

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO

CAMPUS BAIXADA SANTISTA

**ABORDAGENS LÚDICAS EM GRUPO NA TERAPIA OCUPACIONAL :
REVISÃO DE LITERATURA**

MATHEUS ALBUQUERQUE FERREIRA TEIXEIRA

SANTOS

2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO

CAMPUS BAIXADA SANTISTA

**ABORDAGENS LÚDICAS EM GRUPO NA TERAPIA OCUPACIONAL :
REVISÃO DE LITERATURA**

MATHEUS ALBUQUERQUE FERREIRA TEIXEIRA

**Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em
formato de artigo científico, apresentado à
Universidade Federal de São Paulo para
obtenção do título de Bacharel em Terapia
Ocupacional.**

**Orientador: Prof. Dr. Vinícius Demarchi
Silva Terra**

**Co-Orientadora: Profa. Dra. Júlia Ferreira
Bernardo**

SANTOS

2022

Nome: TEIXEIRA, MATHEUS ALBUQUERQUE FERREIRA

Título: Abordagens lúdicas em grupo na terapia ocupacional: revisão de literatura

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em formato de artigo científico, apresentado à Universidade Federal de São Paulo para obtenção do título de Bacharel em Terapia Ocupacional.

BANCA EXAMINADORA

Presidente da banca: Profa. Dra. Vinícius Demarchi Silva Terra

1o. Membro da banca: Profa. Dra. Andrea Perosa Saigh Jurdi

2o. Membro da banca: Profa. Dra. Flávia Liberman

Banca realizada em: 17/01/2023

ASSINATURAS

Profa. Dra. Flávia Liberman

Profa. Dra. Andrea Perosa Saigh Jurdi

Teixeira, Matheus Albuquerque Ferreira.
CUTTER Abordagens lúdicas em grupo na Terapia
SANBO Ocupacional : uma revisão de literatura. / Matheus
RNa Albuquerque Ferreira Teixeira; Orientador Vinícius
Demarchi Silva Terra; Coorientadora Júlia Ferreira
Bernardo. -- Santos, 2023.
31 p. ; 30cm

TCC (Graduação - Terapia Ocupacional) -- Instituto
Saúde e Sociedade, Universidade Federal de São
Paulo, 2023.

1. Terapia Ocupacional. 2. Jogos. 3. Atividade
Grupal. 4. Saúde Coletiva. 5. Educação. I. Terra,
Vinícius Demarchi Silva, Orient. II. Título.

CDD 615.8515

AGRADECIMENTOS

Agradeço desde já a minha mãe e ao meu pai. Sem eles eu mal teria conseguido me formar no ensino médio, quando mais ter entrado na faculdade. Tive uma trajetória de ensino marcada por movimentos muito caóticos e, sem o apoio familiar que tive, não seria capaz de realizar metade do que fiz. Sou grato aos vários amigos que fiz durante a graduação, espalhados entre os mais diversos cursos e anos, ao qual foram minha real âncora para poder me manter centrado nos meus objetivos e feliz com esta vida caótica e complexa que chamamos de graduação. Deixo aqui meus mais sinceros agradecimentos ao projeto de extensão meditando no campus, pois foi graças a este grupo que participei que pude crescer como pessoa, pude desfrutar de experiências que jamais esquecerei e obtive as melhores amizades que tive na vida.

Este trabalho é dedicado à minha mãe, primeira pessoa a me levar à faculdade e me auxiliar a entrar, quem de fato não desistiu da minha chance quando nem eu mesmo tinha mantido a minha fé. Dedico ao meu pai que foi sempre uma pessoa carinhosa comigo ao longo da vida. Dedico às professoras e aos professores do curso, especialmente à professora Pamela, ao qual estive mais à frente da minha graduação e me foi uma grande guia e por fim agradeço ao meu orientador e à minha co-orientadora, