. DISCUSSÃO .....	20
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	26
8. REFERÊNCIAS .....	27

## 1. INTRODUÇÃO

A terapia ocupacional é uma área da saúde que vem ganhando espaço nos últimos anos. Apesar de ser uma profissão existente há tempos, ela ganhou notoriedade principalmente na época das guerras mundiais (GALHEIGO, 2003), devido a necessidade de recuperação dos combatentes e aos leitos lotados dos hospitais que precisavam que os pacientes retornassem a suas vidas normais. Assim a terapia ocupacional entrava em cena, como ferramenta para recuperação dos pacientes.

A terapia ocupacional tem ganhado espaço em meio as terapias e formas de cuidar do ser humano. Essa terapia abrange uma visão global do indivíduo e a ideia de vida cotidiana, ações e atividades que são executadas em nosso dia a dia a todo momento.

É a partir de um olhar apurado e sensível que é possível aprender, por meio do cotidiano, as questões mais profundas dos indivíduos. Uma atividade simples para uma pessoa pode ter enormes significados para outra e vice-versa. É ao compartilhar vivências, histórias e sentidos que se amplia a noção do cotidiano e sua importância para cada um, de forma significativa e cheia de representações. Dessa forma, ao estudar as práticas sociais “que atravessam o cotidiano” é que é possível “a compreensão da realidade social e abre as portas para sua transformação” (GALHEIGO, 2003, p.105).

Diante disso, muitos são os pesquisadores e interessados em aprender as questões que envolvem o cotidiano em suas várias facetas, entre eles, os terapeutas ocupacionais, cujo material de trabalho são as atividades cotidianas, trabalhando com o paciente as ações necessárias para executar tais atividades e possibilitar uma ressignificação do próprio cotidiano.

Ao abordar o termo cotidiano, compreendemos que estudar o cotidiano é muito abrangente e é de interesse de várias áreas do conhecimento. Pois é por meio da compreensão do cotidiano das pessoas que muitos estudos se baseiam para ampliar o leque de informações acerca das mais diversas temáticas, seja relacionada à saúde, educação, social entre outros.

Neste cenário, a terapia ocupacional tem campos de atuação que perpassam pela área da saúde, educação, práticas sociais, cultura e justiça que envolvem a busca por técnicas e tecnologias a fim de possibilitar às pessoas mais autonomia e independência em suas vidas, principalmente, para aquelas que apresentam algum tipo de limitação física, sensorial, psicológica, mental e social, e tais limitações possam de algum modo interferir em sua inserção no meio social, seja de forma temporária ou definitiva (CARVALHO, 2012).

Ainda segundo Carvalho (2012, p. 365), a terapia ocupacional, nos últimos tempos ganhou espaço, atingindo o SUS (Sistema Único de Saúde), devido a incorporação das ações de reabilitação no mesmo pela Constituição de 1988. Com isso, a terapia ocupacional adentrou o SUS devido a suas características como: “a preocupação com a visão integral das pessoas e o reconhecimento da dimensão social da saúde”. Mas e quanto a terapia ocupacional no contexto infantil?

Na terapia ocupacional com crianças, o foco na atuação deve ser por meio do brincar e de atividades lúdicas, que prendam a atenção das crianças, já que é por meio do brincar que elas se comunicam e expressam seus sentimentos. O brincar é a linguagem natural das crianças (ALVES, SOMMERHALDER, 2006). As atividades lúdicas na infância é que possibilitam o desenvolvimento das diversas áreas como educacional, emocional e social, e é por meio do brincar que as crianças desenvolvem habilidades sociais, aprendem a respeitar regras e normas, a ter empatia, desenvolvem a linguagem, a percepção, dentre outras características tão fundamentais para a vida adulta (MARTINELLI, 2011).

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

A profissão da Terapia Ocupacional como área da saúde “está bastante ligada ao período da Primeira Guerra Mundial, a qual provocou o aumento dos incapacitados e neuróticos de guerra”. Posteriormente, surgiram as primeiras escolas de terapia ocupacional, cujas alunos eram em sua maioria mulheres, pois nessa época acreditava-se que as mulheres possuíam características maternas que seriam favoráveis aos tratamentos dos doentes. Assim, elas eram conhecidas como “auxiliares de reconstrução”, no sentido de ajudar essas pessoas a retornarem a sua vida normal (CARLO e BARTALOTTI, 2001, p. 27).

O trabalho executado pelos profissionais ficou dividido, ou seja, especializado. Portanto as atividades ocupacionais ganharam assim um profissional especializado, o que até então não havia. O trabalho do terapeuta ocupacional continua a crescer e se especializar cada vez mais, desse modo, há profissionais especialistas em diversos campos médicos como ortopedia, neurologia, psiquiatria entre outros (CARLO e BARTALOTTI, 2001, p. 26).

A profissão de Terapia Ocupacional (TO) se institucionalizou graças a esse desenvolvimento de divisão do trabalho. “Sua base científica concentra-se principalmente no estabelecimento de relações entre tipos e componentes de atividades e as reações, efeitos que provocam no indivíduo (motores, mentais e emocionais)” (Nascimento, 1990, p. 17). É pelo



entendimento da dinâmica prática das atividades e das relações que paciente e terapeuta ocupacional se aproximam.

A profissão foi crescendo, se especializando e ganhando outros contornos, e assim o terapeuta ocupacional trabalha com pessoas de todas as faixas etárias que possuem algum tipo de limitação ou incapacidade, definitiva ou temporária. Pessoas que podem ter dificuldade em realizar uma simples atividade do dia a dia, como escovar os dentes. A habilidade a ser trabalhada, seja motora, cognitiva ou outras, para realizar determinada ação, pode ser trabalhada com intervenção da terapia ocupacional.

O COFFITO – Conselho Federal de Fisioterapia e Terapia Ocupacional define a terapia ocupacional como “uma profissão de nível superior voltada aos estudos, à prevenção e ao tratamento de indivíduos portadores de alterações cognitivas, afetivas, perceptivas e psico-motoras, decorrentes ou não de distúrbios genéticos, traumáticos e/ou de doenças adquiridas, através da sistematização e utilização da atividade humana como base de desenvolvimento de projetos terapêuticos específicos, na atenção básica, média complexidade e alta complexidade” (COFFITO, 2020).

O terapeuta ocupacional atua em diversos locais como clínicas, hospitais ou empresas, intervindo com pessoas que necessitam de reabilitação física e psicossocial, bem como em projetos sociais voltados à reintegração social de pessoas em vulnerabilidade social.

Apesar deste profissional ter uma ampla gama de atuações, ainda é pouco conhecido e valorizado. De acordo com Carvalho (2002, p. 366), a TO por não se constituir uma profissão que consome os produtos da área médica em sua atuação, acaba se tornando uma profissão que não atende aos interesses capitais do sistema de saúde do país. Com isso, as profissões mais valorizadas são as que possuem “conhecimento tradicionais e das modernamente ligadas à tecnologia”. Assim, a TO passa a ter um valor bem restrito e as práticas executadas chegam até mesmo a serem incompreendidas pelas outras áreas.

Entretanto, a terapia ocupacional com o passar dos tempos passou a ser uma profissão que procura trazer, para suas ações práticas e reflexão teórica, a responsabilidade com as necessidades objetivas e subjetivas da população atendida, tendo em conta a visão ampliada de saúde relacionada à construção de direitos fundamentais (lazer, educação, saúde, liberdade de expressão, convívio social e etc.).

