

## Atuação da Equipe de Enfermagem na Aplicação de Atividades Lúdicas nos Centros de Atenção Psicossocial Infanto-Juvenil<sup>1</sup>

JOCÉLIA BRAZ DA SILVA

Acadêmica de enfermagem. Curso de enfermagem  
Faculdade Estácio do Amazonas, Manaus, AM, Brasil

LEINAD DOS SANTOS LOPES

Acadêmica de enfermagem. Curso de enfermagem  
Faculdade Estácio do Amazonas, Manaus, AM, Brasil

MARCOS VINICIUS COSTA FERNANDES

Mestre em enfermagem. Professor do Curso de enfermagem da Faculdade Estácio do  
Amazonas, Manaus, AM, Brasil

ARINETE VÉRAS FONTES ESTEVES

Doutora em Ciências. Professora. Departamento de enfermagem  
UFAM, Manaus, AM, Brasil

ELLEN PRISCILA NUNES GADELHA

Doutora em Doenças Tropicais. Coordenadora do Curso de enfermagem da  
Faculdade Estácio do Amazonas, Manaus, AM, Brasil

### Abstract

*The Centers for Psychosocial Attention (CAPS) have the objective of welcoming people with suffering or mental disorder, be it from congenital causes or derived from high drug and alcohol consumption. Through multidisciplinary teams these patients are welcomed and forms of treatment are developed so that the health of the person in need of assistance evolves into a picture of improvement. There are six CAPS modalities: CAPS I, CAPS II, CAPS i, CAPS ad Alcohol and Drugs, CAPS III and CAPS ad III Alcohol and Drugs. When none of these are available for patient care, Basic Care Units should take responsibility for the care of the patient. This project elucidates the nursing activities in CAPSi units, which receive children and adolescents with mental disorders evaluated in severe and persistent.*

---

<sup>1</sup> Performance of the nursing team in the application of ludic activities in the centers of infant-juvenile psychosocial attention

*And aims, through literature review, to demonstrate the benefits that playfulness provides to children and adolescents undergoing treatment in CAPSi. It is of relevant importance that in addition to clinical activities, these people feel comfortable in accepting and reacting positively to treatment. Therefore, the playfulness in nursing practices promote greater acceptability and permanence of patients in CAPS.*

**Keywords:** CAPSi. Mental disorders. Treatment. Ludicity

### **Resumo**

*Os Centros de Atenção Psicossocial (CAPS) tem o objetivo de acolher pessoas com sofrimento ou transtorno mental, seja ele de causas congênitas ou derivados de altos consumos de drogas e álcool. Através de equipes multidisciplinares é feita o acolhimento destes pacientes e formas de tratamento são desenvolvidas de modo que a saúde da pessoa necessitada de assistência evolua para um quadro de melhora. Existem seis modalidades de CAPS: CAPS I, CAPS II, CAPS i, CAPS ad Álcool e Drogas, CAPS III e CAPS ad III Álcool e Drogas. Quando nenhum destes se encontra disponível para acolhimento ao paciente as Unidades de Atenção Básica devem assumir a responsabilidade dos cuidados ao mesmo. Este projeto elucidava as atividades de enfermagem em unidades CAPSi, que acolhem crianças e adolescentes com transtornos mentais avaliados em graves e persistentes. E tem como objetivo, através de revisão bibliográfica, demonstrar os benefícios que a ludicidade prover para as crianças e adolescentes submetidas ao tratamento nos CAPSi. É de relevante importância que além das atividades clínicas, essas pessoas sintam-se confortáveis em aceitar e reagir positivamente ao tratamento. Portanto, a ludicidade nas práticas de enfermagem promovem uma maior aceitabilidade e permanência dos pacientes nos CAPS.*

**Palavras-Chave:** CAPSi. Transtornos mentais. Tratamento. Ludicidade.

### **Resumen**

*Los Centros de Atención Psicosocial (CAPS) tienen como objetivo acoger a las personas que sufren o tienen trastornos mentales, ya sea por*

*causas congénitas o derivadas del alto consumo de drogas y alcohol. Por medio de equipos multidisciplinarios se da la bienvenida a estos pacientes y se desarrollan formas de tratamiento para que la salud de la persona que necesita asistencia evolucione hacia un cuadro de mejora. Hay seis modalidades de CAPS: CAPS I, CAPS II, CAPS i, CAPS ad Alcohol y Drogas, CAPS III y CAPS ad III Alcohol y Drogas. Cuando no se dispone de ninguno de ellos para la atención del paciente, las Unidades de Atención Básica deben asumir la responsabilidad del cuidado del paciente. Este proyecto aclara las actividades de enfermería en las unidades del CAPSi, que reciben a niños y adolescentes con trastornos mentales evaluados en forma severa y persistente. Y pretende, a través de la revisión de la literatura, demostrar los beneficios que el juego proporciona a los niños y adolescentes que se someten a tratamiento en el CAPSi. Es de importancia relevante que, además de las actividades clínicas, estas personas se sientan cómodas para aceptar y reaccionar positivamente al tratamiento. Por lo tanto, el juego en las prácticas de enfermería promueve una mayor aceptación y permanencia de los pacientes en el CAPS.*

**Palabras-clave:** CAPSi. Trastornos mentales. Tratamiento. Juguetón.

## INTRODUÇÃO

Os CAPSi (Centros de Atenção Psicossocial), destinados à assistência de crianças e adolescentes, tem como objetivo tratar transtornos psíquicos e o consumo abusivo de entorpecentes que levam a dependência química. Estes centros prestam assistência gratuita através do Sistema Único de Saúde (BRASIL, 2020).

Por se tratar de uma faixa etária com caráter e personalidade em formação, a aceitabilidade do tratamento faz toda a diferença na evolução clínica dos pacientes. Diante disso, é imprescindível que se estabeleça uma relação de confiança e empatia entre o paciente e o profissional de enfermagem que lhe presta assistência. Uma forma de viabilizar a aceitabilidade é através da aplicação de práticas lúdicas, como jogos e brincadeiras (KISHIMOTO, 2008).

A aplicação da ludicidade em atendimentos de enfermagem possibilita a melhora da saúde física, mental e intelectual. A ludoterapia utiliza brinquedos e atividades de modo a aliviar a tensão, sobre o paciente, que o tratamento clínico ocasiona. Minimizando o desconforto do tratamento, com a ludicidade, aumenta-se a interação do paciente com a equipe de enfermagem. Um brinquedo passa a ser terapêutico quando promove o bem estar da pessoa enferma que dele usufrui (DOS SANTOS, 2017).

De acordo com Souza (2015) “O lúdico é importante porque contribui de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, auxiliando na aprendizagem, no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento”. Com isso o lúdico tem como objetivo o desenvolvimento da imaginação, que auxilia na compreensão e no controle dos próprios sentimentos da criança.

Através da ludoterapia os profissionais de enfermagem demonstram ao paciente, que o mesmo, não é apenas mais um nome a aceitar remédios e prescrições médicas, e sim uma vida de particularidades que importam. Através da ludicidade fica claro que saúde é bem mais que sinais vitais em perfeito funcionamento, é bem-estar subjetivo, e, sentir-se pertencente e relevante no âmbito social ao qual faz parte (DOS SANTOS, 2017).

Contudo, este trabalho tem por objetivo demonstrar, através da revisão e fundamentação de pesquisas anteriores, que a aplicação da ludicidade, nas intervenções clínicas realizadas nos CAPSi, favorece a aceitabilidade do tratamento por parte dos pacientes e com o desenvolvimento das atividades proporciona maior bem-estar e conforto aos mesmos.

## **METODOLOGIA**

O método utilizado para o projeto foi a revisão integrativa da literatura científica, através de palavras chaves como: ludoterapia, assistência humanizada, enfermagem e CAPSi. Foi realizada pesquisa eletrônica e coleta de dados nas seguintes bases de dados: SCIELO, Google Acadêmico, BVS/MS LILACS e Revista Recien. Foram adotados

critérios de inclusão artigos publicados na íntegra que apresentavam especificidade com o tema e a problemática do estudo.

