



**CENTRO UNIVERSITÁRIO NOBRE**  
**BACHARELADO EM FISIOTERAPIA**

LORENA MARTINS SILVA  
THAMIRES MARIA BARBOSA DE ALMEIDA

**EFEITOS DA FISIOTERAPIA LÚDICA NA FASE INICIAL DOS  
PORTADORES NA DOENÇA DE ALZHEIMER**

**Feira de Santana - BA**  
**2022**

LORENA MARTINS SILVA  
THAMIRES MARIA BARBOSA DE ALMEIDA

**EFEITOS DA FISIOTERAPIA LÚDICA NA FASE INICIAL DOS  
PORTADORES NA DOENÇA DE ALZHEIMER**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro Universitário Nobre como requisito parcial obrigatório para obtenção do grau de Bacharel em Fisioterapia, sob a supervisão do Prof. Ms. André Ricardo da Luz Almeida.

Orientador: Prof. Cristiano  
Oliveira Souza

**EFEITOS DA FISIOTERAPIA LÚDICA NA FASE INICIAL DOS  
PORTADORES NA DOENÇA DE ALZHEIMER**

LORENA MARTINS SILVA

THAMIRES MARIA BARBOSA DE ALMEIDA

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro Universitário Nobre como requisito parcial obrigatório para obtenção do grau de Bacharel em Fisioterapia, sob a supervisão do Prof. Ms. André Ricardo da Luz Almeida.

Orientador: Prof. Cristiano Oliveira Souza.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Cristiano Oliveira Souza  
(ORIENTADOR)

---

Prof. Ms. André Ricardo da Luz Almeida  
(PROFESSOR DE TCC II)

---

Prof<sup>o</sup> Hayssa Mascarenhas  
(CONVIDADO)

**CENTRO UNIVERSITÁRIO NOBRE**

# EFEITOS DA FISIOTERAPIA LÚDICA NA FASE INICIAL DOS PORTADORES NA DOENÇA DE ALZHEIMER

LORENA MARTINS SILVA<sup>1</sup>  
THAMIRES MARIA BARBOSA DE ALMEIDA<sup>1</sup>  
CRISTIANO OLIVEIRA SOUZA<sup>2</sup>

## RESUMO

A doença de Alzheimer (DA) é classificada como uma doença neurodegenerativa, que causa a destruição de células nervosas. O presente estudo tem por objetivo avaliar a eficácia da atuação da fisioterapia lúdica em pacientes com Alzheimer ainda em fase inicial. Tratou-se de uma revisão integrativa da literatura em bases de dados eletrônicos (Google Acadêmico, Scielo, Revistas). Os resultados mostraram que a fisioterapia lúdica na fase inicial dos portadores da Doença de Alzheimer pode preservar, estimular o condicionamento físico e mental, além de ampliar a rede de sociabilidade. Percebe-se que mesmo com os resultados encontrados ainda existe uma escassez de estudos voltados para esta temática, pois aparentemente traz repercussões positivas na qualidade de vida dos idosos com Doença de Alzheimer.

**Palavras-chave:** Doença de Alzheimer, tratamento fisioterapêutico, atividades lúdicas.

## ABSTRACT

Alzheimer's disease (AD) is classified as a neurodegenerative disease, which causes the destruction of nerve cells. The present study aims to evaluate the effectiveness of playful physical therapy in patients with Alzheimer's still in its initial phase. It was an integrative review of the literature in electronic databases (Google Academic, Scielo, Magazines). The results showed that playful physical therapy in the initial phase of Alzheimer's disease patients can preserve, stimulate physical and mental conditioning, in addition to expanding the sociability network. It is noticed that even with the results found, there is still a shortage of studies focused on this theme, as it apparently has positive repercussions on the quality of life of the elderly with Alzheimer's Disease.

