



Jogos teatrais para comunicação oral de pessoas com doença de Parkinson: Proposta de intervenção fonoaudiológica

Theater game for oral communication of Persons with parkinson's disease: Proposal for speech-language intervention

Juegos teatrales para comunicación oral en personas con enfermedad de parkinson: Propuesta de intervención en fonoaudiología

Elthon Gomes Fernandes da Silva*

Maria Lúcia Gurgel da Costa**

Léslie Piccolotto Ferreira***

Resumo

Para o tratamento de pessoas com Doença de Parkinson, a possibilidade de o espaço terapêutico incorporar procedimentos de outras áreas tem sido evidenciada na literatura, inclusive com uso de atividades teatrais. O presente trabalho tem por objetivo apresentar uma proposta de intervenção fonoaudiológica com utilização de Jogos Teatrais para o trabalho com voz, fala e expressividade de pessoas com Doença de Parkinson. O roteiro de atividades sugere realização de técnicas vocais e de jogos teatrais, que pretendem promover a comunicação oral, as relações interpessoais entre os integrantes do grupo terapêutico e o uso da voz em seus ambientes familiar e social. Além de considerar a prática teatral como mobilizadora e de integração entre aptidões humanas, nas atividades de grupo a comunicação favorece a troca de informações, experiências e emoções que podem gerar motivação para cuidados com a saúde e descoberta de estratégias de enfrentamento para lidar com a doença neurológica.

Palavras chave: Voz; Fala; Comunicação; Doença de Parkinson.

Abstract

For the treatment of people with Parkinson's disease, the possibility to incorporate the therapeutic procedures of other areas has been demonstrated in the literature with use of theatrical activities. This paper aims to suggest a proposal for speech therapy with the use of Theatrical Games to work with voice, speech and expression of people with Parkinson's disease. The activity script suggests performing vocal techniques and theater games, which aim to stimulate oral communication, interpersonal relations among

* Universidade Federal da Paraíba (UFPB), João Pessoa-PB – Brasil

** Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Recife-PE, Brasil

*** Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), São Paulo-SP - Brasil

Contribuição dos Autores: EGFS Idealização do texto, pesquisa e escrita da comunicação. MLGC Escrita da comunicação e orientação. LPF Orientação e revisão do texto final.

Contato para correspondência: Elthon Gomes Fernandes da Silva - elthonfernandes@yahoo.com.br

Recebido: 14/05/2016 Aprovado: 01/06/2016





members of group therapy and the use of voice in their family and social environments. In addition to considering the theatrical practice as a mobilizer and of integration of human skills, in group activities communication promotes the exchange of information, experiences and emotions that can generate motivation to health care and finding of coping strategies to deal with the neurological disease.

Keywords: Voice; Speech; Communication; Parkinson Disease

Resumen

Para el tratamiento de las personas con la enfermedad de Parkinson, la posibilidad de incorporar los procedimientos terapéuticos de otras áreas se ha demostrado en la literatura, incluso con el uso de las actividades teatrales. Este trabajo tiene como objetivo proponer una propuesta de terapia del habla con el uso de juegos teatrales para trabajar con la voz, el habla y la expresión de las personas con la enfermedad de Parkinson. El guión actividad sugiere la realización de técnicas vocales y juegos teatrales que tienen como objetivo estimular no sólo los parámetros de la voz y del habla que facilitan la comunicación oral, sino también las relaciones interpersonales entre los miembros de la terapia de grupo y el uso de la voz en su familia y entorno social. Además de considerar la práctica teatral como una movilización y la integración de las capacidades humanas, la actividad terapéutica de comunicación en grupo promueve el intercambio de información, experiencias y emociones que pueden generar motivación para el cuidado de la salud y la búsqueda de estrategias para hacer frente a afrontar enfermedad neurológica.

Palabras Clave: Voz, Habla, Comunicación, Enfermedad de Parkinson.

Introdução

A prática teatral permite ao sujeito colocar-se no lugar do outro, ampliando sua visão de mundo por meio da incorporação de novas perspectivas¹, permitindo o recriar das relações interpessoais, além de favorecer o crescimento do indivíduo². Enquanto arte coletiva e veículo de expressão do gesto e da voz, o Teatro também pode oferecer chances de o sujeito apropriar-se de sensações antes desconhecidas³.

No Brasil, na última década, a literatura⁴ já referia os benefícios da utilização de oficinas teatrais repercutindo nas capacidades comunicativas de indivíduos com alterações neurológicas. O uso de oficinas que envolviam exercícios de improvisação e Jogos Teatrais com afásicos, realizadas por pesquisador com formação acadêmica na área de Arte⁴, permitiu a conclusão de que essas atividades trouxeram, à população estudada, melhoria na habilidade comunicativa oral, além dos aspectos de motivação e interação pessoal.

Em sujeitos com Doença de Parkinson (DP), estudo-piloto internacional indicou efetividade

do Teatro no tratamento de sintomas motores e não motores. Após a aplicação de metodologia terapêutica que utilizava o Teatro associado às atividades motoras, foram relatados os benefícios das atividades teatrais nos aspectos motores, na independência funcional, na vida diária e também melhorias no nível de depressão, cognição, sociabilidade e comunicação⁵.

Embora os Jogos Teatrais não tenham sido pensados para utilização terapêutica, pois têm sua origem na área da Educação, mostraram-se facilitadores no processo terapêutico para voz, fala e expressividade de parkinsonianos, permitindo socialização, uso da voz como recurso para expressão de ideias e emoções, identificação de ajustes necessários para próteses dentárias com intuito de facilitar a fonoarticulação e superação de desafios^{6,7}.

Os Jogos Teatrais são situações de improvisação nas quais uma situação é exigida, a partir do estabelecimento de regras e também da necessidade de um ponto de concentração, que equivale a um Foco. Esse ponto de concentração está relacionado ao envolvimento com o problema a

ser solucionado⁸. Três outros elementos básicos também compõem o sistema de Jogos Teatrais: Onde, Quem e O Que. Esses termos substituem os termos teatrais: “cenário”, “personagem” e “ação de cena”. Ressalta-se que, mesmo utilizando a palavra nessas atividades, ela não pode substituir a ação física, uma vez que os jogadores obrigatoriamente demonstram o Onde por meio da manipulação de objetos⁸.

A comunicação oral de pessoas com DP, conhecida na maioria das vezes como disartria hipocinética⁹, apresenta características como: imprecisão articulatória, sopro, pitch e loudness restritos, rugosidade, velocidade de fala variável e pausas inapropriadas durante o discurso¹⁰⁻¹².