Para a realização do projeto foram realizadas etapas distintas, sendo elas: a identificação do tema; a definição dos critérios de inclusão e exclusão de estudos e a busca na literatura; a categorização dos estudos (análise crítica dos achados identificando as diferenças e os conflitos); a análise dos estudos selecionados para a revisão integrativa; a interpretação dos resultados e o resumo das evidências encontradas nos estudos.

**Quadro 1: Artigos e bases de dados utilizados para a elaboração da revisão integrativa.**

Procedência	Título do artigo	Autores	Periódico (v., n, pág, ano)	Considerações / Temática
SCIELO	"O papel da equipe de enfermagem no centro de atenção psicossocial"	Régis Daniel Soares; Juliane Cardoso Villela; Letícia de Oliveira Borba; Tatiana Brusamarello; Mariluci Alves Maftum.	Artigo Científico Eletrônico, 2011.	Pesquisa qualitativa, exploratória-descritiva, desenvolvida no ano de 2008, em um Centro de Atenção Psicossocial II na região metropolitana de Curitiba, que mostra a importância dos profissionais de enfermagem no tratamento de transtornos psíquicos.
SCIELO	"A criança e a cultura lúdica"	Gilles Brougère.	Artigo Científico Eletrônico, 1998.	Demonstra a relação entre jogo e a cultura do indivíduo. E o quanto o "brincar" é uma ação necessária para o ser humano e como, através de análise histórica, pode-se afirmar que está diretamente relacionado com o desenvolvimento da criatividade.
SCIELO	"Fisiologia sensorial"	André Frazão Helene e Gilberto Fernando Xavier.	Artigo Científico Eletrônico, 2010.	Descreve o quanto os instrumentos sensoriais existentes nos animais são imprescindíveis para sua conexão com o mundo, analisando os estímulos das diferentes regiões encefálicas.
Ministério da Saúde	"Centro de Atenção Psicossocial (CAPS)"	Governo Federal.	Artigo Informativo, 2017.	Define o que são os CAPS, e suas variações de acordo com a faixa etária do paciente, tipo de transtorno e população do município em que a instituição clínica está localizada.
Revista Recien	"A ludoterapia como ferramenta na assistência humanizada de enfermagem"	Solange Silva dos Santos, Andréia Barbosa da Silva Alves, Júlio César Oliveira, Alan Gomes, Luiz Faustino dos Santos Maia.	Revista eletrônica, 2017.	Mostra a importância da ludoterapia como forma de aliviar a tensão que o tratamento clínico induz no paciente, e também como forma de interação entre o paciente e a equipe de enfermagem.

Jocélia Braz da Silva, Leinad dos Santos Lopes, Marcos Vinicius Costa Fernandes, Arinete Vêras Fontes Esteves, Ellen Priscila Nunes Gadelha- **Atuação da Equipe de Enfermagem na Aplicação de Atividades Lúdicas nos Centros de Atenção Psicossocial Infanto-Juvenil**

SCIELO	“O Olhar de Crianças do CAPSi sobre as Relações do Cuidar e do Brincar”	Eloína Ariana Ribeiro Damasceno Silva, Maria Iracema de Sousa Araújo, Marcelo Silva de Souza Ribeiro, Melina de Carvalho Pereira.	Artigo Científico Eletrônico, 2017.	Mostra um estudo realizado em um CAPSi que teve como amostra de pesquisa crianças com idade entre 7 a 11 anos. Analisou-se a percepção das crianças do “cuidar” e do “brincar” de acordo com a assistência clínica que elas tinham na unidade de tratamento.
--------	---	---	-------------------------------------	--

**Quadro 2: Recursos informacionais consultados, estratégias de busca, referências recuperadas e selecionadas.**

Recursos informacionais (Bases de dados)	Estratégias de busca Palavras-chave DECS	Total de referências encontradas (artigos)	Total de referências selecionadas (incluídas)	Total de referências selecionadas (excluídas)
LILACS	Enfermagem; Ludoterapia; Tratamento.	38	2	1
SCIELO	Enfermagem; Ludoterapia; Tratamento.	14	4	2
Google Acadêmico	Enfermagem; Ludoterapia; Tratamento.	41	3	2