**Key-words:** Alzheimer's disease, physical therapy treatment, recreational activities.

---

<sup>1</sup> Bacharelandas em Fisioterapia do Centro Universitário Nobre de Feira de Santana - BA

<sup>2</sup> Mestre e docente do Centro Universitário Nobre de Feira de Santana - BA

## 1. INTRODUÇÃO

A Doença de Alzheimer (DA), é uma doença neurodegenerativa, caracterizada pela destruição gradativa e irreversível do tecido, incluindo a perda das células nervosas, a acumulação de uma proteína anormal chamada beta-amiloide e o desenvolvimento de tranças neurofibrilares, provocando então um declínio das funções cognitivas e levando a redução das capacidades neuromotoras. A doença também pode ser classificada como idade-dependente – isto é, à medida que há um avanço de idade, maior a probabilidade de ocorrência (HUANG, 2021).

Segundo Santos e Borges (2015), as demências são síndromes que podem ser classificadas como crônicas ou progressivas, sendo mais rotulada como “doença de idosos”. Geralmente apresenta incidência entre os 40 e 60 anos, podendo também apresentar recorrência familiar. Os primeiros sinais são identificados pelos familiares e/ou cuidadores e, com isso, destaca-se o importante papel de intervenção familiar e encaminhamento para tratamento, pois quanto mais cedo for realizado o diagnóstico, maior a chance de controlar a progressão do quadro clínico.

Tabela 1: Sintomas de alerta para possível diagnóstico da Doença de Alzheimer

<b>Competência cognitiva</b>	<b>O que é acometido</b>	<b>Ações executadas</b>
Memória	Perda progressiva de memória recente e incapacidade de adquirir informações.	Repetição de perguntas iguais e esquecimento de compromissos.
Orientação espacial	Comprometimento em memorizar a posição de objeto e quanto à direção a ser seguida.	Enfrentar dificuldades ao dirigir, principalmente em rodovias desconhecidas.
Linguagem	Dúvida ao pensar nas palavras e se expressar; dificuldade para escrever.	Não consegue escrever um texto, ou até mesmo manter uma conversa sem trocar as palavras e esquecer o deseja falar.
Desempenhos em atividades de vida diária	Dificuldades em realizar tarefas que exigem a realização de várias etapas, julgamento e	Incapacidade de preparar o jantar pela incompreensão dos riscos que tal ação o expõe e pela dificuldade da

	raciocínio.	sequência da tarefa.
Comportamento	Apatia, sintomas depressivos, agitação e agressividade.	Comportamentos de cunho agressivo e fora da realidade, solidão e incapacidade de sentir empatia.

De acordo com estudos de Foltran e Oliveira (2020), a fase inicial do tratamento se dá após resultados de exames e avaliações médicas ou sendo percebido: alterações de memória, demência, falta de atenção e até mesmo afastamento social. Sabendo que a DA pode ser confundida com sinais de envelhecimento, é importante investigar o caso precocemente, buscando ajuda de profissionais especializados para então planejar formas de tratamento adequadas, priorizando uma melhor qualidade de vida durante o processo.

Podemos destacar o tratamento fisioterapêutico que aborda e intervém de forma ampla e traz melhoria ao paciente de acordo com as suas necessidades. O tratamento será traçado de acordo com quadro clínico em que o paciente se encontra. Sendo assim, as avaliações devem ser individuais. A intervenção pode ser atuada por meio de exercícios físicos, através de técnicas para ganho de força, equilíbrio e marcha, associado a estimulação da atenção, concentração, reconhecimento e memória (MEDEIROS *et al*, 2015).

Dentro desse tratamento o que chama a atenção é a forma lúdica, que desenvolve e aperfeiçoa a capacidade de raciocínio intelectual do paciente além de melhorar sua socialização e levar a autoestima. O recurso lúdico utiliza atividades que fornecem bem-estar e prazer em sua realização, proporcionando alegria e descontração, principalmente por ser uma atividade livre e espontânea que desenvolve e estimula o cérebro, aperfeiçoando as capacidades intelectuais e melhorando a socialização do paciente, vindo a interferir na progressão das demências (PINHEIRO; GOMES, 2014).

