

A Trajetória do Brincar, da Competição à Criação

The Trajectory of Playing, of The Competition to the Creation

Luzia Iara Pfeifer

Profa. do Departamento de Neurologia, Psiquiatria e Psicologia Médica do Hospital das Clínicas – Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto – Universidade São Paulo

Carolina S. Carvalho

Vanessa M. D. Santos

Alunas do Curso de Graduação em Terapia Ocupacional da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto – Universidade São Paulo

RESUMO:

O brincar permite à criança o autoconhecimento, a comunicação com o outro, a reelaboração de papéis sociais e a internalização de regras e do ambiente que a circunda. A partir destes pressupostos, relata-se o brincar com uma criança de sete anos de idade, do sexo masculino, matriculada na 2.ª série de uma instituição de ensino pública. As intervenções aconteceram semanalmente, durante um trimestre, na cidade de Ribeirão Preto e tiveram como objetivo correlacionar as práticas às diferentes teorias a respeito das atividades lúdicas, segmentadas em jogos simbólicos, jogos com regras, jogos de exercícios simples e jogos eletrônicos. No decorrer dos encontros, verificou-se que a criança era estimulada no ambiente familiar, propunha resolução de problemas, participava das tomadas de decisão, era sociável e comunicativa. Entretanto, sua competitividade por vezes a impedia de experimentar uma brincadeira de forma prazerosa. Sendo assim, propôs-se a elaboração de uma Caixa de História a fim de trabalhar não só a cooperatividade, como também o faz-de-conta, o pensamento simbólico e as potencialidades criativas.

Palavras-chave: Brincar; criança; relato, terapia ocupacional

ABSTRACT

Playing allows children self-knowledge, communication with one another, recreation of social roles, incorporation of rules and of the surrounding environment. Assuming that, the playing activity with a seven year-old boy, attending elementary public school is reported. The weekly activities lasted three months and took place in Ribeirão Preto, Brazil. They aimed to correlate the practice to the diverse theoretical opinions about ludic issues, namely symbolic games, ruled games, games with simple exercises and electronic games. In the course of the

appointments, it was noticed that the child is stimulated at home, propose problem solutions, participates on making decisions, is sociable and communicative. However, his competitiveness sometimes prevented him from experiencing joyful playing. Therefore, it was proposed the elaboration of a Story Box to work on not only the cooperation, but also on the imaginary, the symbolic thought and the potencial creativity

Key-words: Play, child, report, occupational therapy

1. INTRODUÇÃO

O brincar pode ser definido, em uma perspectiva sociocultural, como a maneira que a criança tem de interpretar e assimilar o mundo, os objetos, a cultura, as relações e os afetos; é ao mesmo tempo espaço de constituição infantil e superação da infância pela relação que estabelece com a representação e o trabalho adulto (WAJSKOP, 1995)²⁷. CONTI e SPERB (2001)⁷ salientam a ação do brincar como espaço de ressignificação cultural, mediada pelo contexto sociocultural, onde o significado construído pela criança em relação a determinados objetos e à participação de certas brincadeiras não é estático.

O brincar é visto como uma ocupação infantil significativa e fundamental (PARHAM e PRIMEAU, 2000)¹⁸ e em geral é utilizado como recurso terapêutico ocupacional na promoção do desenvolvimento de habilidades físicas, cognitivas, emocionais, relacionais e sociais. Sendo o brincar o principal papel ocupacional da criança (REILLY, 1974; KIELHOFNER & BURKE, 1990; HAGEDORN, 2001; FLOREY, 2002)^{2,13,12,9}.

É essencial ao desenvolvimento infantil e a atuação do terapeuta ocupacional junto a crianças deve ser direcionada às ocupações diárias do brincar e do lazer (STAGNITTI, 2004)²⁵. É através da experimentação presente no brincar que a criança constrói seu conhecimento (PIAGET, 1975; VYGOTSKY, 1984)^{20,26} e se constitui como sujeito (WINNICOTT, 1975)²⁸.