**Quadro 3: Referências excluídas e motivos da exclusão dos artigos encontrados.**

N	Referências	Motivos
1	MEDEIROS, Ketsia Bezerra et al. Ludoterapia no ambiente hospitalar–subsídios para o cuidado de enfermagem. Revista UNIRN, v. 12, n. 1/2, p. 102, 2017.	Abordagem incompleta do tema de interesse com foco em outros fatores de análise irrelevantes para a abordagem desta pesquisa.
2	SILVARES, Edwiges Ferreira de Mattos. Ludoterapia cognitivo-comportamental com crianças agressivas. Sobre comportamento e cognição: expondo a variabilidade v. 7, 2001.	A análise do tema central diverge da linha de pesquisa adotada.
3	MARTINS, Margareth Linhares; PEREIRA, Valéria Cyrillo; POLETTO, Débora. Uni duni te: ludoterapia para as crianças estomizadas e seus familiares.	Conjunto amostral da pesquisa bem maior que o selecionado para esse estudo, dificultando a filtragem e análise do conteúdo.

**Quadro 4: Autores, ano de publicação, país de origem do primeiro autor, área de conhecimento dos autores e definições e finalidades dos artigos selecionados.**

Autores	Ano de publicação	País de origem do 1º autor	Área de conhecimento	Definições e finalidades
Régis Daniel Soares; Juliane Cardoso Villela; Letícia de Oliveira Borba; Tatiana Brusamarello;	2011	Brasil	Enfermagem	Pesquisa qualitativa, exploratória-descritiva. Que tem por finalidade descrever e analisar a qualidade da situação observada e submetida ao estudo em questão.

Jocélia Braz da Silva, Leinad dos Santos Lopes, Marcos Vinicius Costa Fernandes, Arinete Vêras Fontes Esteves, Ellen Priscila Nunes Gadelha- **Atuação da Equipe de Enfermagem na Aplicação de Atividades Lúdicas nos Centros de Atenção Psicossocial Infanto-Juvenil**

Mariluci Alves Maftum.				
Gilles Brougère	1998	França	Filosofia e Antropologia	Análise histórica e pesquisa descritiva, fundamentada teoricamente, do tema abordado.
André Frazão Helene e Gilberto Fernando Xavier	2010	Brasil	Biologia e Fisiologia Geral	Descrição científica e fundamentação biológica da questão estudada.
Governo Federal	2017	Brasil	Saúde	Descrição informativa de serviços disponibilizados pelo Governo Federal.
Solange Silva dos Santos, Andréia Barbosa da Silva Alves, Júlio César Oliveira, Alan Gomes, Luiz Faustino dos Santos Maia.	2017	Brasil	Enfermagem	Estudo analítico e descritivo demonstrando a relevância da temática abordada.
Eloína Ariana Ribeiro Damasceno Silva, Maria Iracema de Sousa Araújo, Marcelo Silva de Souza Ribeiro, Melina de Carvalho Pereira	2017	Brasil	Saúde e educação	Pesquisa descritiva-exploratória com intuito de formular, e analisar, métodos e eficiência de uma determinada situação observada de uma amostra de sujeitos submetidos à análise do estudo em questão.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na primeira etapa do estudo foram encontrados 93 artigos, os quais se referiam as práticas de enfermagem para tratamento clínico fazendo uso da ludoterapia. Após a leitura minuciosa dos títulos dos artigos selecionados e leitura rápida dos resumos, de acordo com a temática abordada na pesquisa, foram excluídas 5 referências e escolhidas para abordagem direta, devido explanação específica do conteúdo aqui desenvolvido, 9 artigos. Verificou-se que, o maior número de artigos foi encontrado na base de dados Google Acadêmico, seguido pelos periódicos LILACS e SCIELO. Foram examinados artigos científicos eletrônicos publicados em congressos e revistas, a maioria abordando pesquisa qualitativa e/ou exploratória-descritiva acerca do tema de interesse.

Segundo Marcellino (1997) a palavra Lúdico vem do latim ludos, que tem como significado jogos, brincadeiras e divertimento. Em

sua forma mais ampla a ludicidade vai além de simples jogos didáticos pedagógicos, implicando diretamente no desenvolvimento da criança.