Pellegrini destaca que,

O ato de brincar estimula e exercita as diferentes funções cerebrais. Sinapses dos neurônios do cerebelo, na base do crânio, brotam em grande número, especialmente durante a prática de travessuras [...] Por meio dos intensos estímulos físicos e sensoriais produzidos pelas brincadeiras, são reforçadas as ligações sinápticas cerebelares, que, em troca, aceleram o desenvolvimento motor nas crianças e, nos adultos, preservam e reforçam essas mesmas capacidades motoras (PELLEGRINI, 2003, p. 34).

O profissional e o paciente precisam ter uma boa relação e o ambiente em que as atividades são realizadas necessita de conforto. No momento em que são realizados os

exercícios, o terapeuta precisa estar atento às variações de humor do paciente e como ele se sente no momento, evitando que o mesmo passe por estresse. Desta forma é preciso respeitar o tempo e a individualidade do mesmo (PINHEIRO; GOMES, 2014).

## 2. MATERIAIS E MÉTODOS

O presente trabalho tem como base a revisão integrativa da literatura, que é considerada um estudo a partir de uma metodologia que adere a incorporação de evidências significativas na prática (SOUZA *et al*, 2010).

Segundo Botelho *et al* (2011),

O método da revisão integrativa pode ser “incorporado às pesquisas realizadas em outras áreas do saber, além das áreas da saúde e da Educação”, pelo fato de viabilizar a capacidade de sistematização do conhecimento científico e de forma que o pesquisador aproxime-se da problemática que deseja apreciar, traçando um panorama (2011, p.133).

A produção científica busca conhecer a evolução do tema ao longo do tempo e, com isso, visualizar possíveis oportunidades de pesquisa (BOTELHO *et al*, 2011). A elaboração de uma revisão integrativa é determinada por 6 fases existentes que serão descritas e citadas na tabela abaixo.

Tabela 2: Fases para elaboração de uma revisão integrativa

Fase	Nome	Conceito
1°	Identificação do tema e seleção da questão de pesquisa	Nesse primeiro momento o que vai determinar os critérios de inclusão na pesquisa é a definição do problema, sendo ele a pergunta norteadora de todo .
2°	Estabelecimento dos critérios de inclusão e exclusão	A determinante dos critérios de inclusão e exclusão deve está de acordo com a pergunta norteadora, e o que se deseja encontrar como resultado, desde então é preciso fazer uma busca ampla tanto em plataformas digitais como em manuscritos.
3°	Identificação dos estudos pré-selecionados e selecionados	Neste terceiro momento é preciso elaborar palavras chaves, para então ir busca de uma extração de dados, que serão organizados de forma pré seletivas, e partir disso identificar os estudos que serão selecionados.

4°	Categorização dos estudos selecionados	Análise crítica por parte dos pesquisadores com relação a metodologia utilizada nos estudos selecionados.
5°	Análise e interpretação dos resultados	Discussão sobre resultados alcançados após as pesquisas.
6°	Apresentação da revisão	A apresentação da revisão integrativa é a etapa final do processo de elaboração, sendo assim ela deve obter idéias claras e objetivas, para que o leitor possa ter uma visão completa e crítica sobre o estudo, deste modo ele deve ser descrito de forma detalhada.

A pergunta norteadora, que é citada na primeira fase da revisão integrativa da literatura, consiste em “Como a fisioterapia pode promover qualidade de vida através do tratamento lúdico ao paciente com doença de Alzheimer em fase inicial?”

Foi realizada uma busca na base de dados online como: Scielo, PubMed, Lilacs, Bireme, Google Acadêmico e livros que apresentassem informações levantadas sobre o tema. Os descritores utilizados para as pesquisas foram: “doença de Alzheimer”, “tratamento fisioterapêutico”, “atividades lúdicas”, “atividade lúdicas em idosos com Alzheimer”, “promoção de saúde na terceira idade”.

Como critérios de inclusão usamos artigos, revistas e livros encontrados nas plataformas digitais e que foram publicados a partir de 2010 até 2021. Quanto aos critérios de exclusão levamos em consideração publicações que fugissem do tema abordado e do ano de publicação estabelecido.