Permite à criança oportunidades para exercitar as

funções psico-sociais, experimentar desafios, explorando o mundo que a cerca de maneira natural e espontânea (BRACCIALLI, MANZINI & REGANHAN, 2004)³, vivenciando aspectos do cotidiano, adquirindo habilidades sociais como regras, princípios morais e sociais, habilidades cognitivas como resolução de problemas (GUITMARÃES, PEREIRA & EMMEL, 2002)¹¹, atenção e concentração e habilidades motoras tanto de coordenação motora global quanto de coordenação motora fina.

Assim o brincar não é apenas um meio para se atingir determinados objetivos, mas o próprio objetivo terapêutico ocupacional.

Várias foram as perspectivas estudadas a despeito do processo do brincar e da função deste na vida da criança. O que permeia as diferentes abordagens é a importância de tal atividade no desenvolvimento infantil, permitindo à criança o autoconhecimento, a comunicação com o outro, a reelaboração de papéis sociais e a internalização de regras e do ambiente que a circunda.

2. OBJETIVO

O presente trabalho tem como objetivo relatar o brincar de uma criança de sete anos de idade, durante uma prática terapêutica ocupacional.

3. METODOLOGIA

O trabalho foi desenvolvido durante a disciplina Análise da Atividade e Recursos Terapêuticos - Lúdico e Lazer do curso de graduação em Terapia Ocupacional da

FMRP - USP. Utilizando a metodologia de estudo de caso, cada grupo de alunos (duplas ou trios) selecionava uma criança de desenvolvimento típico, dentro da faixa etária de três a sete anos de idade, para desenvolver uma prática lúdica, exercitando os conteúdos discutidos nas aulas teóricas.

Durante um trimestre, uma vez por semana, em um total de 12 sessões de uma hora cada, nos encontramos (três alunos do curso de graduação em Terapia Ocupacional da FMRP – USP) com Carlos^a.

Os encontros foram realizados na casa de Carlos, buscando verificar o como ocorria o seu brincar em ambiente natural, no LEPTOI (Laboratório de Ensino e Pesquisa em Terapia Ocupacional na Infância) por esse possuir um grande número de estímulos lúdicos (jogos e brinquedos) e no campo de futebol da Universidade (USP – Ribeirão Preto) por ser um espaço amplo e aberto.

Carlos nasceu em cinco de setembro de 1997 e apresentava sete anos de idade no período em que esta prática foi desenvolvida. Estudava na 2ª série do ensino fundamental, era o primeiro filho de uma casal de classe média e possuía uma irmã mais nova, de seis meses.

4. AS EXPERIÊNCIAS

As práticas lúdicas foram desenvolvidas através de atividades propostas, na maioria das vezes, pela própria criança. Segundo FERLAND (2005)³ a criança deve ser participante ativo da prática terapêutica ocupacional, decidindo as brincadeiras, os materiais que deseja utilizar, procurando solucionar as dificuldades presentes, e diante disso o terapeuta ocupacional se adapta a essa escolha e se coloca em atitude lúdica para facilitar o processo.

Diante disso nem todas as atividades eram submetidas à análise prévia, exceto as que eram escolhidas na

prática anterior e, assim, eram analisadas através do roteiro de análise de atividades para o terapeuta ocupacional de SILVA & EMMEL (1993)²⁴. Esse exercício de análise prévia facilita a análise que ocorre durante o processo da prática lúdica, a qual deve ser rápida facilitando a adaptação do terapeuta e/ou da atividade para se atingir os objetivos desejados.

No decorrer das intervenções pudemos vivenciar jogos de exercícios simples, jogos com regras, jogos eletrônicos e jogos simbólicos. A seguir, faremos uma breve descrição e reflexão a respeito das atividades desenvolvidas com Carlos.

JOGOS DE EXERCÍCIOS SIMPLES

No nosso primeiro encontro, realizado no Laboratório de Ensino e Pesquisa em Terapia Ocupacional na Infância (LEPTOI), permitimos a livre exploração do ambiente. Segundo Piaget (1975) os jogos de exercícios simples envolvem as ações desempenhadas pelo puro prazer da exploração. Depois deste primeiro contato, a criança experimentou a “piscina de bolinhas”, a “cama elástica” e o armário dos jogos, em que escolhemos (juntamente com Carlos) o “quebra-gelo” e o “cara maluca” como atividades iniciais. Para finalizar, brincamos de “esconde-esconde”, sugestão do próprio Carlos.

JOGOS DE REGRAS

O jogo pressupõe o controle do comportamento a partir das regras, além do domínio dos conceitos implícitos nas mesmas, as quais são generalizações que incluem abstrações que normatizam as ações apropriadas e inapropriadas para o respectivo jogo (SANTOS *et al*, 2000)²³.

Partindo destes preceitos desenvolvemos algumas atividades que tiveram a formulação de regras como

^aSerá utilizado um nome fictício para preservar a identidade do sujeito em estudo.

um princípio organizador do brincar, e as apresentamos dividindo-as, didaticamente, em atividades de motricidade global, atividades de motricidade fina e atividades com enfoque no cognitivo.

Tais brincadeiras, em sua maioria, foram jogadas em duplas^b, assim, tanto a divisão dos pares, quanto a ordem de quem começaria jogando era decidida por “2 ou 1”, ou igualdade (assim denominada pelo Carlos), prática que naturalmente se firmou entre nós.

A possibilidade da utilização de diferentes regras em um mesmo jogo foi amplamente vivenciada por nós. Para CHATEAU (1987)⁶ os jogos de regras arbitrárias, os quais se desenvolvem após o fim da idade pré-escolar e no início da idade escolar [período no qual se encontrava Carlos], conservam, a partir dos jogos de construção, a noção de uma regra, entretanto apresenta-se agora mais livre, tanto dos esquemas concretos da imitação quanto dos abstratos mais primitivos e originais daqueles jogos, assim, a criança pode criar novas regras.

Seguem as categorias de atividades aplicadas nas práticas:

1. Atividades de Motricidade Global

Futebol: Atividade realizada no campo da Universidade. Inicialmente, foram discutidas exaustivamente as regras para se jogar (campo inteiro ou meio campo, montar ou não equipes, delimitação pela trave presente no campo ou por objetos adaptados). Trabalhou associação visual-motora, lateralidade, direcionalidade. Quanto a vivência em equipe foi marcante a manifestação de frustração diante da derrota na partida, já que a atividade foi ansiosamente esperada por Carlos e, apesar do discurso dele anteriormente à partida ter valorizado a importância de se jogar independente do resultado, mostrou-se claramente decepcionado ao final.

Circuito (gincana):

- a. Encontrar objeto na piscina de bolinhas; trabalhou coordenação viso - motora, direcionalidade (“tá quente”- quando próximo ao objeto escondido; e “tá frio”- quando longe);
- b. Passar pelo “trenzinho”; coordenação motora grossa
- c. Saltar alternando os pés pelo caminho de bambolês; lateralidade, equilíbrio, movimento de locomoção;
- d. Acertar três bolas ao alvo; coordenação viso - motora, associação visual-motora, coordenação de movimentos, graduação de força.
- e. Corrida do saco; coordenação motora grossa, equilíbrio, coordenação de movimentos e movimentos de locomoção.
- f. Arremesso de argolas; coordenação viso - motora, coordenação de movimentos, graduação de força.
- g. Bola ao cesto; coordenação viso - motora, coordenação de movimentos, graduação de força.

Marcou-se o tempo dos participantes ao longo do circuito, sendo que Carlos, insatisfeito com a colocação obtida na primeira tentativa repetiu por mais duas vezes como forma de melhorar e até mesmo superar o tempo do outro participante, ficando claro, pela primeira vez, o quanto a competitividade era uma característica da personalidade da criança e também da faixa etária (CHATEAU, 1987)⁶.

Esconde-Esconde: Foi a atividade mais solicitada pela criança, assim mais de uma vez reservamos o final da prática para tal brincadeira. Algumas regras foram negociadas antes do início da brincadeira: a contagem, por exemplo, era feita fora do LEPTOI que foi definido como espaço no qual poderíamos nos esconder. Trabalhou a capacidade de encontrar soluções novas a cada rodada, explorando não só o ambiente como a própria noção de seu corpo, bem como o espaço em que este ocupa (imagem corporal), o cognitivo também

^bA criança e os alunos do trio que acompanhava a prática lúdica.

foi estimulado, uma vez que a criança teve que contar até certo número.

Pega-Pega: Também no ambiente do LEPTOI, trabalhou movimentos de locomoção; espreita; associação visual-motora; o cognitivo, pois o pique era de uma determinada cor previamente estabelecida (um objeto qualquer); direcionalidade e lateralidade.

2. Atividades de Motricidade Fina

Pega-Vareta: Primeiro, tivemos o estabelecimento de regras. Pontuação diferenciada pelas cores das varetas e também a decisão de quem começaria jogando. Trabalhou o cognitivo, ao lidar com diferentes cores e a soma dos pontos; coordenação motora fina, capacidade de antever uma ação e analisar diferentes opções de jogadas.

Quebra-gelo: Atividade que foi experienciada com duas opções de regra, em que ora o vencedor seria aquele que derrubasse mais cubos de gelo, ora aquele que derrubasse a menor quantidade de cubos. Jogada de forma individual, possibilitou graduação da força proferida; explorou o cognitivo, pela contagem das pedras que caíam e pelo raciocínio de antever a possibilidade de “queda” de acordo, não só com a pedra que estava sendo martelada, mas com as pedras que davam sustentação a ela.

3. Atividades com enfoque no cognitivo

Memória (Turma da Mônica): Jogada em duplas, trabalhou a concentração, capacidade de memorizar, voltar as atenções às jogadas dos demais, reconhecer igualdade das figuras;

“Sessenta Segundos”: Jogado em dupla, a atividade requereu bastante empenho dos jogadores, já que exige coordenação entre olhos e mãos; habilidades de reconhecer e associar formas, tendo como estressante o fator do tempo escasso. Nesta atividade ocorreu a repetição por parte do menino, para que conseguisse encaixar todas as formas, como aconteceu com a dupla

adversária, objetivo este não alcançado.

JOGOS ELETRÔNICOS

Jogos virtuais, como o vídeo-game e os jogos de computador, fazem parte do brincar contemporâneo. Segundo MEIRA (2003)¹⁶, o brincar hoje se encontra diferenciado pelos estímulos oferecidos incessantemente, em um ritmo veloz e instantâneo. A autora ainda salienta, baseada em VanDroux, que esses jogos não possuem a mesma dimensão simbólica de uma brincadeira com objetos concretos, prescindem estes e a presença de seus pares. Diante disso não se pode substituir os jogos de faz – de – conta, entretanto não podemos negar que os jogos virtuais fazem parte do repertório lúdico da criança contemporânea e, deve assim, fazer parte das práticas lúdicas nos processo terapêuticos ocupacionais.

Em nossa prática, reservamos um dia para jogar vídeo-game, ressaltando que escolhemos jogos que não fizessem apologia à violência, temática exaustivamente abordada pela maioria das fitas comercializadas. A atividade aconteceu na casa da criança e as fitas eram de posse do garoto. Durante um jogo peculiar, em que dois jogadores competiam por vez, Carlos ganhava repetidas vezes, muito porque não tinha nos ensinado um “truque” que facilitaria o andamento do jogo, colocando seus oponentes em desvantagem.

Entretanto, a tecnologia e o fascínio das crianças pela imagem e instantaneidade das novas mídias pode ser utilizado a favor do desenvolvimento infantil, desde que não seja a única forma de brincar e adquirir conhecimento. KISHIMOTO (2001)¹⁴ traz uma visão mais receptiva do computador, visto aqui como mais um recurso para transmitir informações, servindo de mediador do conhecimento, sendo, assim, análogo ao brinquedo, mas questiona se o computador é um fim em si mesmo ou um meio para desenvolver a linguagem e a comunicação entre as crianças.

Em nossa vivência, também na casa de Carlos, levamos

CDs room compatíveis com a idade e habilidades cognitivas dele. Os dois CDs mais utilizados tinham como propósito treinar a ortografia e os conhecimentos matemáticos. O primeiro continha vários jogos, dentre eles: letras trocadas, caça-palavras, quebra-cabeça, força e digitação, todos envoltos de uma forma que prendia a atenção e ensinava a gramática ao mesmo tempo. Importante salientar que, mesmo diante do alto grau de dificuldade deste jogo, Carlos conseguiu um desempenho muito bom, porém frente a algumas questões em que a resposta deveria ser dada em um tempo delimitado, Carlos demonstrou ansiedade que impediu a fruição do pensar.

O segundo jogo continha as quatro operações matemáticas, utilizando um contexto esportivo e situações do cotidiano (problemas de raciocínio matemático). Chamou a atenção que Carlos, mediante um novo conceito sobre como calcular área de uma forma geométrica, habilidade exigida em um jogo, após uma explicação, associou o raciocínio ao jogo batalha naval.

JOGOS SIMBÓLICOS

Propusemos a construção de uma caixa de história, a partir de uma história trazida pela criança. Inicialmente, ao ser convidado a explorar os diferentes livros expostos na mesa, Carlos mostrou-se um pouco desinteressado, pois queria fazer alguma atividade mais dinâmica. Ficou mais solícito quando propusemos que, após a leitura, trabalharíamos com tinta e sucata. É interessante ressaltar que dentre as várias opções, Carlos escolheu justamente uma história em que o protagonista perdia o dente, experiência vivida por ele há poucos dias.

Esta transposição da experiência real para a fantasia possibilitou a elaboração do fato. Segundo Piaget (1975) o símbolo possibilita a assimilação dos desejos e interesses presentes no mundo real. O faz-de-conta possibilita que a criança assimile a realidade através de

um sistema de significantes construídos por ela mesma (BIASON *et al*, 2000)², desta forma o brinquedo e a fantasia são importantes oportunidades que a criança têm para interiorizar o mundo exterior, inserindo-o em sua vida mental.

Por isto, é importante que durante o atendimento de Terapia Ocupacional, se constitua um momento em que a criança tenha um espaço para criar e construir histórias, e, desta maneira, ao contá-las, possa cada vez mais emergir como sujeito de sua história (GOULART & SPERB, 2003)¹⁰.

A atividade foi desenvolvida em três encontros. No primeiro e segundo dia, Carlos escolheu a história, a qual foi lida em conjunto, decidimos quais objetos constituintes da narrativa seriam elaborados, a partir da sucata, e sugerimos montar um teatro no terceiro encontro.

Para MACHADO (1994)¹⁵ a escolha por trabalhar com a sucata traz consigo a capacidade de transformar, já que os objetos são usados fora do seu habitual; necessita ainda que a criança se empenhe ativamente para que a brincadeira aconteça, desvendando e ressignificando os materiais. A própria construção do brinquedo de sucata possibilita ao adulto compartilhar e auxiliar no processo de construção. O “fazer junto” ajuda no fortalecimento do vínculo e restaura uma prática comum até a industrialização, em que pais e filhos criavam os brinquedos juntos (BENJAMIN, 1984)¹.

Num último momento, finalizamos a feitura dos objetos e montamos um pequeno teatro, com trechos importantes da história e apresentamos a peça à mãe da criança.