Desse modo, o profissional de TO constrói sua identidade profissional com mais consistência nos diversos campos de atuação, o que faz com que o trabalho executado seja perpassado por outros campos de atuação, como a área cultural, desenvolvendo processos criativos, sociais e educativos em suas diferentes nuances.

Segundo o COFFITO (2020), “o terapeuta Ocupacional compreende a Atividade Humana como um processo criativo, criador, lúdico, expressivo, evolutivo, produtivo e de automanutenção e o Homem, como um ser prático interferindo no cotidiano do usuário comprometido em suas funções práticas objetivando alcançar uma melhor qualidade de vida”.

Desse modo, a TO abarca diferentes abordagens terapêuticas, sendo que cada uma delas é direcionada para questões específicas de cada paciente, de cada local em que atua e as necessidades do setor em que está inserida. Assim, o terapeuta ocupacional pode construir uma abordagem terapêutica para estimular o desenvolvimento sensorio-motor de crianças que apresentam dificuldades em algumas habilidades. Pode construir estratégias terapêuticas que ajudem os idosos na execução de atividades do cotidiano e relacionadas à memória, além é claro de atividades de reabilitação em casos específicos (OLIVEIRA; DELEVATI, 2015).

Em suma, o que se observa é que a terapia ocupacional é uma profissão em ascensão, com grande contribuição no desenvolvimento de habilidades, na recuperação e na reabilitação de pacientes que passaram por diferentes dificuldades, limitações sejam físicas ou psíquicas. A TO contribuiu para que os pacientes se recuperem mais rápido ou que possam executar as atividades do cotidiano de maneira autônoma e independente, desde pegar uma colher, escovar os dentes, ou realizar tarefas de maior complexidade, mas que devido às suas condições têm dificuldades na execução.

O terapeuta ocupacional tem importância significativa na atuação junto a bebês e crianças, observando e auxiliando na construção de habilidades de acordo com a faixa etária e, assim, desenvolver um olhar cuidadoso diante de crianças que passam a apresentar algum tipo de dificuldade, e assim ajudar a desenvolver tais habilidades além de investigar os fatores que levam a tal dificuldade, que em alguns casos, pode ser condição de algum tipo de patologia (MARTINEZ; NEÓFITI, 2007).

Além do mais, o TO diante do conhecimento acerca do desenvolvimento infantil e a importância do brincar e dos jogos para o desenvolvimento da psique, pode também auxiliar por meio de suas interações e intervenções na criação de recursos que ajudem na relação interpessoal, e na produção de conhecimentos que favoreçam a uma intervenção que visa a minimizar e prevenir possíveis transtornos físicos e psicossociais (MARTINEZ; NEÓFITI, 2007). Desse modo, o Terapeuta Ocupacional independente da área em que atue, contribui significativamente na prevenção, promoção e recuperação da saúde em todos os seus níveis.

Também não há como negar a importância do lazer na Terapia Ocupacional. O lazer é caracterizado por Nunes e Hutz (2014) como “a satisfação de uma necessidade humana

complexa, que é colocada em prática por meio de experiências que são individualmente definidas como prazerosas” (p. 307). Da mesma forma que acontece nas atividades, é o indivíduo que caracteriza o “lazer” enquanto prazeroso ou não, sendo seu sentido e significado de caráter único para cada um. Dessa forma, o que é considerado lazer por uma pessoa pode ser obrigação ou tedioso para outra. Um jogo não é considerado lúdico por si só, não o torna interessante ou divertido. São os indivíduos que resolvem jogá-lo que terão suas próprias impressões, imprimindo em si suas experiências acerca de dito jogo. Da mesma forma, o terapeuta ocupacional deverá considerar essas questões no momento que propõe um jogo para uma criança, visando torná-lo o mais interessante possível.

Atualmente existe uma gama quase infinita de jogos e brinquedos. O Sistema ESAR, proposto por Garon et al (1998) é usado para classificar jogos baseado na teoria de Piaget. ESAR é o acrônimo de cada palavra que dá identidade às categorias: E para jogo de exercício; S para jogo simbólico; A para jogo de acoplagem e R para jogo de regras simples ou complexas. Segundo os autores,

*O Sistema ESAR é precisamente um instrumento de classificação e de análise do material de jogo e brinquedos. Foi elaborado com a finalidade de responder às necessidades dos diversos profissionais que atuam no campo da educação: os educadores profissionais encarregados de escolher o material de jogo para as coletividades de crianças, como brinquedotecários e educadores trabalhando com crianças nos serviços de creches, jardins de infância, grupos escolares, crianças em reeducação, etc.*

O presente estudo se justifica pela relevância do assunto para o âmbito social, acadêmico e profissional, pretendendo contribuir com conhecimento e reflexões sobre o uso dos jogos, de tabuleiro e virtuais, na área da terapia ocupacional.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 GERAL**

A presente monografia tem como objetivo geral analisar o uso dos jogos na intervenção da terapia ocupacional.

#### **3.2 ESPECÍFICOS**

- Descrever população e tipo de jogos predominantes nos estudos analisados.
- Refletir sobre o uso de jogos na Terapia Ocupacional.

#### 4. METODOLOGIA

A metodologia usada no presente trabalho foi qualitativa, com base em revisão bibliográfica, uma vez que se pretende reunir as informações sobre o assunto, com uma metodologia exploratória e descritiva.

Os procedimentos para a revisão da literatura foram divididos nas seguintes etapas: escolha do tema e delimitação do tema; levantamento bibliográfico preliminar; elaboração do plano provisório de assunto; busca das fontes; seleção dos artigos pelo título, leitura na íntegra, definição das categorias de análise; fichamento; análise das categorias; e por fim redação do texto.

Foi realizada busca com os seguintes descritores em saúde “terapia ocupacional” e “jogos” nas bases de dados: SCIELO, Revista de Terapia Ocupacional da USP, Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional e Revista Interinstitucional Brasileira de Terapia Ocupacional (RevisbraTO), identificando-se 27 artigos, conforme o Quadro 1.

O objetivo inicial era limitar o estudo a “jogos de tabuleiro”, no entanto não foram encontrados artigos com esse termo.

Os critérios de inclusão foram publicações relacionadas à utilização de jogos (eletrônicos ou não) na terapia ocupacional, sem limite de tempo. Os critérios de exclusão foram não abordar o uso de jogos na terapia ocupacional.

O Quadro 1 apresenta o quantitativo de artigos encontrados em cada uma das bases de dados pesquisadas, juntamente com a indicação dos artigos repetidos.

Quadro 1: Quantitativo de artigos identificados por bases de dados pesquisadas.

Bases de dados:	Números de artigos identificados	Excluídos por Repetição
SciELO	8	3
RevisbraTO	6	0
Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional	7	(3)

Revista de Terapia Ocupacional da USP	6	0
Total	27	3
Total artigos para análise	24	

Os artigos foram lidos na íntegra. Nesta fase, um artigo foi excluído por ser revisão integrativa e nove artigos foram excluídos por não abordarem o tema de jogos. Como dos 27 encontrados, três artigos foram excluídos por repetição, foram selecionados 14 artigos para análise. Foram excluídos por não discutirem o tema jogos: (2) Scielo, (2) Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional e (5) Revista de Terapia Ocupacional da USP e um (1) por ser revisão integrativa publicado nos Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional.