Os sintomas de evolução da doença são variáveis, pois os pacientes podem permanecer muitos anos com os mesmos sintomas e pouco incapacitados, enquanto outros apresentam progressão mais rápida. Com os recursos terapêuticos disponíveis, na maioria dos casos, é possível manter o paciente em condições clínicas que permitam, por longos períodos, um nível de vida próximo ao ideal, embora uma cura ainda não tenha sido encontrada¹³.

A inclusão de Jogos Teatrais pode facilitar uma abordagem de terapia fonoaudiológica em que o treinamento fisiológico possa estar associado ao contexto relacional e dialógico do paciente com DP. Acredita-se, dessa forma, que ele possa experienciar situações semelhantes ao cotidiano e compreender o uso da fala e da voz, pois um método terapêutico nesse direcionamento favorece habilidades comunicativas por sua grande diversidade de possibilidades de expressão verbal e não verbal⁷.

Os procedimentos para a terapia de voz estabelecidos na literatura¹⁴⁻¹⁶ direcionam acadêmicos em fase final do curso e profissionais em Fonoaudiologia na construção de estratégias terapêuticas. O intuito na elaboração dessas estratégias é trazer as melhores respostas vocais de forma imediata, em que resultados positivos sejam revelados na própria sessão e que possam ser facilmente incorporados no cotidiano dos pacientes.

Recursos artísticos diversos podem, inclusive, ser introduzidos como estratégias de intervenção terapêutica, permitindo comunicação entre terapeuta e paciente, além de melhoria da qualidade de vida do sujeito assistido^{17,18}.

As necessidades de usuários de serviços de saúde são apresentadas a partir da interpretação que esses sujeitos têm a respeito do que significa

saúde e doença, além de ser influenciada por fatores biológicos, sociais, psicológicos e econômicos¹⁹. Assim, uma abordagem que não contextualiza os procedimentos às queixas referidas pelo paciente, no caso do parkinsoniano, pode tornar mais difícil o caminho trilhado na superação de suas dificuldades. Em vista disso, há necessidade de ampliar as possibilidades terapêuticas².

A partir dessas observações, o presente trabalho tem por objetivo sugerir uma proposta de intervenção fonoaudiológica com utilização de Jogos Teatrais para o trabalho com voz, fala e expressividade de pessoas com DP.

Método

O presente estudo de caráter teórico foi elaborado considerando a possibilidade de realização das atividades em sujeitos com DP e nos estágios 1 a 3 de acordo com definição estabelecida na escala de Hoehn e Yahr²⁰, pois nessa fase o tremor evolui de brando a moderado e o comprometimento da marcha e postura ainda está em fase inicial. Em estágios de incapacidade motora mais acentuada, por exemplo, nos estágios 4 e 5, vários exercícios da presente proposta não se aplicariam. Seria necessária escolha de atividades mais direcionadas, ponderando as especificidades que pacientes nesses estágios da DP apresentam.

A elaboração das etapas também considerou a realização dessa proposta de intervenção fonoaudiológica em grupo, com somente um(a) fonoaudiólogo(a) acompanhando no máximo cinco participantes; em sala ampla, limpa e arejada; com uso de recursos de apoio básicos, como espelhos, cadeiras e material audiovisual.

Com relação ao tempo de trabalho, a proposta sugere um total de dez encontros, dois encontros a cada semana e com duração de 01h30min cada, totalizando¹³ horas. Dessa forma, acredita-se que a atividade pode ter um tempo de realização favorável para todos os componentes do grupo, bem como haver chance de intervalo e descanso entre atividades. Outro fator a destacar é o tempo que o terapeuta deve dedicar ao acolhimento dos participantes no início de cada encontro, do mesmo modo que é necessário um tempo para conversa ao final, para que cada participante possa compartilhar com o grupo as suas impressões após participação nas atividades sugeridas.

Para fins observacionais, antes de iniciar os encontros com o grupo de sujeitos com DP, é

necessário registrar, inicialmente, em anamnese, informações sobre o participante do grupo em folha de anamnese que possa colher principalmente dados de identificação, contatos, idade em que a doença foi diagnosticada, tempo que está com a doença, medicamentos utilizados, tratamentos que realiza e impactos que as alterações de fala têm realizado na vida dessa pessoa.

A comunicação dos participantes deve ser registrada por meio de gravações de fala encadeada no início e no final da série de 10 encontros para investigar se ocorreram mudanças. O(a) fonoaudiólogo(a) deve escrever sua impressão acerca dos parâmetros encontrados na fala de uma pessoa com disartria hipocinética.

Como estratégia para utilizar instrumento já conhecido na área fonoaudiológica e também um instrumento que seja disparador para o discurso oral, sugere-se, respectivamente, as frases do CAPE-V²¹ e imagens que representem temáticas conhecidas pelo indivíduo, a exemplo de família, lugares conhecidos de sua cidade, atividades do dia a dia. Dentre as opções de imagens, o sujeito deve escolher apenas uma e fazer um comentário sobre o que essa imagem lembra a ele.

A possibilidade de o sujeito escolher as imagens é um recurso facilitador para que se possa demonstrar intenção comunicativa durante a sua fala, uma ação mais próxima do que pode ser vivenciado no seu dia a dia.

Influências para construção do roteiro da Proposta de Terapia

A literatura apresenta cinco bases que direcionam o fonoaudiólogo para avaliação de pessoas com comprometimento na comunicação oral devido a alterações neurológicas¹⁸. Essas bases que funcionam harmonicamente mediante integridade do sistema musculoesquelético periférico da fala

são: a respiração, fonação, articulação, ressonância e prosódia²².

De acordo com essa indicação, as atividades podem ser agrupadas de modo a promover no indivíduo com Doença de Parkinson, o exercício em pontos que estão comprometidos em sua comunicação, ao mesmo tempo em que exploram as potencialidades daquilo que ele ainda tem habilidade de realizar.

Essas ideias corroboram com afirmação de que o importante não é trabalhar com a doença, mas com o que ainda exista de saúde em cada indivíduo, por mais afetado que tenha sido, e que essa parte saudável seja fortalecida, para que ocupe um espaço maior na vida desse cidadão²³. Este conceito foi apresentado por encenador e pesquisador teatral após experiência com utilização de jogos teatrais na área da saúde mental²³.