DISCUSSÃO E CONCLUSÃO

Notamos que no decorrer dos encontros, Carlos mostrou-se muito competitivo, ressaltando a importância dos resultados mais do que a própria vivência do brincar. Já na entrevista sobre o histórico

lúdico (TAKATA apud BRYZE, 2000)⁴ da criança, a mãe citou um ensinamento do pai a ele: “para que toda vez que fizesse as coisas se esforçasse para ser sempre o melhor” (sic). Assim, em algumas brincadeiras, a criança queria repetir a experiência para melhorar o desempenho e reverter o quadro a seu favor. Foi o que aconteceu na brincadeira da gincana, em que refez o percurso; no futebol, ao obter o segundo lugar ao término da partida, ficando evidente sua frustração frente à derrota (sendo que anteriormente havia feito um discurso sobre a importância de se competir, mais do que vencer); no jogo de video-game, quando deixou de compartilhar uma informação importante que colocaria em relativa igualdade os competidores.

Tendo em vista essa característica propusemos uma atividade que trabalhasse mais a colaboração dos integrantes do que a competição entre os mesmos. A proposta fora bem aceita por Carlos o qual, se a princípio mostrou-se menos empolgado, foi se envolvendo à medida que o projeto ganhou contorno. Acreditamos que a atividade da montagem da caixa de história propiciou ao Carlos a dimensão de que ele pode ser reconhecido num contexto de colaboração, ao invés de se sobressair em detrimento do outro. CHATEAU (1987)⁶ fala da competição, marcante nas brincadeiras de valentia, como sendo uma característica da faixa etária (6/7 anos a 10/11 anos). Para esse autor a criança busca no jogo uma oportunidade de auto – afirmação, assim, o prazer do jogo não é apenas um prazer sensorial e sim um prazer moral.

Carlos mostrou-se uma criança bastante estimulada, propôs resolução de problemas, foi interessado em participar das tomadas de decisão, colaborativo, tanto na vivência quanto no momento de guardar materiais, mostrou-se bastante decidido quanto às suas preferências, e quanto à sua socialização e comunicação.

Sentimos, entretanto, ser ele uma criança que não fazia muito uso do faz-de-conta e que cobrava muito de si. Sua persistência pode lhe trazer benefícios, mas por vezes o impede de vivenciar de forma prazerosa uma brincadeira. Assim, o processo de brincar, vivenciado por Carlos foi de grande importância pois lhe possibilitou trabalhar com seus limites, enfrentar desafios, vivenciar frustrações, e exercitar seu faz – de – conta.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. BENJAMIN, Walter; Reflexões: A criança, o brinquedo, a educação. São Paulo, Summus, 1984.
2. BIASON, Silvia F. et al. Estórias infantis: um recurso para a promoção do desenvolvimento de crianças pré-escolares. Temas sobre desenvolvimento, v. 9, n. 49, p. 23 - 28, 2000.
3. BRACCIALLI, L. M. P.; MANZINI, E. J.; REGANHAN, W. G. Contribuições de um programa de jogos e brincadeiras adaptados para a estimulação de habilidades motoras em alunos com deficiência física. Temas sobre Desenvolvimento, v. 13, n. 77, p. 37-46, 2004.
4. BRYZE, K. Contribuições das narrativas ao histórico lúdico. In: PARHAM, D.; FAZIO, L.S. A recreação na terapia ocupacional pediátrica. São Paulo: Santos, p. 23 – 34. 2000.
5. CAPON, Jack J. Desenvolvimento de Percepção motora. Vol.1-Atividades com movimentos básicos. São Paulo: Manole, 1991.
6. CHATEAU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo, Summus, 1987.

⁴A qual consiste em uma caixa que contenha elementos (personagens e objetos do cenário) da história a ser contada, possibilitando a exploração concreta dos símbolos presentes (PFEIFER et al. 2005; BIASON et al.