## 5. RESULTADOS

Para a apresentação dos resultados, foi feito um resumo dos artigos considerando as categorias pré-definidas: autores, ano, local de publicação (revista), local de realização do estudo, população atendida, jogos avaliados nos estudos, objetivos dos estudos e resultados relevantes encontrados. O Quadro 2 apresenta a distribuição dos artigos analisados por ano de publicação e caracterização dos participantes por quantitativo, grupo etário e diagnósticos

A numeração dos artigos foi feita de forma arbitrária, pela ordem em que foram lidos.

Quadro 2: Caracterização dos artigos analisados por ano de publicação e características dos participantes

Item	Nome do artigo	Autores	Ano de Publicação	Quantitativo de participantes do estudo	Grupo etário atendido (anos)	Características da população atendida
1	Formação de conceitos por crianças com paralisia cerebral: um estudo exploratório sobre a influência de atividades lúdicas	CAZEIRO; LOMONACO.	2011	7	6-10	Paralisia cerebral

2	Uso da realidade virtual centrada no cliente na reabilitação após acidente vascular encefálico: um estudo de viabilidade	ARAMAKI; SAMPAIO; CAVALCANTI; DUTRA.	2019	10	21-59	Acidente vascular encefálico
3	O uso de jogos interativos por crianças com Síndrome de Down	PELOSI.; TEIXEIRA; NASCIMENTO.	2019	13	10-13	Síndrome de Down
4	Contribuições da gameterapia para as habilidades cognitivas de um adolescente com paralisia cerebral	DIAS; CONCEIÇÃO; OLIVEIRA; SILVA.	2019	1	12	Paralisia cerebral
5	Influência do uso de jogos do Microsoft Kinect® sobre o desempenho motor e funcional da criança com transtorno do desenvolvimento de coordenação	SOARES; MORAES; PAZ; MAGALHÃES.	2019	1	8	Transtorno do Desenvolvimento da Coordenação (TDC)
6	Atividades terapêuticas ocupacionais desenvolvidas com crianças e pré-adolescentes com Síndrome de Down	PELOSI; FERREIRA; NASCIMENTO.	2020	44	2-13	Síndrome de Down
7	Análise de jogos e brincadeiras para o contexto hospitalar	VIEIRA; CAZEIRO.	2017	0	Não especificado	Criança em situação de restrição de leito
8	Evolução de uma criança com Síndrome de Down à luz do modelo lúdico: Um estudo de caso	SILVA; PELOSI.	2018	1	2	Síndrome de Down
9	Análise do uso da tecnologia através de aplicativos de jogos como recurso de estimulação cognitiva em idosa com queixas subjetivas de memória: Uma análise de prática	CASTRO, A.P.O.; et al.	2020	1	77	Queixas subjetivas de memória
10	O jogo como estratégia de investigação e reeducação alimentar de crianças com obesidade	SILVA, L.T.; et al.	2020	10	7-11	Sobrepeso/Obesidade infantil

11	A influência do uso do Nintendo Wii® na reabilitação de um paciente com sequelas de acidente vascular cerebral: um estudo de caso	COUTINHO, N.B.; et al.	2020	1	27	Acidente vascular cerebral (AVC)
12	O uso do videogame Nintendo® Wii como recurso terapêutico para idosos: Uma análise da atividade na perspectiva da terapia ocupacional	MORAES, V.B.; et al.	2016	Não aplicável	Não aplicável	Não aplicável
13	Estudo de caso - Atendimento em terapia ocupacional de um paciente com Síndrome de Tourette	REIS; PALHARES.	2007	1	12	Síndrome de Tourette
14	O uso da realidade virtual como um recurso terapêutico ocupacional na reabilitação neurológica infanto-juvenil	BEZERRA; SOUZA.	2018	Não aplicável	Não aplicável	Não aplicável

Fonte: próprio autor

O artigo 1, “Formação de conceitos por crianças com paralisia cerebral: um estudo exploratório sobre a influência de atividades lúdicas”, de Cazeiro & Lomonaco, publicado em 2011, relata o estudo foi feito com sete crianças com paralisia cerebral, entre os seis a dez anos de idade, com o objetivo de examinar a formação de conceitos espontâneos através de atividades lúdicas. Como resultado, foi afirmado que todas as crianças participantes da pesquisa desenvolveram ao menos um dos conceitos espontâneos mais vivenciados, além do uso de ambas as mãos, comportamento, respeito às regras, participação e engajamento nas atividades mais complexas.

O artigo 2 é de Aramaki et al., “Uso da realidade virtual centrada no cliente na reabilitação após acidente vascular encefálico: um estudo de viabilidade”, publicado em 2019. O estudo foi feito com dez pacientes cuja faixa etária variava entre 21 a 59 anos de idade O principal objetivo da pesquisa foi analisar a utilização de Realidade Virtual na reabilitação, avaliando mudanças no desempenho ocupacional e na participação social.

Todos os voluntários eram pacientes do hospital de clínicas da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (HC-UFTM), onde foram utilizados nove jogos de Realidade Virtual (RV) da plataforma Xbox 360®. Como resultado, foi relatada melhora considerável no escore da Medida Canadense de Desempenho Ocupacional (COPM), tanto de desempenho quanto de

satisfação com o desempenho. Apesar do escore de participação ter sido significativo, não houve melhora clínica. Ainda assim, os participantes relataram como o videogame motivou no engajamento do atendimento, na melhora da participação social e do desempenho ocupacional, bem como melhora na função motora ao usar as mãos para realizar AVDs.

O artigo 3 foi “O uso de jogos interativos por crianças com Síndrome de Down”, de Pelosi et al., publicado em 2019. O estudo foi feito com 13 crianças com Síndrome de Down cuja faixa etária variava de 10 a 13 anos. O principal objetivo da pesquisa era analisar e descrever a participação de crianças com Síndrome de Down na utilização de jogos interativos.

Os participantes do estudo eram atendidos no serviço de terapia ocupacional ambulatorial localizado na brinquedoteca terapêutica de um hospital universitário, onde foram utilizados seis jogos virtuais através de três plataformas: Nintendo Wii®, *Leap Motion* e Timocco. Como resultado, a plataforma Timocco foi selecionada como a favorita entre os participantes, além de ter alcançado médias significativas maiores em "saber o que fazer", "respeitar a distância indicada pela plataforma", "jogar com independência" e "desempenho dos jogadores". Os participantes justificam a preferência por esta plataforma por ser mais acessível e divertida, além de terem obtido melhores resultados nessa plataforma.

O artigo 4 a foi “Contribuições da gameterapia para as habilidades cognitivas de um adolescente com paralisia cerebral”, de Dias et al., publicado em 2019. O estudo foi feito com um adolescente com paralisia cerebral de doze anos. O principal objetivo do estudo era analisar as contribuições da gameterapia para as habilidades cognitivas de um indivíduo com paralisia cerebral.

O adolescente que participou do estudo era atendido no Núcleo de Desenvolvimento em Tecnologia Assistiva e Acessibilidade da Universidade do Estado do Pará (NEDETA/UEPA), onde foram utilizados cinco jogos virtuais da plataforma Nintendo Wii®. Como resultado, percebeu-se que houve progressão significativa nos escores das habilidades cognitivas avaliadas, assim como evolução em habilidades diretamente estimuladas pelos jogos utilizados. Além disso, percebeu-se interesse do participante em se envolver ativamente, uma vez que o videogame é uma atividade cotidiana e relevante para ele.