De acordo com Silva (2012) as brincadeiras e os jogos são imprescindíveis no desenvolvimento da criança, tornando-se atividades adequadas no processo de ensino e na aprendizagem significativa dos conteúdos curriculares. Pois, possibilita o exercício da concentração, da atenção e da produção do conhecimento.

De acordo com Rodrigues (2010) isso acontece através do sistema sensorial. Esse sistema baseia-se em um conjunto de órgãos responsáveis pelos sentidos, como: visão, audição, olfato, paladar e tato, que possuem células especiais chamadas de receptores sensoriais, que captam qualquer estímulo e informação do ambiente, transformam esses estímulos em mensagens que são enviadas para o sistema nervoso central, através do impulso elétrico, que logo processa as informações de forma instantânea produzindo respostas.

Segundo Almeida (1995) a educação através da ludicidade é uma prática intrínseca das crianças levando-as, sempre, a algum conhecimento e formas de desenvolver seus pensamentos individual e coletivo. Deste modo, pode-se observar que diante do ponto de vista pedagógico a aplicação da ludicidade favorece o desenvolvimento da criança e sua adaptação ao meio social. E para as crianças submetidas a atendimento clínico esse processo de descontração e brincadeiras auxilia na aceitação e eficiência do tratamento.

Para o Ministério da Saúde o CAPSi, presta “Atendimento a crianças e adolescentes, para transtornos mentais graves e persistentes, inclusive pelo uso de substâncias psicoativas, atende cidades e ou regiões com pelo menos 70 mil habitantes.” Portadores de diversos tipos de transtornos emocionais e psíquicos, tais como: transtornos de ansiedade, transtornos afetivos do humor, transtornos de conduta, transtornos do desenvolvimento psicológico e transtornos alimentares (Ministério da Saúde, 2020).

Para o MS (2020), o CAPS é utilizado como intermediário entre o hospital psiquiátrico e o atendimento no ambulatório e exige um atendimento intensivo e regular dos pacientes. O acompanhamento psicossocial implica em modificações no cotidiano das crianças e de suas famílias. A partir do momento em que o cliente é acolhido, é formulado um plano terapêutico, através de uma equipe multidisciplinar



composta por médicos clínicos, pediatras, psiquiatras, assistentes sociais, psicólogos, terapeutas ocupacionais, nutricionista, enfermeiros, dentre outros profissionais. São realizados diversos atendimentos como atendimento individual, familiar, grupos, comunitários. Por vezes esses pacientes advêm de lares desestruturados e sem integração social adequada, o que faz com que a aceitabilidade do tratamento não ocorra, dificultando as ações clínicas dos profissionais envolvidos, principalmente os enfermeiros.

Para Pereira (2005) a ludicidade inclui muito mais que momentos divertidos, refere-se a momentos de descoberta, construção e compreensão do eu, estimulando a autonomia, a criatividade e a expressão pessoal. Partindo dessa premissa e sabendo que existem metodologias consolidadas por pedagogos e psicoterapeutas, que apontam e recomendam o uso de atividades lúdicas, para induzir conforto e gerar integração social aos usuários ou participantes de um determinado sistema educacional, podendo assim inserir a ludicidade no âmbito clínico, com intuito de melhora clínica e inserção social para o público infanto-juvenil, tornando-se um meio pelo qual através de jogos e brincadeiras, a criança poderá entender seu comportamento e adquirir novos conhecimentos, possibilitando dessa forma se adaptar mais facilmente com as terapêuticas propostas de seu tratamento.

A Humanização é uma ferramenta de gestão, pois valoriza a qualidade do atendimento, preserva as dimensões biológicas, psicológicas e sociais dos usuários e enfatiza a comunicação e a integração dos profissionais (RIOS, 2009). O enfermeiro exerce papel fundamental para a humanização do cuidado, pois é quem permanece mais tempo junto ao paciente, seja por administração de fármacos, acolhimento durante surto, aconselhamentos, orientações, visitas domiciliares, oficinas terapêuticas, onde o profissional precisa flexibilizar seu atendimento. Deve reconhecer os benefícios proporcionados pelo brincar, ajudando no desenvolvimento do seu trabalho, no cuidado diário prestado a este público servindo como um meio de comunicação efetiva entre profissional e cliente, obtendo um atendimento humanizado (SOUZA, 2012).