Objetivos básicos da Proposta de Intervenção

A proposta de intervenção consiste na realização de técnicas vocais e de Jogos Teatrais que pretendem estimular: maior suporte respiratório; coordenação pneumofonoarticulatória (CPFA); ampliar modulação vocal; aumento de intensidade vocal; projeção vocal; expressividade corporal; integração entre gestualidade e voz; as relações interpessoais entre os integrantes do grupo terapêutico e o uso da voz em seus ambientes familiar e social.

As técnicas e Jogos Teatrais foram organizados à luz de técnicas vocais preconizadas para a Fonoaudiologia^{14,15} e também de conceitos e atividades utilizados em Jogos Teatrais^{24,25}. Os objetivos se baseiam nas propostas originais citadas por essas referências bibliográficas, combinadas às novas sugestões indicadas pelos autores do presente artigo. As bases motoras mais envolvidas em cada atividade também são indicadas no quadro 1

Quadro 1. Jogo Teatral, objetivo original, descrição da atividade original, objetivos fonoaudiológicos pretendidos, principais bases motoras envolvidas e possibilidades de adaptação da atividade para o trabalho com voz, fala e expressividade de pessoas com Doença de Parkinson.



JOGO TEATRAL	OBJETIVO ORIGINAL	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE	OBJETIVOS FONOAUDIOLÓGICOS	BASE(S) MOTORA(S)	POSSIBILIDADE DE ADAPTAÇÃO DA ATIVIDADE
Câmera lenta / Pegar e congelar ²⁵	Explorar movimento e expressão física	O primeiro pegador é indicado. Todos correm, respiram, olham, agacham etc. em câmera lenta. Quando pegar outro jogador, o primeiro pegador congela. O novo pegador busca outro jogador. A atividade segue até que todos estejam congelados	Promover consciência corporal Explorar movimento e expressão corporal Melhorar CPFA	Respiração Fonação Articulação Ressonância	O exercício propicia um movimento mais fluido e com consciência corporal. A inclusão de sons facilitadores a exemplo de vogais, dos sons fricativos e bocejo permite que as emissões durem maior tempo, influenciadas pelo treinamento de capacidade respiratória durante a integração entre voz e movimento.
Revezamento com objeto ²⁵	Mobilizar sistema físico	Dois grupos enfileirados lado a lado. O primeiro de cada grupo tem um objeto na mão e deve correr até o ponto estipulado, tocá-lo e entregar o objeto ao próximo jogador	Explorar movimento e expressão corporal Melhorar CPFA	Respiração Fonação Articulação Ressonância	De acordo com as limitações físicas, a atividade pode ser feita com andar acelerado. A inclusão de sons facilitadores a exemplo de vogais e dos sons fricativos durante a rápida caminhada, permite emissões resultantes de treinamento de capacidade respiratória por meio da integração entre voz e movimento.
Números rápidos ²⁵	Ajudar participantes a focar um problema	Os participantes formam semicírculo e numeram-se. O jogador número 1 chama o número de outro jogador. O que foi chamado responde imediatamente com outro número. O que falha, chamando um número antes de ser chamado, vai ao final do semicírculo	Explorar movimento e expressão corporal Melhorar CPFA	Respiração Articulação Ressonância	Após atribuir um número a cada jogador, a atividade pode ser realizada durante caminhada pelo espaço e variando as velocidades. A medida que a fala se mostra com velocidade rápida ou lenta o participante experimenta a CPFA em diferentes situações de movimento





JOGO TEATRAL	OBJETIVO ORIGINAL	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE	OBJETIVO(S) FONOAUDIOLÓGICO(S)	BASE(S) MOTORA(S)	POSSIBILIDADE DE ADAPTAÇÃO DA ATIVIDADE
Nó ²⁵	Mobilizar o sistema físico	O grupo forma um círculo de mãos dadas. Um jogador passa por baixo das mãos de dois integrantes do lado oposto do círculo. Aqueles que ficaram na ponta, atravessam outro ponto do círculo formando um nó. O grupo se desenrola a partir dessa posição, e sem soltar as mãos, para voltar à condição inicial	Promover consciência corporal Explorar movimento e expressão corporal	Respiração	A medida que pode ser associado à inspiração e expiração, durante a busca de movimento para mudanças de posição, o exercício propicia fluidez do movimento e também consciência corporal.
A orquestra e o regente ²⁶	Escutar tudo o que se ouve	Todos do grupo emitem um som rítmico e melódico. O que faz o papel de regente os escuta. Fazer o som repetidamente, quando o regente acenar com gesto ou palavra. Caso contrário o participante fica em silêncio. O regente pode criar sons com ritmos e melodias diferentes	Melhorar CPFA Melhorar coaptação glótica Criar sons vocais de diferentes ritmos e melodias Promover expressividade vocal durante criação de sons de diferentes velocidades, durações, intensidades e timbres, associando a movimentos corporais	Respiração Fonação Articulação Ressonância Modulação	Os jogadores podem realizar diferentes sons associados a um gesto representativo (exemplo: som agudo e mãos para cima, som de forte intensidade e aperto das próprias mãos, etc.)

JOGO TEATRAL	OBJETIVO ORIGINAL	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE	OBJETIVO(S) FONOAUDIOLÓGICO(S)	BASE(S) MOTORA(S)	POSSIBILIDADE DE ADAPTAÇÃO DA ATIVIDADE
Sons rituais ²⁶	Escutar tudo o que se ouve	Um grupo faz sons relacionados a um ritual específico (exemplo: acordar pela manhã, sala de aula, trabalho numa fábrica, etc.), enquanto o outro grupo faz os movimentos relacionados como se fosse a sua visualização.	Explorar movimento e expressão corporal Criar sons vocais de diferentes ritmos e melodias Promover expressividade vocal durante criação de sons de diferentes velocidades, durações, intensidades e timbres, associando a movimentos corporais.	Respiração Fonação Articulação Ressonância Modulação	Existe também a possibilidade do próprio participante fazer o som e movimento desse ritual particular
Caminhadas no espaço n° 3: esqueleto ²⁵	Sentir o corpo fisicamente	Os participantes do jogo caminham pelo espaço, com atenção ao movimento do esqueleto (ossos e articulações)	Promover consciência corporal Explorar movimento e expressão corporal	Respiração	Os movimentos podem estar associados a inspiração profunda e expiração com controle de saída do ar. Movimentos de ombros, braços e mãos podem ser realizados durante essa caminhada com os jogadores percebendo quais ossos e articulações estão se movimentando.
Movimento rítmico ²⁵	Descobrir movimento corporal natural	O instrutor fala o nome de um objeto (ex: trem). Cada jogador imediatamente faz um movimento que o objeto lhe sugere. Quando os movimentos ficarem rítmicos e fluentes, todos podem se espalhar pela área de jogo	Promover consciência corporal Explorar movimento e expressão corporal Estimular estabilidade fonatória	Respiração Fonação Modulação	Após perceber que o grupo consegue realizar bem os movimentos de modo rítmico e fluente, o instrutor pode solicitar que todos realizem os movimentos incluindo algum som fricativo: primeiro som surdo e depois um fricativo sonoro.