O artigo 5 foi “Influência do uso de jogos do Microsoft Kinect® sobre o desempenho motor e funcional da criança com transtorno do desenvolvimento de coordenação”, de Soares et al (2019). O estudo foi realizado com uma criança de 8 anos de idade, recrutada pelo Laboratório de Integração Sensorial da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).



O estudo utilizou quinze jogos virtuais. Como resultado, obteve-se ganho clinicamente significativo nos resultados da Medida Canadense de Desempenho Ocupacional (COPM), melhoras no condicionamento físico e aumento na pontuação nos itens relacionados a habilidades motoras grossas no Questionário de Transtorno do Desenvolvimento da Coordenação (DCDQ-Brasil).

O artigo 6 foi “Atividades terapêuticas ocupacionais desenvolvidas com crianças e pré-adolescentes com Síndrome de Down”, de Pelosi et al., publicado em 2020. O estudo foi feito com quarenta e quatro crianças e pré-adolescentes com Síndrome de Down cuja faixa etária variava entre dois a treze anos. O principal objetivo era apresentar as atividades utilizadas em uma brinquedoteca terapêutica, do serviço de terapia ocupacional de um hospital universitário.

Com os participantes do estudo foram utilizadas 297 atividades, entre jogos, livros, brincadeiras de faz de conta, atividades com música, brincadeiras de empilhar, construir e encaixar ou atividades expressivas, com massinha e tinta. Como resultado, concluiu-se que foram alcançados os objetivos de estímulos sensorial, cognitivo e motor, de linguagem e de habilidades sociais em atividades facilitadoras de participação individual e em grupo. Todos participaram dentro de suas possibilidades.

O artigo 7 foi “Análise de jogos e brincadeiras para o contexto hospitalar”, de Vieira e Cazeiro, publicado em 2017. Este estudo não teve participantes e não teve uma única patologia sob sua ótica, focando crianças em situação de leito. No contexto hospitalar, especificamente para as enfermarias pediátricas. Na análise os autores apontaram a carência de artigos referentes ao uso dos brinquedos e utensílios nas enfermarias.

Foram analisadas, descritas e categorizadas 14 atividades lúdicas, que posteriormente foram divididas em dois grupos: brincadeiras individuais ou em conjunto com um adulto; e brincadeiras que podem envolver mais de uma criança. Como resultado, concluiu-se que apesar do desafio, é possível planejar brincadeiras compatíveis com as normas de higienização e precaução de contato. Também destacam a escassez de estudos nessa área específica e a importância de tais atividades para pacientes da enfermaria pediátrica.

O artigo 8 foi “Evolução de uma criança com Síndrome de Down à luz do modelo lúdico: um estudo de caso”, de Silva e Pelosi, publicado em 2018. O estudo foi feito com uma criança com Síndrome de Down de 2 anos de idade. Os objetivos foram relatar a percepção da família sobre a evolução do paciente enquanto acompanhado pela Terapia Ocupacional e avaliar a evolução do comportamento lúdico.

A criança que participou do estudo frequentava a brinquedoteca terapêutica de um hospital universitário infantil, onde eram utilizadas atividades que estimulavam a coordenação motora global com brinquedos de estimulação sonora, fantoches e bolas. Como resultado medido pelos instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico foi possível avaliar o desenvolvimento do paciente durante o período da pesquisa, constatando-se evolução no seu comportamento lúdico como maior iniciativa e melhora na expressão de desejos e necessidades através de gestos.

O artigo 9 foi “Análise do uso da tecnologia através de aplicativos de jogos como recurso de estimulação cognitiva em idosa com queixas subjetivas de memória: uma análise de prática”, de Castro et al., publicado em 2020. O estudo foi feito com uma idosa de setenta e sete anos de idade, com objetivo de propor o uso de tecnologias, neste caso aplicativos de jogos, como um possível recurso de intervenção da terapia ocupacional para a estimulação cognitiva de idosos.

O estudo realizado no Ambulatório de Terapia Ocupacional em Gerontologia da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) utilizou o aplicativo *Brainilis*, concluindo que o uso de aplicativos de jogos podem servir como estimulantes de diferentes funções cognitivas (como memória incidental, memória imediata e memória tardia) no público idoso, podendo ser usados também para melhorar o desempenho de suas ocupações.

O artigo 10 foi “O jogo como estratégia de investigação e reeducação alimentar de crianças com obesidade”. de Silva et al., publicado em 2020. O estudo foi feito com dez crianças com Sobrepeso/Obesidade Infantil, com idades de 7 a 11 anos. O objetivo do estudo foi apurar hábitos alimentares e estimular a reeducação alimentar de crianças por meio do brincar com um jogo de tabuleiro criado por uma nutricionista.

Os participantes do estudo frequentavam o Ambulatório de Obesidade Infantil da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM), onde foi aplicado o Jogo de tabuleiro Come-Bem®, jogo adequado para o objetivo da pesquisa. Como resultado, conseguiu-se estimular o conhecimento sobre as propriedades nutricionais dos alimentos e a necessidade de mudanças para hábitos saudáveis. Também foi comprovado que brincar com um jogo de tabuleiro pedagógico é um meio de estudo eficiente de hábitos alimentares e obesidade infantil de crianças frequentadoras de atendimentos ambulatoriais.

O artigo 11 foi “A influência do uso do Nintendo Wii® na reabilitação de um paciente com sequelas de acidente vascular cerebral: um estudo de caso”, de Coutinho et al., publicado em 2020. O objetivo foi analisar a intervenção de um jogo de boxe do Nintendo Wii® na

reabilitação de um adulto com sequelas de Acidente Vascular Cerebral (AVC) de vinte e sete anos.

O paciente foi recrutado pelo Projeto de extensão voltado à reabilitação de pacientes com sequelas neurológicas do curso de Terapia Ocupacional da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) . Como resultado, é possível afirmar que o jogo de boxe do Nintendo Wii® é uma ferramenta de reabilitação eficaz pois auxilia na evolução da funcionalidade do membro hemiparético de um indivíduo acometido por AVC, quando utilizado simultâneo a outros tratamentos.

O artigo 12 foi “O uso do videogame Nintendo® Wii como recurso terapêutico para idosos: uma análise da atividade na perspectiva da Terapia Ocupacional”, de Moraes et al., publicado em 2016. Este estudo não teve participantes e não teve uma única patologia sob sua ótica, ao invés disso, buscou-se discorrer sobre o Nintendo® Wii e seus jogos, relatando sua utilidade como atividade terapêutica para idosos.

Foram analisados quinze jogos. Ao final, o estudo apresentou formas de sistematizar o uso de um jogo do Nintendo Wii enquanto atividade de intervenção da terapia ocupacional, favorecendo a prática clínica na atenção à população idosa. Entre elas, o estudo focou-se na capacidade de estímulo da compreensão, percepção, memória e atenção.