### 3. RESULTADOS

A elaboração das pesquisas em bases de dados foi realizada no período de agosto à outubro de 2021. Foram detectados 36 artigos, com um total de 26 artigos excluídos por não estarem de acordo com o objetivo almejado no presente trabalho.

Seguem abaixo tabelas que estabelecem associação aos oito artigos relacionados à DA e à fisioterapia lúdica presentes nesta revisão de literatura integrativa, apresentando objetivos, métodos e resultados encontrados.

Tabela 3: Doença de Alzheimer.

<b>Autor/Ano</b>	<b>Título</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Métodos</b>	<b>Resultado</b>
HUANG, 2019	A doença de alzheimer	Destacar principais características da Doença de Alzheimer.	Manual MSD versão para profissionais	Obteve como resultado conceitos e características da DA, evidenciando as causas, sintomas, fases, diagnósticos, prevenção e tratamento do Alzheimer.
SANTOS; BORGES 2015	Percepção da funcionalidade nas fases leve e moderada da doença de alzheimer: visão do paciente e seu cuidador	Comparar e estudar a percepção da funcionalidade de idosos com a DA ainda em fase inicial da doença e a percepção que seus cuidadores tem, avaliar tal relação de acordo ao grau de empenho cognitivo do idoso.	Estudo transversal em 20 idosos com Doença de Alzheimer e seus cuidadores.	Foi constatado que ao decorrer do tempo há um declínio referente a percepção da funcionalidade, podendo notar que os idosos acabam menosprezando seus obstáculos quando assemelhado a percepção de seus respectivos cuidadores.

A tabela 3 foi desenvolvida a partir de artigos que contextualizam a temática da Doença de Alzheimer e sua integralidade. Durante a pesquisa foram detectados dois artigos que retratam informações relevantes sobre o desenvolvimento da DA. Estes artigos discutem também sobre as principais características e degradação sofrida pelo portador da doença, mostrando dificuldades enfrentadas que vão desde o descobrimento da DA até os últimos dias de vida.

Tabela 4: Fisioterapia lúdica associada a DA

<b>Autor/Ano</b>	<b>Título</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Métodos</b>	<b>Resultado</b>
PINHEIRO; GOMES 2014	Efeitos das atividades lúdicas no idoso com alteração do cognitivo leve	Expor resultados benéficos após realização das atividades lúdicas nos idosos com alteração do cognitivo	Público-alvo: Idosos com cognitivo leve diagnosticados pelo MEEM.  Instrumentos: jogos lúdicos como jogo da memória, bolas coloridas de texturas diferentes, oficina de memória aliada ao movimento entre outros.	Percebeu-se que o uso do recurso lúdico, na estimulação do cognitivo, se fez eficaz para o desenvolvimento do aperfeiçoamento dentro da capacidade do raciocínio intelectual, e socialização como elevação da autoestima.
MEDEIROS <i>et al.</i> , 2015	A influência da fisioterapia na cognição de idosos com doença de alzheimer	Comparar estudos realizados em idosos com Doença de Alzheimer e identificar resultados obtidos durante a pesquisa.	Estudo comparativo	Os resultados demonstraram que a fisioterapia é de suma importância no tratamento do Alzheimer, podendo assim retardar o desenvolvimento da doença.
FOLTRAN, OLIVEIRA; 2020	A presença do lúdico na vida do idoso.	Conhecer os efeitos das atividades lúdicas presentes no dia a dia de idosos, através de narrativas sobre vivências e memórias.	Público-alvo: Oito idosos (idade média igual a 79 anos).  Instrumento: protocolo de tratamento associado a realidade virtual. Relato oral com 30 idosos	Entendeu-se que o lúdico é importante desde a infância até a terceira idade, sendo assim contribuinte para uma qualidade de vida aos idosos.