JOGO TEATRAL	OBJETIVO ORIGINAL	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE	OBJETIVO(S) FONOAUDIOLÓGICO(S)	BASE(S) MOTORA(S)	POSSIBILIDADE DE ADAPTAÇÃO DA ATIVIDADE
Mostrando o ONDE sem os objetos ²⁵	Descobrir uma variedade de formas para indicar o cenário	Formando duplas ou trios, fazer acordo sobre ONDE, QUEM e O QUE. Os jogadores mostram o ONDE sem manipular objetos reais (ex: turistas na esquina de uma cidade)	Promover consciência corporal Explorar movimento e expressão corporal Estimular estabilidade fonatória	Respiração Fonação Articulação	Cada movimento pode estar associado à emissão de um som fricativo escolhido pelo jogador.
A, E, I, O, U ²⁶	Controlar a respiração	Um participante se coloca à frente do outro e emite os sons das vogais A, E, I, O, U. Deve ocorrer mudança de volume de voz de acordo com a distância que se mostra entre cada dupla. Quanto mais distante maior deve ser o volume dessa voz.	Estimular estabilidade fonatória Melhorar CPFA Melhorar projeção vocal	Respiração Fonação Articulação Ressonância Modulação	Os participantes podem se aproximar e se afastar de forma mais lenta ou mais rápida para favorecer maior domínio sobre os ajustes vocais necessários para a projeção vocal em diferentes espaços.
Efeitos sonoros vocais ²⁵	Criar um ambiente utilizando sons	Grupo de jogadores decide o ONDE e reúnem-se em frente a um microfone para produzir os sons. Não há ação física em cena.	Melhorar projeção vocal Promover expressividade vocal durante criação de sons em diferentes durações, alturas, intensidades e timbres.	Respiração Fonação Articulação Ressonância Modulação	A atividade deve ser realizada sem microfone e os jogadores que realizam os sons, distante do outro grupo.



JOGO TEATRAL	OBJETIVO ORIGINAL	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE	OBJETIVO(S) FONOAUDIOLÓGICO(S)	BASE(S) MOTORA(S)	POSSIBILIDADE DE ADAPTAÇÃO DA ATIVIDADE
Roda de ritmo e movimento ²⁶	Escutar tudo o que se ouve	Todos formam um círculo, uma pessoa vai até o centro e executa um movimento associado a um som. Os demais repetem exatamente o que foi realizado. Outro integrante vai até o centro do círculo e a atividade sucessivamente ocorre até que todos tenham a experiência de indicar movimento e som aos demais colegas de grupo	Promover consciência corporal Explorar movimento e expressão corporal Explorar modulação vocal	Respiração Fonação Articulação Ressonância Modulação	
Blablação – introdução ²⁵	Introduzir as possibilidades da comunicação não-verbal	Os integrantes do grupo mantêm uma conversa, com o parceiro que está ao lado, como se falassem numa língua desconhecida e devem seguir a conversa como se ela fizesse perfeito sentido.	Aumentar <i>loudness</i> , projeção, resistência vocal e precisão articulatória Sensibilizar para uso da voz em diferentes espaços entre interlocutores Explorar modulação vocal	Respiração Fonação Articulação Ressonância Modulação	Após perceber que o grupo consegue realizar bem a atividade, pedir que eles alternem a conversa com a inclusão para rápidos momentos comunicativos, em língua inventada, direcionados a jogadores que estão em maior distância (ex: pequenos chamamentos, rápidas perguntas, etc.)





JOGO TEATRAL	OBJETIVO ORIGINAL	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE	OBJETIVO(S) FONOAUDIOLÓGICO(S)	BASE(S) MOTORA(S)	POSSIBILIDADE DE ADAPTAÇÃO DA ATIVIDADE
Som estendido ²⁵	Intensificar e estender a experiência teatral, mostrando que o diálogo ocupa o espaço.	Dois ou mais jogadores sentados a certa distância, um envia o som ao parceiro.	Aumentar projeção, resistência vocal e precisão articulatória Estimular estabilidade fonatória Sensibilizar para uso da voz em diferentes espaços entre interlocutores Explorar modulação vocal	Respiração Fonação Ressonância Articulação Modulação	Solicitar que esse envio de som tenha diferentes velocidades e intensidades na voz
Fala espelhada ²⁵	Seguir o outro verbalmente, criando um diálogo.	Em duplas, um de frente para o outro, um jogador inicia conversa falando em voz alta. O colega espelha em voz alta a conversa do iniciador do jogo exatamente como foi realizada	Estimular estabilidade fonatória Sensibilizar para uso da voz em diferentes espaços entre interlocutores Explorar modulação vocal	Respiração Fonação Articulação Ressonância Modulação	
Caminhadas no espaço: Cego ²⁵	Desenvolver consciência sensorial	Os jogadores entram em acordo sobre ONDE, QUEM, O QUE e preparam área do jogo com objetos reais. Eles estão com os olhos vendados e devem atuar como se pudessem enxergar	Desenvolver consciência sensorial Explorar movimento e expressão corporal	Respiração	O instrutor deverá colocar cadeiras no espaço de jogo, pedir que os jogadores caminhem de olhos vendados e ao encontrar as cadeiras possam realizar movimentos de tarefas do dia a dia (ex: tomar café da manhã, escrever uma carta, usar o computador, etc.)