O artigo 13 é “Estudo de caso - Atendimento em terapia ocupacional de um paciente com Síndrome de Tourette”, de Reis & Palhares, publicado em 2007. O estudo foi feito com uma criança com Síndrome de Tourette de doze anos de idade, com objetivo de analisar a potência da intervenção terapêutica ocupacional na evolução clínica. O estudo foi realizado na Unidade de Atenção e Pesquisa em Saúde (UNAPES), na UFSCar, onde foram aplicados 7 jogos de tabuleiro. Como resultado, afirmou-se que a intervenção da terapia ocupacional mostrou-se eficiente, sendo perceptível a evolução do paciente graças às reavaliações e entrevistas, como por exemplo a diminuição de 7,5 tiques por minuto para 1,6 tiques por minuto. No entanto, destaca-se a necessidade de outros estudos na área.

O artigo 14 é “O uso da realidade virtual como um recurso terapêutico ocupacional na reabilitação neurológica infanto-juvenil”, de Bezerra e Souza, publicado em 2018. Este estudo não teve participantes nem focou em uma determinada patologia. O objetivo foi constatar em que cenários, situações e como terapeutas ocupacionais brasileiros utilizavam a Realidade Virtual como um recurso terapêutico na reabilitação neurológica infanto-juvenil.

O estudo verificou o uso das plataformas Xbox 360®, Nintendo Wii®, Playstation 2 (EyetoY®) e Xbox One®, com cerca de dez jogos diferentes. Concluiu-se que a Realidade Virtual se mostra um versátil recurso terapêutico ocupacional, mas foram levantados os

desafios referentes a sua aplicação. Alguns exemplos seriam a adaptação dos dispositivos, o custo de implantação e o problema da escolha de jogos adequados a cada situação. Também afirmou-se a necessidade de maior divulgação desses recursos, bem como mais estudos na área.

## **6. DISCUSSÃO**

Os artigos analisados foram publicados em um período relativamente recente, nos últimos 13 anos, sendo o artigo 14 o mais antigo, publicado em 2007, e os artigos 6, 9, 10 e 11 os mais recentes, publicados em 2020.

Consideramos o quantitativo de artigos encontrados, quatorze, um número baixo, demonstrando uma escassez de estudos com relação a temática de terapia ocupacional e jogos de tabuleiro/eletrônicos publicados nas revistas específicas de Terapia Ocupacional brasileiras e na base Scielo.

Podemos inferir os motivos dessa carência de estudos. Existem obstáculos como o ambiente no qual o jogo vai ser usado. Para o uso em certos lugares como enfermarias pediátricas e brinquedotecas a Agência Nacional de Vigilância Sanitária-ANVISA menciona a necessidade de higienização de cada peça após o término da atividade, sendo necessários não somente os produtos para a higienização (água, sabão, álcool a 70%) como também que todas as peças sejam laváveis (REF). Objetos porosos ou com orifícios e folhas de papel devem ser descartados ou deixados com os pacientes.

Outro obstáculo que podemos mencionar é a necessidade de adaptação dos jogos de tabuleiro às condições do paciente. É preciso que o jogo esteja de acordo com a potencialidade do indivíduo, adaptando-o não à patologia dele mas valorizando suas capacidades (Oliveira et al., 2009). Mas o que seriam essas adaptações e como seriam feitas?

Para a Terapia Ocupacional, adaptação é como nos referimos a alterações na atividade, no método ou no ambiente, tendo como objetivo a otimização da funcionalidade e o maior grau possível de independência do sujeito na realização da atividade (Hohmann & Cassapian, 2011).

Para pacientes com questões de motricidade, por exemplo, pode-se aumentar o tamanho e a forma dos objetos, adicionar pesos ou acrescentar elásticos ou molas. Para pacientes com questões cognitivas, deve-se alterar a sequência das ações ou o método como a atividade ou jogo é realizado. Para pacientes com baixa visão é correto utilizar dispositivos e

técnicas capazes de aumentar as imagens, oferecer altos contrastes de cor e texturas e diminuir a confusão visual (Radomski & Trombly, 2014). Com isso, podemos dizer que as possibilidades de adaptação são tão plurais e específicas quanto cada indivíduo.

Segundo Bezerra e Souza (2018), a carência de estudos sobre os jogos eletrônicos deve-se também ao fato de serem recursos de custo elevado e de difícil inserção nas instituições de reabilitação. Também podemos mencionar que não há uma forma estruturada reconhecida na área de terapia ocupacional quando falamos da aplicação de jogos eletrônicos, o que talvez contribua para a dificuldade do seu estudo.

Por outro lado, os jogos eletrônicos, e nessa categoria encaixam-se os videogames, são ofertas alternativas ao lazer e distração para pacientes, principalmente crianças e jovens, por serem de fácil manuseio, quando não há limitação de preensão nas mãos ou dificuldade no uso das mesmas. Em um exemplo prático: pacientes em restrição de leito são um ótimo público para essas plataformas, pois além de se sentirem fatigados mais rapidamente, seus movimentos são restritos pelo uso de equipamentos e medicações. Assim, elas podem preferir uma atividade mais simples que possam realizar no seu próprio leito e que não exijam muito esforço (Lima & Santos, 2015).

Ainda sobre jogos eletrônicos, eles foram os predominantes nos estudos analisados. Os artigos 7, 8, 10, 13 aplicaram jogos de tabuleiro enquanto os artigos 1, 2, 3, 4, 5, 9, 11, 12 e 14 aplicaram jogos eletrônicos. O artigo 6 aplicou ambos concomitantemente. Dessa forma totalizam-se quatro estudos com jogos de tabuleiro, nove com jogos eletrônicos e um estudo com ambos.

Sobre os tipos de jogos aplicados, os jogos de tabuleiro usados foram jogos adaptados e não adaptados, sendo alguns deles: jogo da velha, dominó, jogo da memória, jogo de damas, jogo Bingo de formas, jogo Olho Vivo e Jogo da Vida. Já com relação aos jogos eletrônicos as plataformas utilizadas foram Nintendo Wii®, *Leap Motion*, Timocco, Xbox 360® e Microsoft Kinect®, *Brainilis*, Playstation 2 (Eyetooy®) e Xbox One®.

Cada jogo eletrônico tem características próprias de acionamento, conforme breve descrição apresentada no Quadro 3.

Quadro 3: Plataformas usadas nos artigos analisados e suas principais características