Almeida (2008) explica que o lúdico na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais

alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Dentre os principais benefícios da atividade lúdica podemos citar a assimilação de valores, aquisição de comportamentos, desenvolvimento de diversas áreas do conhecimento, aprimoramento de habilidades e socialização. Quanto aos tipos de atividades lúdicas podemos citar inúmeras como, desenhar, pintar, brincar, jogar, dançar, construir coletivamente, ler, usar softwares educativos, confeccionar, cantar, dramatização teatral e fantoches (MALUF, 2012).

## **CONCLUSÃO**

Com a aplicação da ludicidade no atendimento clínico de crianças e adolescentes nos CAPSi (Centros de Atenção Psicossocial) a equipe de enfermagem tem maior possibilidade de êxito na realização do tratamento, visto que, com a aceitabilidade do tratamento maximizada através da ludoterapia os procedimentos de saúde terão maior eficácia e o processo de recuperação do paciente e desenvolve de forma mais eficiente.

A ludoterapia é indicada neste tipo de atendimento devido a situação de vulnerabilidade e desgaste psicológico que essas crianças e adolescentes são submetidos até receberem a assistência adequada. Através da descontração da ludicidade o paciente e sentirá mais acolhido e seguro para aceitar o tratamento e desenvolver uma melhor evolução aos procedimentos clínicos.

## **Divulgação**

Este artigo é inédito. As autoras e revisores não relatam qualquer conflito de interesse em seu desenvolvimento.

## **REFERÊNCIAS**

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.
- DOS SANTOS, Solange Silva et al. A ludoterapia como ferramenta na assistência humanizada de enfermagem. Revista Recien-Revista Científica de Enfermagem, v. 7, n. 21, p. 30-40, 2017.

Jocélia Braz da Silva, Leinad dos Santos Lopes, Marcos Vinicius Costa Fernandes, Arinete Vêras Fontes Esteves, Ellen Priscila Nunes Gadelha- **Atuação da Equipe de Enfermagem na Aplicação de Atividades Lúdicas nos Centros de Atenção Psicossocial Infante-Juvenil**

---

- GOVERNO FEDERAL, Ministério da Saúde. Centro de Atenção Psicossocial (CAPS). Disponível em: <<https://www.saude.gov.br/noticias/693-acoes-e-programas/41146-centro-de-atencao-psicossocial-caps>>. Acesso em 05 de março de 2020.
- KISHIMOTO, Tizuco. Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Cengage learning, 2008.
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org.). O jogo e a educação infantil: Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14°. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- MALUF, Angela Cristina Munhoz. Atividades Lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas. 3. ed. Petrópolis, RJ : Vozes, 2012.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. Pedagogia da animação. 2. edição, Campinas. 1997.
- MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do Brincar na Educação Infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- PEREIRA, Lucia Helena Pena. Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores. Rio de Janeiro: Mauad X: Bapera, 2005.
- RIOS, Izabel C. Caminhos da Humanização na Saúde. Áurea Editora Ltda, Vila Mariana - São Paulo – SP, 2009.
- RODRIGUES, Maria Carolina Canale Sanches. Infância, ludicidade e pedagogia hospitalar: encontros e desencontros nas práticas educativas. 2010.
- SANTOS, Marli Pires dos Santos (org.). O Lúdico na Formação do Educador. 7 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
- SILVA, João Da mata Alves Da. O Lúdico como metodologia para o ensino de crianças com deficiência intelectual. Medianeira, PR, 2012.
- SOUZA, L. P. et al. O Brinquedo Terapêutico e o lúdico na visão da equipe de enfermagem. Montes Claros-MG, Brasil, J Health Sci Inst. v.30, n.4, p.354-8. 2012.
- SOUZA, Eulina Castro de. A importância do lúdico na aprendizagem. 2015. Disponível em: <<http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%ADico-na-aprendizagem.aspx>>. Acesso em: 10 de março de 2020.