JOGO TEATRAL	OBJETIVO ORIGINAL	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE	OBJETIVO(S) FONOAUDIOLÓGICO(S)	BASE(S) MOTORA(S)	POSSIBILIDADE DE ADAPTAÇÃO DA ATIVIDADE
É mais pesado quando está cheio ²⁵	Descobrir possibilidades de adereços teatrais utilizando objetos no espaço	Em grupo, todos decidem quais os recipientes podem ser esvaziados, abastecidos e esvaziados novamente. Dois ou três jogadores podem carregar os objetos em conjunto. Entre os exemplos pode ser colhendo maçãs, enchendo um baú do tesouro, carregando água	Desenvolver consciência sensorial Explorar movimento e expressão corporal Promover expressividade vocal durante criação de sons de diferentes durações, alturas, intensidades e timbres, associados a movimentos corporais Introduzir possibilidade de comunicação não verbal	Respiração Fonação Modulação	Pedir que os jogadores associem a ação de carregar no recipiente o objeto imaginário a um som correspondente, ou seja, carregar "caixa pesada" (de forma imaginária) realizando emissão com sons de esforço, por exemplo
Jogo de bolas peruano ²⁶	Escutar tudo o que se ouve	Cada participante imagina estar com uma bola, inicia o jogo lançando essa bola e fazendo com a voz o som produzido por ela durante essa atividade. O instrutor indica que cada um escolha um parceiro e a atividade se estabelece entre os jogadores. Quando escutarem a frase "trocar as bolas!" devem procurar novos parceiros e continuar o jogo	Explorar movimento e expressão corporal Promover expressividade vocal durante criação de sons de diferentes durações, alturas, intensidades e timbres, associados a movimentos corporais Introduzir possibilidade de comunicação não verbal Melhorar adução glótica e ação esfinteriana da laringe	Respiração Fonação Articulação Modulação	O instrutor pode solicitar que nesse jogo possam ser incluídos sons na forma de monossílabos ou dissílabos (sejam eles plosivos ou vibrantes)



Quadro 1. Continuação. JOGO TEATRAL	OBJETIVO ORIGINAL	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE	OBJETIVO(S) FONOAUDIOLÓGICO(S)	BASE(S) MOTORA(S)	POSSIBILIDADE DE ADAPTAÇÃO DA ATIVIDADE
Tocar e ser tocado/ver e ser visto ²⁵	Criar consciência sensorial	Os jogadores são informados para caminhar livremente pelo espaço e tocar os objetos. Também quando for percebido, permitir que o objeto os toque.	Desenvolver consciência sensorial Explorar movimento e expressão corporal Estimular expressividade vocal na criação de sons de diferentes durações, alturas, intensidades e timbres, associados a movimentos corporais	Respiração Fonação Articulação Ressonância Modulação	Os objetos de espaço podem ser os próprios jogadores. O instrutor pode reduzir o espaço de jogo e pedir que todos caminhem sem desviar do outro. A medida que ocorrer o toque entre os corpos, os jogadores podem ser solicitados a criarem diferentes sons
Blablação – portugueses ²⁵	Criar um momento de equilíbrio	Grupos de dois ou três jogadores e o instrutor. Os participantes escolhem um assunto e começam a conversar. O instrutor indica “blablação!” e o grupo continua conversa em língua desconhecida de forma fluente até que o instrutor novamente indique “português!” e eles retomem a conversa utilizando a língua original	Melhorar CPFA Explorar modulação vocal Aprimorar ressonância oral	Respiração Articulação Ressonância Modulação	
Espelho com som ²⁵	Comunicar-se oralmente, mas não verbalmente	Em duplas, um de frente para o outro, um jogador inicia emitindo sons. O colega espelha o som que ouviu. Quando o “troca!” é indicado pelo instrutor, os papéis se invertem	Melhorar adução glótica Estimular expressividade vocal na criação de sons de diferentes durações, alturas, intensidades e timbres, associados a movimentos corporais Explorar modulação vocal	Respiração Fonação Articulação Ressonância Modulação	Solicitar que os jogadores criem melodias vocais como se inventassem trechos de músicas românticas, de jazz, de rock, etc.



JOGO TEATRAL	OBJETIVO ORIGINAL	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE	OBJETIVO(S) FONOAUDIOLÓGICO(S)	BASE(S) MOTORA(S)	POSSIBILIDADE DE ADAPTAÇÃO DA ATIVIDADE
Sílabas cantadas ²⁵	Dar aos jogadores novo sentido à palavra falada	Os jogadores sentam em círculo, um deles sai da sala. O restante escolhe uma palavra e as sílabas são distribuídas de modo que cada jogador fica com uma sílaba apenas. O grupo escolhe uma melodia familiar (ex: parabéns a você)	Melhorar CPFA Explorar modulação vocal Aumentar projeção vocal	Respiração Fonação Articulação Ressonância Modulação	
Rotação de máscaras ²⁶	Desenvolver a capacidade de observação pelo diálogo visual entre duas ou mais pessoas	Todos cantam ao mesmo tempo a melodia, articulando somente a sílaba que foi atribuída a si. O jogador que estava fora retorna à sala e escutando a melodia procura compor a palavra escolhida pelo grupo Um pequeno grupo conversa, move-se e observa-se durante alguns minutos. O instrutor fala o nome de um participante e os outros passam a imitar a sua máscara. Depois se fala o nome de novo jogador e todos mudam para imitar a máscara dele	Estimular intenção comunicativa por meio de movimentos faciais Estimular comunicação oral entre interlocutores	Respiração Fonação Articulação Ressonância Modulação	Solicitar ao grupo que realize uma conversa utilizando a máscara que está sendo imitada. Cada participante pode inicialmente emitir uma vogal durante o movimento facial que estiver realizando e com esse som estabelecer um diálogo com o colega. Também pode emitir palavras mantendo a mesma máscara





JOGO TEATRAL	OBJETIVO ORIGINAL	DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE	OBJETIVO(S) FONOAUDIOLÓGICO(S)	BASE(S) MOTOR(S)	POSSIBILIDADE DE ADAPTAÇÃO DA ATIVIDADE
Rádio ²⁵	Aprender a selecionar o que ajudará a plateia a experienciar a história por meio da audição	Três ou mais jogadores decidem sobre o QUEM. Cada participante faz uma lista de características que precisa comunicar por meio de som: idade, peso, atitude, etc. a cena é improvisada apenas com a voz e efeitos sonoros. A plateia anota as características percebidas. Quando o jogo termina as listas são comparadas	Melhorar CPFA Estimular expressividade vocal durante criação de sons de diferentes durações, alturas, intensidades e timbres Estimular comunicação oral entre interlocutores	Respiração Fonação Articulação Ressonância Modulação	Solicitar que enquanto um ou dois jogadores demonstram o QUEM, o restante do grupo possa evidenciar o ONDE também por meio de criações sonoras.
Construindo uma estória ²⁵	Ouvir e compreender as palavras de uma estória com percepção plena	Com o grupo sentado em círculo, o instrutor escolhe um jogador que iniciará a estória seja ela conhecida ou inventada. Em qualquer momento o instrutor aponta para novo jogador para que ele continue a partir de onde o último jogador parou	Sensibilizar para uso da voz em diferentes espaços entre interlocutores Melhorar CPFA Aumentar loudness, projeção, resistência vocal e precisão articulatória Estimular comunicação oral entre interlocutores	Respiração Fonação Articulação Ressonância Modulação	