7. CONTI, Luciane De.; SPERB, Tânia Mara. O brinquedo de pré-escolares: um espaço de ressignificação cultural. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*. jan-abr 2001, v. 17, n. 1, p. 59-67.
8. FERLAND, Francine. O modelo lúdico: a utilização do potencial terapêutico do brincar. *Temas sobre desenvolvimento*. v. 14, n. 82, p. 50 – 55. 2005
9. FLOREY, L. Disfunção Psicossocial na Infância e Adolescência. In: NEISTADT, M.E. e CREPEAU, E.B. Willard & Spakman – *Terapia Ocupacional*. 9 ed.. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan . p. 580-591, 2002.
10. GOULART, C.M.T.; SPERB, T.M. Histórias de criança: as narrativas de crianças asmáticas no brincar. *Psicol. Reflex. Crit.*, v. 16, n. 2. Porto Alegre, 2003.
11. GUIMARÃES, A A. E. O.; PEREIRA, E. C.; EMMEL, M. L. G A brincadeira simbólica nas situações lúdicas de crianças com necessidades especiais e crianças normais. *Temas sobre desenvolvimento*, v. 11, n. 62, p. 5 – 13, 2002.
12. HAGEDORN, R. Fundamentos da prática em terapia ocupacional. São Paulo: Dynamis, 2001. 200 p.
13. KIELHOFENER, G., BURKE, J.P. Modelo de ocupação humana: parte I. *Revista de Terapia Ocupacional da USP*. v.1, n.1, ago, p.54 – 67. 1990.
14. KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 27, n. 2, p. 229-245, jul/dez, 2001.
15. MACHADO, Marina Marcondes. O brinquedo-sucata e a criança. São Paulo: Loyola, 1994.
16. MEIRA, Ana Marta. Benjamim, os brinquedos e a infância contemporânea. *Psicologia & Sociedade*; v. 15, n. 2, p. 78 – 87, jul/dez. 2003.
17. PARHAM, Diane L.; FAZIO, Linda S. A recreação na terapia ocupacional pediátrica. São Paulo, Livraria Santos editora, 2002.
18. PARHAM, L. D.; PRIMEAU, L. A. Recreação e terapia ocupacional. In: PARHAM, L. D.; FAZIO, L. S. A recreação na terapia ocupacional pediátrica. São Paulo: Santos, 2000, p. 2 – 22.
19. PFEIFER, L. I.; SILVA, M. B. D. C.; NEGRINI, S. F. B. M.; ALVES, A.L. A.; BEZERRA, J. R.; SANTOS, V. M. D. Projeto caixa de história. Projeto de pesquisa apresentado ao comitê de ética do HCFMRP - USP, Ribeirão Preto, 10 p. 2005.
20. PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro : Zahar Editores, 1975.
21. RAPPAPORT, Clara Regina. *Psicologia do Desenvolvimento*. Vol.3 - A idade pré-escolar. São Paulo, EPU, 1981.
22. REILLY, M. *Play as exploratory learning*. Beverly Hills: Sage Publications. 1974.
23. SANTOS, José Guilherme Wady; et al. O jogo do dominó como contexto interativo para a construção de conhecimentos por pré-escolares. *Psicologia: Reflexão e crítica*, v. 13, n. 3, p. 383-390, 2000.
24. SILVA, C. C. B.; EMMEL, M. L. G. Jogos e brincadeiras: roteiro de análise de atividades para o terapeuta ocupacional. *Cadernos de Terapia Ocupacional da UFSCar*, v. 4, n. 1 – 2, p. 46 – 62, 1993.

25. STAGNITTI, K. Understanding play: the implications for play assessment. *Australian Occupational therapy journal*. v. 51, p. 3 – 12. 2004.
26. VIGÓTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes. 1984.
27. WAJSKOP, GF; O brincar na educação infantil. *Cadernos de Pesquisa*, n 92, p. 62-69. 1995.
28. WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.