Plataforma	Características
------------	-----------------

Plataforma Nintendo Wii®	Videogame produzido pela empresa japonesa Nintendo® lançado em novembro de 2006. Seu controle, o Wii Remote, é semelhante a um controle de televisão. Dependendo do tipo de jogo ele pode ser apontado, utilizado vertical ou horizontalmente e até mesmo acoplado a outros objetos como volante, raquete e pistola.
Plataforma <i>Leap Motion</i>	Criado pela empresa de mesmo nome e lançado em julho de 2013. É um dispositivo de sensor de hardware de computador que capta movimentos de mãos e dedos, não precisando de contato manual ou de toque. Utiliza uma tecnologia semelhante à realidade aumentada.
Plataforma Timocco	Uma plataforma digital interativa desenvolvida para computadores por terapeutas ocupacionais. Possui diversas atividades educacionais não competitivas que podem ser utilizadas em contexto terapêutico. Os jogadores usam dois sensores semelhantes a bolas coloridas como controles, e a webcam capta o movimento das mãos. A tecnologia é baseada em captura de vídeo e realidade virtual.
Aplicativo <i>Brainilis</i>	Um aplicativo de jogos gratuito para Android e iPhone. Nele, disponibiliza-se uma grande variedade de jogos mentais que desafiam o jogador em aspectos cognitivos em áreas como matemática, memória, concentração e lógica.
Plataforma Playstation 2 (Eyeto®)	Videogame produzido pela empresa japonesa Sony Interactive Entertainment e lançado em março de 2000. O Eyeto é uma câmera digital semelhante a uma webcam utilizada como acessório para esse console e que funciona apenas com jogos compatíveis com sua tecnologia, não sendo todo jogo do console que pode fazer uso dela.
Plataforma Xbox 360® e Microsoft Kinect®	Videogame produzido pela empresa americana Microsoft Corporation e lançado em novembro de 2005. O Kinect é um acessório de formato retangular que utiliza duas câmeras, uma que reconhece o rosto do jogador e outra que reconhece os movimentos e profundidade. Assim, o jogador pode utilizar o próprio corpo como controle.
Plataforma Xbox one®	O sucessor do Xbox 360® foi lançado em novembro de 2013. Utiliza tecnologias incrementais de seu antecessor e também pode ser utilizado com o Microsoft Kinect®.

Sobre as plataformas digitais, a mais utilizada foi o Nintendo Wii® sendo utilizado em 6 estudos. As plataformas *Leap Motion* e Timocco foram utilizadas em 2 estudos. As plataformas *Brainilis*, Playstation 2 (Eyeto®) e Xbox One® foram utilizadas em 1 estudo apenas. Dois estudos utilizaram a plataforma Xbox 360® e um o Microsoft Kinect®, totalizando 3 estudos com o Xbox 360®, uma vez que o Microsoft Kinect® é uma ferramenta adicional desta plataforma.

A faixa etária dos participantes nos 14 estudos variou consideravelmente, de 2 anos de idade (artigos 6 e 8) a 77 anos de idade (artigo 9). Os estudos tiveram maior concentração no público infantojuvenil, com oito artigos (artigos 1, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 13), seguido de três artigos com público de idade não especificada (artigos 7, 12, 14), em terceiro o público adulto com dois artigos (artigos 2, 11) e por fim o público idoso com um artigo (artigo 9).

Da mesma forma, houve significativa oscilação no número de participantes em cada estudo. Organizand-os em forma decrescente: a pesquisa com maior número de participantes é o artigo 6 de Pelosi et al. (2020) tendo o total de quarenta e quatro participantes, seguido do artigo 3 com treze participantes, artigos 2 e 10 com dez participantes, e do artigo 1 com sete participantes. Os artigos 4, 5, 8, 9, 11 e 13 contam todos com apenas um participante cada, e os artigos 7, 12 e 14 não tiveram participantes em seus estudos.

Houve também variedade no tipo de diagnósticos dos participantes dos estudos. Predominou estudos com participantes com síndrome de Down em três artigos (artigos 3, 6, 8), seguido de dois artigos sobre paralisia cerebral (artigos 1, 4), dois sobre acidente vascular encefálico (artigos 2, 11). Cinco outros quadros apareceram em um artigo cada: transtorno do desenvolvimento da coordenação (artigo 5), crianças em situação de restrição de leito (artigo 7), queixas subjetivas de memória (artigo 9), sobrepeso/obesidade infantil (artigo 10) e síndrome de Tourette (artigo 13). Os artigos 12 e 14 não estudaram nenhuma patologia especificamente, focando-se no estudo dos jogos eletrônicos em si. Isso mostra a pluralidade da aplicação de jogos nos atendimentos da Terapia Ocupacional.

Da mesma forma, jogos de tabuleiro também podem ser utilizados como ferramentas de ensino. Segundo Alves e Bianchin (2010, p. 283), “o jogo como instrumento de aprendizagem é um recurso de extremo interesse aos educadores, uma vez que sua importância está diretamente ligada ao desenvolvimento do ser humano em uma perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural”. Os jogos permitem abordar diferentes temáticas de forma lúdica, conferindo a quem o joga a oportunidade de vivenciar, compreender, resolver e averiguar suas capacidades. Em outras palavras, o aspecto lúdico dos jogos é o que o torna diferente das outras abordagens e metodologias de ensino.

Vemos um exemplo disso no artigo de Silva et al (2020), onde é utilizado um jogo de tabuleiro criado por uma nutricionista para constatar e estimular a mudança de hábitos alimentares.

O uso de jogos, sejam de tabuleiro ou eletrônicos, não é uma prática estranha para os profissionais da área da saúde e principalmente no campo da Terapia Ocupacional. A gameterapia tem se popularizado nos últimos anos e os jogos de tabuleiro são ferramentas

importantes para os profissionais que trabalham com o lúdico, seja para a manutenção, prevenção ou promoção da saúde (Toscani et al., 2007).

A utilização de jogos eletrônicos na área da saúde, atualmente chamada de gameterapia, é uma modalidade de terapia relativamente nova, tendo o primeiro estudo científico publicado sobre ele em 2008 pela revista americana *Physical Therapy* (TEIXEIRA, 2016). Se apoia fortemente no lúdico, fazendo uso de jogos eletrônicos, videogames e realidade virtual. Consiste na interação entre o mundo virtual do jogo e o paciente, podendo essa interação ser feita através de controles ou mesmo aparelhos que rastreiam os movimentos do corpo. O objetivo é tornar a sessão mais interessante e dinâmica, facilitando a adesão do paciente ao tratamento ao mesmo tempo que os aparelhos selecionados conseguem alcançar o objetivo estabelecido pelo profissional da saúde.

É uma prática terapêutica de uso mundial e caráter multidisciplinar, sendo bastante utilizada em clínicas de reabilitação e ambulatorios. Sua crescente popularidade deve-se a diversos fatores, dentre os quais podemos destacar: versatilidade, ludicidade, *imediatismo e estímulo*.

Versatilidade, pela possibilidade de ser usado por pacientes com limitações físicas e/ou cognitivas. Dos simples controles sem fio aos que podem ser utilizados com uma única mão, de dispositivos que captam os movimentos do corpo inteiro até aos das mãos e olhos sem o uso de toques. A constante evolução do mercado dos videogames e a busca por inovação tem criado novas formas de se jogar, cabendo ao terapeuta ocupacional selecionar o melhor aparelho de acordo com as necessidades do paciente.

Ludicidade, representada pelo mundo virtual que traz consigo características fascinantes para o paciente. Desde mundos simples em cenários homólogos ao mundo em que vivemos a planetas ou mesmo universos atípicos, com explosões de cores e números, seres animados antropomórficos que falam a linguagem humana, até animais e criaturas mitológicas tão realistas que desafiam o conceito de ficção.

Imediatismo, permitindo ao paciente interagir com o mundo virtual do jogo e receber um feedback sobre cada uma de suas ações imediatamente, estimulando as respostas necessárias para um melhor desempenho (Teixeira, 2016).

O Estímulo das habilidades cognitivas, sensoriais e motoras que podem ser desenvolvidas pelo jogo. Os jogos são o meio alternativo para que sejam alcançados objetivos clínicos como a capacitação e desenvolvimento de habilidades motoras, integração das funções sensório-motoras e restabelecimento de funções cognitivas (WATANABE et al., 2003).