TADAIESKY <i>et al.</i> , 2019	Atuação da fisioterapia e realidade virtual sobre a marcha de idosos com doença de Alzheimer	Comparar a marcha de idosos com DA, antes e depois da realização do protocolo de tratamento fisioterapêutico vinculado à realidade virtual.	Público-alvo: Oito idosos (idade média igual a 79 anos). Instrumento: protocolo de tratamento associado a realidade virtual.	A realidade virtual atrelada a fisioterapia traz resultados benéficos para os pesquisadores, levando em consideração a melhora na marcha, especificamente em fase de apoio, tal como na redução quanto ao tempo de movimentos e número de passadas.
MIRANDA <i>et al.</i> , 2020	Aplicabilidade de atividades lúdicas como parâmetro na reconhecimento do Alzheimer precoce na atenção básica de saúde.	Apresentar a vivência da aplicação de atividades educativas e lúdicas em idosos como medida para identificar a Doença de Alzheimer.	Público-alvo: 17 idosos de ambos os sexos, de 57 a 84 anos. Instrumento: Aplicabilidade adaptado do MEEM em quatro atividades aplicada em um praça.	De acordo com os resultados, ficou claro a importância da execução de ações educativas afim de detectar precocemente a DA, e encontrar metodologias que possam ser aplicadas a esse público dentro da atenção básica de saúde com intuito de poder oferecerem um envelhecimento com qualidade.
CARON <i>et al.</i> , 2015	Alz Memory – um aplicativo móvel para treino de memória em pacientes com Alzheimer	Treinar a memória, minimizando os efeitos da doença.	Público-alvo: pacientes em fase inicial da doença de Alzheimer. Instrumentos: Jogo de carta com cores e formatos diversificados, rico em linguagens e fontes	O estudo apresentou aspectos relevantes quanto ao desenvolvimento do jogo e sua facilidade de uso, demonstrando padrões satisfatórios.

A tabela 04 apresenta estudos que relatam sobre atividades lúdicas realizadas durante o tratamento fisioterapêutico em fase inicial da DA. Foram selecionados seis artigos

que mostram diferentes atividades lúdicas cujos objetivos são similares, que é poder retardar a progressão da Doença de Alzheimer. Dentre elas utilizaram-se técnicas para avaliar o grau de dificuldade em que o idoso se encontra e outras com a finalidade de trabalhar a memória, cognição, reduzir o esquecimento de vivências, resolver problemas e atividades de vida diária, auxiliando também motricidade tal como planejamento de marcha.

#### **4. DISCUSSÃO**

Inicialmente foram selecionados dois estudos que trazem referências ao eixo temático – Doença de Alzheimer – demonstrando como a mesma desencadeia, ao decorrer do tempo, manifestações cerebrais que geram repercussões no corpo do portador. Os autores trazem informações sobre a fisiopatologia do Alzheimer levando em consideração o processo degenerativo do tecido cerebral e os sinais que podem ser confundidos com demência. Segundo Huang (2021), a Doença de Alzheimer se caracteriza pela perda gradativa e irreversível do tecido cerebral, provocando a perda das funções cognitivas e reduzindo as capacidades motoras.

Santos e Borges (2015) tiveram como objetivo de estudo mostrar que tais características podem ser confundidas com sinais de envelhecimento, gerando um incômodo devido à perda de funções cognitivas, e assim acabam interferindo na qualidade de vida do indivíduo. Enfatizaram que ao decorrer do tempo e com o agravamento da doença, o idoso vai perdendo sua independência e passando a necessitar de um cuidador para auxiliar esse indivíduo constantemente e tomar os cuidados necessários, já que o mesmo perde sua autonomia.

Baseado nos achados, foi percebido que a atividade lúdica é um meio que pode proporcionar melhorias no quadro do paciente. Em uma das pesquisas selecionadas, Pinheiro e Gomes (2014) consideram a atividade lúdica como uma conduta prazerosa e divertida, citando jogos de quebra-cabeça, caça-palavras, músicas, dentre outras, todas cujos objetivos são terapêuticos. Ressaltam a necessidade de existir harmonia entre o profissional e o paciente, tendo em vista que ao elaborar as atividades é de suma importância que não haja constrangimento da parte do paciente na hora da execução, devendo ser de fácil compreensão e sempre estar atento quanto a sua alteração de humor.