Quadro 2. Roteiro de encontros na proposta de intervenção fonoaudiológica para pessoas com Doença de Parkinson. 5° Encontro 6°

1° Encontro	2° Encontro	3° Encontro	4° Encontro
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Obter informações sobre voz, fala e expressividade dos participantes da oficina. <p>Estratégias:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gravação de fala encadeada para observação das principais características que se apresentam prejudicadas na disartria hipocinética. Utilizar as frases do CAPE-V e imagens que representam temáticas conhecidas pelo indivíduo. 	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sensibilizar sobre os cuidados com a saúde que favorecem a comunicação Promover consciência corporal Explorar movimento e expressão corporal Melhorar coaptação glótica Melhorar CPFA <p>Justificativa: É importante conhecer sobre o funcionamento do próprio corpo e o quanto os cuidados com saúde tem importância para a atividade comunicativa. A troca de informações facilita a adesão do paciente ao tratamento realizado e traz maiores chances de sucesso terapêutico.</p> <p>Estratégias:</p> <ul style="list-style-type: none"> Conversa sobre cuidados com a saúde e estratégias que facilitam a comunicação verbal Explicação sobre anatomofisiologia da produção vocal Técnica de movimentos corporais associados à emissão de sons facilitadores¹⁵ Técnica de sons fricativos¹⁵ Técnica de mudança de cabeça com sonorização¹⁵ Câmara lenta²⁵ 	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Promover consciência corporal Explorar movimento e expressão corporal Melhorar coaptação glótica Melhorar CPFA <p>Justificativa: O trabalho com respiração facilita o paciente a encontrar as sensações de bem estar e relaxamento, assim como é uma condição preparatória em trabalhos mais ativos para comunicação, permitindo maior resistência para a fala e uso da voz em intensidade forte.</p> <p>Estratégias:</p> <ul style="list-style-type: none"> Técnica de movimentos corporais associados à emissão de sons facilitadores¹⁵ Câmara lenta²⁵ Revezamento com objeto²⁵ Técnica de sons fricativos¹⁵ Técnica de mudança de cabeça com sonorização¹⁵ Números rápidos²⁵ 	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Promover consciência corporal Melhorar coaptação glótica Melhorar CPFA Criar sons vocais de diferentes ritmos e melodias Estimular expressividade vocal durante criação de sons de diferentes velocidades, durações, intensidades e timbres, associando a movimentos corporais <p>Justificativa: O efetivo uso da respiração para criação de sonoridades permite o indivíduo conhecer e ampliar suas potencialidades vocais e também compreender que o uso da voz relacionado ao movimento traz melhores possibilidades de expressar suas intenções comunicativas</p> <p>Estratégias:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nó²⁵ Câmara lenta / Pegar e congelar²⁵ Técnica de sons fricativos¹⁵ Técnica de mudança de cabeça com sonorização¹⁵ A orquestra e o regente²⁶ Sons rituais²⁶

5º Encontro	6º Encontro	7º Encontro
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover consciência corporal ▪ Explorar movimento e expressão corporal ▪ Estimular estabilidade fonatória ▪ Melhorar padrão fonarticulatório ▪ Melhorar projeção vocal ▪ Promover expressividade vocal durante criação de sons em diferentes durações, alturas, intensidades e timbres ▪ Melhorar adução glótica e ação esfinteriana da laringe <p>Justificativa: Com o avanço das descobertas sobre quais as sonoridades o paciente é capaz de realizar, segue a necessidade de treinamento fonarticulatório para o efetivo uso dessa sonoridade na palavra. Além disso, é necessário trabalhar com a musculatura adutora de laringe, uma vez que na pessoa com Parkinson é importante considerar que deficiências de fonte glótica repercutem em prejuízo na deglutição.</p> <p>Estratégias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Caminhadas no espaço n° 3: esqueleto²⁵ ▪ Movimento rítmico²⁵ ▪ Mostrando o ONDE sem os objetos²⁵ ▪ A, E, I, O, U²⁶ ▪ Efeitos sonoros vocais²⁵ ▪ Técnica de esforço (empuxo)¹⁵ 	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover consciência corporal ▪ Explorar movimento e expressão corporal ▪ Aumentar loudness, projeção, resistência vocal e precisão articulatória ▪ Reduzir nasalidade na voz ▪ Estimular estabilidade fonatória ▪ Sensibilizar para uso da voz em diferentes espaços entre interlocutores ▪ Explorar modulação vocal <p>Justificativa: Ao integrar expressão verbal e corporal é possível que o paciente faça melhor uso da comunicação. O domínio no uso de sonoridades viabiliza a prática de modulações vocais para evidenciar diferentes intenções comunicativas na fala (ex: questionamento, negação, afirmação, surpresa, ordem).</p> <p>Estratégias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Roda de ritmo e movimento²⁶ ▪ Técnica de sobrearticulação¹⁵ ▪ Técnica de sons vibrantes¹⁵ ▪ Biablação – introdução²⁵ ▪ Som estendido²⁵ ▪ Fala espelhada²⁵ 	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Desenvolver consciência sensorial ▪ Explorar movimento e expressão corporal ▪ Estimular intenção comunicativa por meio de movimentos faciais ▪ Melhorar CPFA ▪ Aprimorar ressonância oral ▪ Melhorar adução glótica ▪ Promover expressividade vocal durante criação de sons de diferentes durações, alturas, intensidades e timbres, associados a movimentos corporais ▪ Explorar modulação vocal ▪ Aumentar projeção vocal <p>Justificativa: A medida que o paciente tem melhor consciência do uso da sua voz integrada ao movimento, atividades que permitem maior participação do grupo podem ser realizadas, pois todos os participantes encontram as condições de experimentar as potencialidades trabalhadas.</p> <p>Estratégias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tocar e ser tocado/ver e ser visto²⁵ ▪ Técnica de sons vibrantes¹⁵ ▪ Técnica de sons positivos¹⁵ ▪ Biablação – português²⁵ ▪ Jogo de bolas peruano²⁶ ▪ Espelho com som²⁵ ▪ Sílabas cantadas²⁵ ▪ Exercícios de acentuação frasal¹⁴