Devemos salientar também os cuidados quando aplicarmos a gameterapia. Além do desafio de escolher um jogo adequado para os objetivos com que se quer trabalhar, ainda há a possibilidade de lesões por esforço repetitivo (LER) ou acidentais quando as atividades não são supervisionadas ou aplicadas da forma adequada. Da mesma forma, deve-se ter cuidado com a possibilidade de vício do paciente, o que pode gerar uma resistência quando ofertada outra atividade (BEZERRA; SOUZA, 2018).

Ainda segundo Bezerra e Souza (2018), os três maiores objetivos dos terapeutas ocupacionais ao aplicar a gameterapia eram desenvolver/trabalhar habilidades motoras, habilidades cognitivas e habilidades sociais, respectivamente. Isso está concomitante com os achados dos outros artigos analisados nesta monografia.

Soares et al (2019), usando a Medida Canadense de Desempenho Ocupacional, observou melhoras significativas nos escores de performance e participação, além de relatos dos próprios pacientes sobre melhoras na performance ocupacional e na participação social. Pelosi et al (2019) relatam além do aumento no interesse dos participantes, melhora na iniciativa, no entendimento das regras acerca do jogo e na concentração na atividade.

Dias et al (2019) descreve uma evolução em cinco habilidades cognitivas diretamente estimuladas (associação de conjuntos, associação de iguais e diferentes, percepção de letras e números, noção de números e de quantidade) e em outras cinco habilidades cognitivas que não foram alvo da intervenção (percepção de sequência, identificação de fatos pela sequência de ações, noção do tempo, percepção espaço-temporal e percepção de tamanho). Castro et al (2020) mencionaram melhora nas funções cognitivas como memória incidental, memória imediata e aprendizado.

As atividades lúdicas são imprescindíveis também para o desenvolvimento infantil, pois é através da ludicidade que a criança forma conceitos, compreende informações e pensamentos abstratos. O lúdico também possibilita uma aprendizagem mais eficiente ao mesmo tempo que auxilia na expressão, comunicação e socialização. As atividades lúdicas auxiliam no desenvolvimento da coordenação motora e da linguagem, facilitam a auto descoberta, incentivam a autonomia e a resolução de problemas (DA SILVA, PELOSI, 2018; CAZEIRO, LOMONACO, 2011).

Segundo a classificação de materiais lúdicos do sistema ESAR, a maioria dos jogos pesquisados nos estudos analisados podem ser classificados em pelo menos uma de suas categorias e alguns podem pertencer a mais de uma categoria por trabalharem com múltiplas atividades. Há aqueles, como por exemplo nos artigos 6 e 8, categorizados como Jogos de exercício, que são jogos que trabalham com a repetição e geralmente ligados às primeiras

atividades sensoriais e motoras simples. Em seguida Jogos simbólicos, como nos artigos 6 e 7, que são atividades que usam bonecos e derivados para trabalhar com o faz-de-conta, imitação e simulação de acontecimentos da vida real.

Os Jogos de acoplagem, encaixes, empilhar, construção foram incluídos na análise do artigo 6.

Por fim, os Jogos de regras simples e complexas, que são jogos de regras bem estabelecidas e que podem ser mais desenvolvidas e elaboradas conforme o avanço da idade dos pacientes. Costumeiramente são amparados por itens e acessórios bem definidos. Por conta de sua definição, podemos encaixar jogos eletrônicos nessa categoria, como os artigos 2, 4 e 5.

## **7. Considerações Finais**

Pelos estudos analisados, podemos afirmar o grande potencial dos jogos e da gameterapia para o aprendizado, para a área da saúde e principalmente para a Terapia Ocupacional. O aspecto lúdico, quando analisado e bem direcionado, se torna um importante aliado do profissional para a intervenção, sendo catalisador de mudanças e da melhora do paciente. Os estudos também provaram que a gameterapia independe de idade, cabendo ao terapeuta ocupacional avaliar qual a melhor plataforma e jogo a serem aplicados.

Os estudos analisados ressaltaram os efeitos benéficos como maior interesse e adesão ao tratamento, melhora na função motora e nas habilidades cognitivas. Pacientes também relataram a melhora no desempenho de funções sociais. Da mesma forma, não podemos ser negligentes com os malefícios que esses instrumentos podem trazer, como LER ou lesões acidentais. Ainda que nenhum dos artigos tenha relatado qualquer um desses acontecimentos.

Destaca-se a necessidade de maior apropriação da gameterapia por parte da Terapia Ocupacional, uma vez que esse instrumento oferece a oportunidade rara de trabalhar com o lúdico independente da idade do público atendido.

## 8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ALVES, L.; BIANCHIN, M.A. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia**. São Paulo, v. 27, n. 83, s/p, 2010.
- ALVES, F. D.; SOMMERHALDER, A. O brincar: linguagem da infância, língua do infantil. **Motriz**. Rio Claro, v. 12, n. 2, p. 125 - 132, 2006.
- ARAMAKI, A.L.; SAMPAIO, R.F.; CAVALCANTI, A.; DUTRA, F.C.M.S. Uso da realidade virtual centrada no cliente na reabilitação após acidente vascular encefálico: um estudo de viabilidade. **Arquivos de Neuro-Psiquiatria**. São Paulo, v. 77, n. 4, p. 710 - 717, 2019.
- BEZERRA, T.F.; SOUZA, V.L.V. O uso da realidade virtual como um recurso terapêutico ocupacional na reabilitação neurológica infanto-juvenil. **Revista Interinstitucional Brasileira de Terapia Ocupacional**. Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, p. 272 - 291, 2018.
- CARLO, M. P.; BARTALOTTI, C. C. **Terapia Ocupacional no Brasil: Fundamentos e perspectivas**. São Paulo: Plexus, 2001.
- CARVALHO, C. R. A. A identidade Profissional dos terapeutas ocupacionais: considerações a partir do conceito de estigma de Erving Goffman. **Saúde Soc**. São Paulo, v. 21, n. 2, p.364 -371, 2012.
- CASTRO, A.P.O.; PASA, B. C.; ESTIVALET, K. M.; PONTE, A. S. Análise do uso da tecnologia através de aplicativos de jogos como recurso de estimulação cognitiva em idosa com queixas subjetivas de memória: Uma análise de prática. **Revista Interinstitucional Brasileira de Terapia Ocupacional**. Rio de Janeiro, v. 4, n. 5, p. 813 - 820, 2020.
- CAZEIRO, A.P.M.; LOMÔNACO, J.F.B. Formação de conceitos por crianças com paralisia cerebral: um estudo exploratório sobre a influência de atividades lúdicas. **Psicologia: Reflexão e crítica**. Porto Alegre, v. 24, n. 1, p. 40 - 50, 2011.
- COFFITO. **Conselho Fisioterapia e Terapia Ocupacional**. 2020. Disponível em: [https://www.coffito.gov.br/nsite/?page\\_id=3382](https://www.coffito.gov.br/nsite/?page_id=3382). Acesso em 15 ago. 2020.
- COUTINHO, N. B.; MENDES, P. V. B.; SIME, M. M. A influência do uso do Nintendo Wii® na reabilitação de um paciente com sequelas de acidente vascular cerebral: um estudo de caso. **Revista Interinstitucional Brasileira de Terapia Ocupacional**. Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, p. 81 - 89, 2020.
- DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico científica do ICPG**. Ponta Grossa, v. 1, n. 4, p. 107 – 112, jan / mar, 2004.
- DIAS, T. S.; CONCEIÇÃO, K. F.; OLIVEIRA, A. I. A.; SILVA, R. L. M. Contribuições da gameterapia para as habilidades cognitivas de um adolescente com paralisia cerebral. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**. São Carlos, v. 27, n. 4, p. 898 - 906, 2019.