A atividade lúdica, quando executada respeitando os limites do idoso, pode trazer eficácia para o tratamento fisioterapêutico de forma leve e satisfatória. Dentro do mesmo eixo temático, Foltran e Oliveira (2020) destacam que o lúdico encontra-se distante da ideia ingênua de passatempo, atividade infantil ou até mesmo algo superficial, e salientam a importância de incluí-lo na vida do idoso, por poder proporcionar momentos de aprendizagem, desenvolvimento e conhecimento.

As autoras defendem o lúdico como forma de minimizar perdas de capacidades funcionais, também de potencializar resgate de memórias, desenvolvimento de raciocínio e facilitar atividades criativas. Vale mencionar que este, como atividade relevante, favorece a criação da autoimagem, preservando a memória, ampliando a motricidade e que possibilitando o direito de reviver momentos agradáveis e se encontrar como pessoa na sociedade (FOLTRAN; OLIVEIRA, 2020).

Medeiros *et al.*, (2015) abordam que a fisioterapia influencia na cognição do idoso com DA, discutindo sobre as fases e complicações que cada uma traz, enfatizando que o papel da fisioterapia é empenhar-se no processo de retardamento da doença. Evidenciam ainda nesse estudo que o tratamento terapêutico deve ser prescrito de acordo com as necessidades do paciente, atrelando as atividades físicas e lúdicas a fim de preservar a memória e capacidade funcional do paciente. Logo, ressalta-se que quanto maior for a estimulação cognitiva com treinamento e atividades intelectuais, menor será o risco de déficit cognitivo e motor.

Na pesquisa produzida por Tadayesky *et al.*, (2019) foram utilizados recursos tecnológicos atrelados à intervenção fisioterapêutica voltada para a marcha de idosos. Tratou-se de um estudo com foco na realidade virtual que vem ganhando espaço dentro da fisioterapia, onde o objetivo é tratar funções cognitivas, motoras, capacidade de locomoção, correção de postura, motivação e melhora de humor. Os autores selecionaram vídeos de valsas escolhidos pelos participantes e puderam dançar no ritmo da música, estimulando a concentração, coordenação motora, lateralidade e assim interagindo com o ambiente virtual.

No levantamento realizado por Miranda *et al* (2020) foi desenvolvido uma série de atividades lúdicas com idosos a fim de identificar a Doença de Alzheimer. Participaram deste estudo 17 idosos, quais foram submetidos a atividades em relação a sua função motora, percepção espaço-temporal, memória, estímulos de sentidos e registros mentais. Puderam observar que a usabilidade do lúdico beneficiam diretamente a qualidade de vida e que os estímulos das atividades buscam reduzir as resistências de contato, favorecendo o movimento e ocasionando maior interação entre eles.

No artigo de Caron *et al* (2016) foram relatados aspectos e resultados encontrados durante a confecção e execução de um jogo desenvolvido para treino de memória, em um aplicativo móvel para o tratamento fisioterapêutico do Alzheimer. Foram levados em consideração fatores importantes como a simplicidade, cores, fontes, imagens, linguagem, barra de rolagem, aparência e como jogar, para poder facilitar a realização do jogo, sem esquecer de deixarem um espaço aberto para sugestões de melhoria e problemas enfrentados durante o jogo. Desta forma, os resultados apontam que os pontos considerados durante a elaboração do jogo apresentaram padrões satisfatórios na

usabilidade, tendo em vista o propósito de ser incluído futuramente como intervenção fisioterapêutica.

Diante do que foi abordado, salientamos a questão do desafio que por vezes é enfrentado para realizar tais atividades lúdicas por parte dos pacientes. No entanto, percebe-se que com a colaboração consegue-se alcançar resultados positivos e de importantes percepções sobre o definhamento cognitivo (MIRANDA *et al.*, 2020).