8º Encontro	9º Encontro	10º Encontro
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Explorar movimento e expressão corporal▪ Promover consciência corporal▪ Desenvolver consciência sensorial▪ Expandir trato vocal▪ Melhorar coaptação glótica▪ Sensibilizar para uso da voz em diferentes espaços entre interlocutores▪ Melhorar CPFA▪ Promover expressividade vocal durante criação de sons de diferentes durações, alturas, intensidades e timbres▪ Intensificar comunicação oral entre interlocutores <p>Justificativa: Atividades que incluem uso da palavra falada são disparadoras para o discurso oral não somente em âmbito terapêutico, mas também nos âmbitos familiar e social. A prática contínua de técnicas para estabilidade fonatória envolve atividade da musculatura adutora de laringe, minimizando riscos de prejuízo na deglutição.</p> <p>Estratégias:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Movimentos corporais associados à emissão de sons facilitadores ¹⁵▪ Tocar e ser tocado/ver e ser visto ²⁵▪ Técnica de firmeza glótica ¹⁵▪ Som estendido ²⁵▪ Técnica de sons vibrantes ¹⁵▪ Efeitos sonoros vocais ²⁵▪ Rádio ²⁵	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Explorar movimento e expressão corporal▪ Promover consciência corporal▪ Promover autopercepção sobre o movimento corporal▪ Expandir trato vocal▪ Melhorar coaptação glótica▪ Sensibilizar para uso da voz em diferentes espaços entre interlocutores▪ Melhorar CPFA▪ Aumentar <i>loudness</i>, projeção, resistência vocal e precisão articulatória▪ Intensificar comunicação oral entre interlocutores <p>Justificativa: O exercício de associação voz-movimento, de emissão com estabilidade fonatória e com treinamento fonocartilágio contextualizado (ex: conversa espontânea ou criação de estória) permite o terapeuta observar as estratégias utilizadas pelo paciente durante comunicação com interlocutor.</p> <p>Estratégias:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Técnica de movimentos corporais associados à emissão de sons facilitadores ¹⁵▪ Roda de ritmo e movimento ²⁶▪ Técnica de firmeza glótica ¹⁵▪ Som estendido ²⁵▪ Técnica de sons vibrantes ¹⁵▪ Técnica de sobrearticulação ¹⁵▪ Construindo uma estória ²⁵	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Obter informações sobre voz, fala e expressividade de pessoas com Doença de Parkinson <p>Justificativa: Ao finalizar uma intervenção fonoaudiológica é necessário investigar se ainda persistem algumas queixas relacionadas à comunicação, quais as potencialidades foram aprimoradas e quais ainda precisam ser trabalhadas.</p> <p>Estratégias:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Gravação de fala encadeada para registrar se houve mudança das principais características que se apresentam prejudicadas na disartria fonológica. Utilizar as mesmas frases e imagens do encontro inicial.

Conclusão

A possibilidade de realizar terapia em grupo foi referida por fonoaudiólogos como estratégia positiva no tratamento de disfonias²⁶. A dinâmica de atividade em grupo possibilita trazer aos profissionais uma reflexão quanto ao modelo de atendimento, prestar assistência à grande demanda de pacientes, e também sobre como potencializar esse modo de intervenção²⁶.

A terapia em grupo foi iniciada na fonoaudiologia para suprir a grande demanda de pacientes em lista de espera na saúde pública, e foi muito criticada. Contudo, o que se descobriu, mais tarde, é que essa estratégia de abordagem fonoaudiológica tem como seu maior alicerce a certeza de que a comunicação ocorre no social, na relação intersubjetiva, e, por isso, o grupo se torna o loco ideal de comunicação.

Na criação de um espaço de diversidades se permite uma dinâmica interativa entre as características sócio históricas de cada sujeito, e desse modo, cada qual se transforma no grupo ao mesmo tempo em que é transformado por ele²⁶. O grupo também promove a diversidade de experiências e conhecimentos compartilhados nas sessões, diminuindo, assim, o isolamento, o peso e a ansiedade criados pela patologia em torno do sujeito e de sua família²⁷.

Em grupo de parkinsonianos que participaram de abordagem complementar na Arte terapia com argila, foi observado que diante da oportunidade de criação, seguido de uma discussão verbal sobre o seu material, o próprio sujeito tem as condições que o permite tornar-se fisicamente envolvido com o grupo e também o ajuda a criar reações pessoais para utilizar mais o modo de contato visual e reforçar os seus meios de comunicação²⁸.

A discussão verbal sobre a atividade também está presente na metodologia dos Jogos Teatrais. É o momento da reflexão individual e coletiva, no qual o participante é convidado a falar sobre o próprio desempenho e o dos parceiros⁷.

Os quadros apresentados no presente trabalho trazem relação entre formas de práticas vocais da área teatral e fonoaudiológica. Embora sejam campos de formação diferentes, o artístico e o da saúde, a integração entre eles ocorre porque envolvem a temática da comunicação com possibilidade de promover maior suporte respiratório, maior presença de entonações na fala, precisão articulatória, aumento de intensidade vocal, melhor

projeção vocal, expressividade corporal, fluidez no discurso oral e integração entre gestualidade e voz.

A prática de habilidades comunicativas, expressão vocal e gestual, pode auxiliar a pessoa com DP em diferentes contextos de sua vida: familiar, profissional e social.

Desse modo, infere-se que ao criar atividade que envolva sonoridade e movimento, num trabalho integrado a contextos de uso da fala, o paciente esteja sensibilizado às condições de autoconhecimento sobre as potencialidades do seu corpo, e de como fazer uso dele nas situações comunicativas em seu dia a dia.

Considerando a prática teatral como mobilizadora e de integração entre aptidões humanas, a exemplo da motricidade, cognição, emoções, percepção sensorial²⁹, propor nova forma de intervenção fonoaudiológica, com uso dos Jogos Teatrais, permite utilizar estruturas orgânicas envolvidas na fonoarticulação e na expressividade corporal, em atividades que estimulem o sujeito a reconhecer-se em atitude comunicativa. Se no Teatro o ator utiliza seus movimentos e realiza ações físicas, estabelecendo um espaço de ação compartilhado com o espectador, na vida cotidiana a realização de ações traz a mesma condição de espaço de ação compartilhado quando duas pessoas interagem³⁰.

Além disso, por meio de atividade coletiva, o diálogo favorece troca de informações, experiências e emoções que podem gerar motivação para cuidados com a saúde e descoberta de estratégias de enfrentamento para lidar com a doença neurológica e suas implicações na fala e na linguagem.