GALHEIGO, S. M. O cotidiano na terapia ocupacional: cultura, subjetividade e contexto histórico- social. **Revista de terapia ocupacional da USP**, São Paulo, v.14, n. 3, p.104 -109, set/ dez, 2003.

GARON, D.; FILION, R.; DOUCET, M. O DIREITO DE BRINCAR: A Brinquedoteca - Ed. Scritta - 4ª edição, São Paulo, 1998.

HOHMANN, P.; CASSAPIAN, M. R. Adaptações de baixo custo: uma revisão de literatura da utilização por terapeutas ocupacionais brasileiros. **Rev. Ter. Ocup. Univ. São Paulo**, v. 22, n. 1, p. 10-18, jan./abr. 2011.

HOSOKAWA, R. R.; WIEZZEL, A. C. S. **As contribuições do lúdico para o desenvolvimento emocional infantil no contexto escolar**. In: Encontro de ensino, pesquisa e extensão, 2013, Anais, Presidente Prudente, 2013.

LIMA, K.Y.; SANTOS, V.E. O lúdico como estratégia no cuidado à criança com câncer. **Rev Gaúcha Enferm.** p.76-81. 2015.

LOPES, M. D. G. **Jogos na Educação: criar, fazer e jogar**. 4º Edição revista, São Paulo: Cortez, 2001.

MARTINELLI, S. A. A importância de atividades de lazer na terapia ocupacional. **Cadernos de Terapia Ocupacional da UFSCAR**, São Carlos, v. 19, n. 1, p. 111- 118, jan / abr, 2011.

MARTINEZ, C. M. S.; NEÓFITI, C. C. Contribuições da terapia ocupacional no processo de capacitação de educadores de bebês em creches. **Cadernos de Terapia Ocupacional da UFSCAR**, São Carlos, v. 15, n. 1, p. 55 - 68, 2017.

MORAES, V. B.; ANDRADE, M. M. A.; TOYODA, C. Y.; ARAÚJO, R. C. T. O uso do videogame Nintendo® Wii como recurso terapêutico para idosos: Uma análise da atividade na perspectiva da terapia ocupacional. **Cad. Ter. Ocup. UFSCar**, São Carlos, v. 24, n. 4, p. 705 - 714, 2016.

NASCIMENTO, B. A. O mito da atividade terapêutica. **Revista de Terapia Ocupacional da USP**. São Paulo, v. 1, n. 1, p. 17 - 21, 1990.

NUNES, M. F. O.; HUTZ, C. L. Análise da produção de artigos científicos sobre o lazer: uma revisão. **Psic.: Teor. e Pesq.**, Brasília, v. 30, n. 3, p. 307 - 315, 2014.

OLIVEIRA, K. S.; DELEVATI, D. M. Abordagens da terapia ocupacional em consonância com as transformações da assistência em saúde mental no Brasil. **InterFaces Científicas**. Aracaju, v.3, n. 3, p.79 – 94, jun, 2015.

OLIVEIRA, A. I. A.; PAIXÃO, G. M.; CAVALCANTE, M. V. C. Brinquedos adaptados para crianças com Paralisia Cerebral. **Rev. NUFEN**, São Paulo , v. 1, n. 1, p. 171-186, ago. 2009.

PELOSI, M. B.; FERREIRA, K. G.; NASCIMENTO, J. S. Atividades terapêuticas ocupacionais desenvolvidas com crianças e pré-adolescentes com Síndrome de Down. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**. São Carlos, v. 28, n. 2, p. 511 - 524, 2020.

PELOSI, M.B.; TEIXEIRA, P.O.; NASCIMENTO, J.S. O uso de jogos interativos por crianças com Síndrome de Down. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**. São Carlos, v. 27, n. 4, p. 718 - 733, 2019.

PEREIRA, R. F.; FUSINATO, P. A.; NEVES, M. C. D. **Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de física**. In: Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências. VII. 2009. Natal. Anais. Natal, 2009.

QUEIROZ, N. L. N.; MACIEL, D. A.; BRANCO, U. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Paideia**. Ribeirão Preto, v. 16, n. 34, s/p, mai / ago, 2006.

RADOMSKI, M.; TROMBLY, C.A. Occupational Therapy for Physical Dysfunction (7ª Ed). Filadélfia: Lippincott, Williams e Wilkins. 2014

REIS, T.L.; PALHARES, M.S. Estudo de caso - Atendimento em terapia ocupacional de um paciente com Síndrome de Tourette. **Revista De Terapia Ocupacional Da Universidade De São Paulo**, v. 18, n. 2, p. 78 - 85. 2007.

SALLES, M. M.; MATSUKURA, T. S. O uso dos conceitos de ocupação e atividade na Terapia Ocupacional: uma revisão sistemática da literatura. **Cadernos de Terapia Ocupacional da UFSCAR**, São Carlos, v. 24, n. 4, p.801 – 810, 2016.

SILVA, T.S.G.D.; PELOSI, M.B. Evolução de uma criança com Síndrome de Down à luz do modelo lúdico: Um estudo de caso. **Revista Interinstitucional Brasileira de Terapia Ocupacional**. Rio de Janeiro, v. 2, n. 1, p. 50 - 67, 2018.

SILVA, L. T.; RICCIOPPO, M. R. P. L. ALMOHALHA, L. O jogo como estratégia de investigação e reeducação alimentar de crianças com obesidade. **Revista Interinstitucional Brasileira de Terapia Ocupacional**. Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, p. 43 - 59, 2020.

SOARES, J. C. C.; MORAES, B. L. C.; PAZ, C. C. S. C.; MAGALHÃES, L. C. Influência do uso de jogos do Microsoft Kinect® sobre o desempenho motor e funcional da criança com transtorno do desenvolvimento de coordenação. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**. São Carlos, v. 27, n. 4, p. 710 - 717, 2019.

TEIXEIRA, R.C.C. **A gameterapia e a psicomotricidade como método de propriocepção na prevenção e reabilitação cognitiva e motora de idosos**. Tese (pós-graduação lato sensu) - AVM Faculdade integrada, Universidade Candido Mendes. Rio de Janeiro. p. 60. 2016.

TOSCANI, N.V.; SANTOS, A.J.D.S.; SILVA, L.L.M.; TONIAL, C.T.; CHAZAN, M.; WIEBBELLING, A.M.P.; MEZZARI, A. Desenvolvimento e análise de jogo educativo para crianças visando à prevenção de doenças parasitológicas. **Interface**. v. 11, n. 22, mai./ago. 2007.

VIEIRA, S.R.; CAZEIRO, A.P.M. Análise de jogos e brincadeiras para o contexto hospitalar. **Revista Interinstitucional Brasileira de Terapia Ocupacional**. Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 127 - 148, 2017.

WATANABE, M. K. F.; TSUKIMOTO, D.R.; TSUKIMOTO, G.R. Terapia Ocupacional e o uso do computador como recurso terapêutico. **Acta Fisiátrica**. v. 10, n. 1, jan./abr. 2003.