## **5. CONCLUSÃO**

Sabe-se que a Doença de Alzheimer, por ser degenerativa, acaba levando o indivíduo ao declínio cognitivo. Entretanto, observou-se que quando a abordagem lúdica é incluída na conduta fisioterapêutica é percebida uma melhora na condição motora, socialização e uma desaceleração no curso da doença, retardando o processo da perda de memória e prolongando a funcionalidade dos portadores.

Foi evidenciado que a atividade lúdica pode oferecer qualidade de vida a idosos com a Doença de Alzheimer ainda em fase inicial no tratamento fisioterapêutico. Os artigos estudados mostram que o lúdico tem capacidade de trazer estímulos cognitivos, podendo assim facilitar o raciocínio lógico, intelectual e facilitar o convívio social. Ele é importante não apenas na infância, e sim em qualquer fase da vida, visto que nos achados foi apontados os benefícios para saúde e bem estar do idoso, levando em consideração a descontração, alegria, aprendizagem, ressignificação do cotidiano, autonomia e a consciência da necessidade de ser ativo.

Foi percebido que mesmo com os resultados encontrados ainda existe uma escassez de estudos voltados para esta temática, pois aparentemente traz repercussões positivas na qualidade de vida dos idosos com Doença de Alzheimer.

## 6. REFERÊNCIAS

BOTELHO, Louise Lira Roedel; DE ALMEIDA CUNHA, Cristiano Castro; MACEDO, Marcelo. **O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais**. *Gestão e sociedade*, v. 5, n. 11, p. 121-136, 2011.

CARON, Julie *et al*; **Alz Memory – um aplicativo móvel para treino de memória em pacientes com Alzheimer**. *Rev. Eletron de Comun Inf Inov Saúde*, p. 1-13. Abr-jun, Passo fundo. 2015.

FOLTRAN, Elenice Parise; DA SILVA OLIVEIRA, Rita de Cássia. **A presença do lúdico na vida do idoso**. *Faculdade Sant'Ana em Revista*, v. 4, n. 1, p. 30-52, 2020. Acesso em 14 de outubro de 2021.

HUANG, J. **Doença de Alzheimer**. Department of Neurology. University of Mississippi. Mar 2021. Disponível em: <https://www.msmanuals.com/pt-br/casa/dist%C3%BArbios-cerebrais,-da-medula-espinal-e-dos-nervos/delirium-e-dem%C3%A2ncia/doen%C3%A7a-de-alzheimer>. Acesso 20 de novembro de 2021.

MEDEIROS, Ingrid Maria *et al*; **A influência da fisioterapia na cognição de idosos com doença de Alzheimer**. *Rev. UNILUS Ensino e Pesquisa*, v. 12, n. 29, Out/Dez, São Paulo, 2016.

MIRANDA, Shirley Aviz *et al*; **Aplicabilidade de atividades lúdicas como parâmetro na reconhecimento do Alzheimer precoce na atenção básica de saúde**. *Rev. Eletrônica Acervo Saúde*, v. 44, p. 1-6, Belém- PA, 2020.

PINHEIRO, S, B; GOMES, M, L; **efeitos das atividades lúdicas no idoso com alteração do cognitivo leve**. *Rev. Pesquisa em Fisioterapia*. 2014.

SANTOS, M, D; BORGES, S, M; **Percepção da funcionalidade nas fases leve e moderada da doença de Alzheimer: visão do paciente e seu cuidador**. *Rev. Bras. Geriatr. Gerontol*, Rio de Janeiro, 2015.

SOUZA, Marcela Tavares de; SILVA, Michelly Dias da; CARVALHO, Rachel de. **Revisão integrativa: o que é e como fazer**. *Einstein (São Paulo)*, v. 8, p. 102-106, 2010.

TADAIESKY, Raíssa Cunha *et al*. **Atuação da fisioterapia e realidade virtual sobre a marcha de idosos com doença de Alzheimer**. *JOURNAL OF AGING AND INNOVATION*, v. 8, p. 50-61, Belém-Pa, 2019.