Referencias Bibliográficas

- 1.1. Goldschmidt IL. O Teatro de Augusto Boal e a educação profissional em saúde. *Trab Educ Saúde*. 2012, 10(1): 61-9.
2. Gherardi-Donato ECS, Corradi-Webster CM, Bragagnollo GC, Ferreira CRP, Gherardi-Donato M. Teatro e Saúde Mental: experiência de usuários em hospital-dia. *Sau & Transf Soc*. 2011, 2(1): 121-26.
3. Silva EGF, Martins RMA, Nascimento GKBO, Souza SR, Ferreira LP. Considerações sobre o uso de métodos teatrais como abordagem terapêutica para pessoas com Doença de Parkinson. *Rev Kairós Gerontologia*. 2013, 16(3): 41-52.

4. Pereira JATR. A arte do ator e o ato do afásico [Dissertação]. Campinas: UNICAMP, Faculdade de Educação; 2003.
5. Modugno N, Iaconelli S, Fiorilli M, Lena F, Kusch I, Mirabella G. Active theater as a complementary therapy for Parkinson's disease rehabilitation: a pilot study. *Scientific World J*. 2010, 10: 2301-13.
6. Felisette RCM, Behlau M. Os jogos teatrais como recurso terapêutico complementar na Doença de Parkinson: relato de uma experiência. *Distúrb Comun*. 2010, 22(1): 69-76.
7. Felisette RCM. Proposta de intervenção fonoaudiológica com jogos teatrais na Doença de Parkinson: estudo de caso clínico [Dissertação]. São Paulo (SP): Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Programa de Estudos Pós-Graduados em Fonoaudiologia, 2012.
8. Koudela ID. Jogos teatrais. São Paulo: Perspectiva, 2009.
9. Letanneux A, Walshe M, Viallet F, Pinto S. The Dysarthria Impact Profile: A Preliminary French Experience with Parkinson's disease. *Parkinson's Dis*. 2013, 2013: 1-6.
10. Barbosa MT, Caramelli P, Maia DP, Cunningham MC, Guerra HL, Lima-Costa MF, Cardoso F. Parkinsonism and Parkinson's disease in the elderly: a community-based survey in Brazil (the Bambui study). *Mov Disord*. 2006, 21(6): 800-08.
11. Huber JE, Darling M. Effect of Parkinson's disease on the production of structured and unstructured speaking tasks: Respiratory physiologic and linguistic considerations. *J Speech Lang Hear Res*. 2011, 54(1): 33-46.
12. Spurgeon L, Clarke CE, Sackley C. Subjective Experiences of Speech and Language Therapy in Patients with Parkinson's disease: A Pilot Study. *Rehabil Res Pract*. 2015, 2015: 1-11.
13. Ferreira FD, Ferreira FMD, Heleno RB, Mella Júnior SE. Doença de Parkinson: aspectos fisiopatológicos e terapêuticos. *Rev Saúde Pesquisa*. 2010, 3(2): 221-8.
14. Soares, RMF, Piccolotto L. Técnicas de imitação e comunicação oral. 4a. ed. São Paulo: Loyola, 1991.
15. Behlau M. Técnicas Vocais. In: Fernandes F, Mendes B, Navas AL. (Org.). *Tratado de Fonoaudiologia*. 2ed. São Paulo: Roca, 2010, p. 715-33.
16. Pinho S, Korn GP, Pontes P. *Músculos Intrínsecos da Laringe e Dinâmica Vocal - Vol.1*. 2 ed. Rio de Janeiro: Revinter, 2014.
17. Duncan RP, Earhart GM. Randomized controlled trial of community-based dancing to modify disease progression in Parkinson disease. *Neurorehabil Neural Repair*. 2012, 26(2): 132-43.
18. Nogueira ALL, Sei MB. Fonoaudiologia e Arte terapia: possíveis interfaces. *Rev Arteterapia AATESP*. 2010, 1(1): 03-22.
19. Moraes PA, Bertolozzi MR, Hino P. Percepções sobre necessidades de saúde na Atenção Básica segundo usuários de um serviço de saúde. *Rev Esc Enferm USP*. 2011, 45(1): 19-25.
20. Hoehn MM, Yahr MD. Parkinsonism: onset, progression and mortality. *Neurology*. 1967, 17(5): 427-42.
21. Behlau M. Consensus Auditory-Perceptual Evaluation of Voice (CAPE-V), ASHA 2003. Refletindo sobre o novo. *Rev Soc Bras Fonoaudiol*. 2004, 9(3): 187-9.
22. Ortiz KZ, Carrillo L. Comparação entre as análises auditiva e acústica nas disartrias. *Rev Soc Bras Fonoaudiol*. 2008, 13(4): 325-31.
23. Boal A. Experiências iniciais no campo da saúde mental. In: Boal A. *A estética do oprimido*. Rio de Janeiro (RJ): Garamond, 2009. p. 222-244.
24. Spolin V. Jogos teatrais na sala de aula: um manual para o professor. Tradução de Ingrid Dormien Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2007.



25. Boal A. Jogos para atores e não-atores. 14^a ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

26. Vilela FCA, Ferreira LP. Voz na clínica fonoaudiológica: grupo terapêutico como possibilidade. *Distúrb Comun.* 2006, 18(2): 235-43.

27. Ribeiro VV, Panhoca I, Dassie-Leite AP, Bagarollo MF. Grupo terapêutico em fonoaudiologia: revisão de literatura. *Rev CEFAC.* 2012, 14(3): 544-52.

28. Elkis-Abuhoff DL, Goldblatt RB, Gaydos M, Convery C. A pilot study to determine the psychological effects of manipulation of therapeutic art forms among patients with Parkinson's disease. *Int J Art Therapy: Formerly Inscape.* 2013, 18(3): 113-21.

29. Calvert DF. Teatro e Neurociência: o despertar de um novo diálogo entre arte e ciência. *Rev Bras Estud Presença.* 2014, 4(2): 223-48.

30. Sofia G. Teatro e Neurociência: da intenção dilatada à experiência performativa do espectador *Rev Bras Estud Presença.* 2012, 2(1): 93-122.

30. Marton K, Eichorn N. Interaction Between Working Memory and Long-Term Memory. *Zeitschrift fur Psychologie, Special.* 2014 [acessado em 8 agosto 2014]: 222(2),90-99. Disponível em <http://psycnet.apa.org/journals/zfp/222/2/90/>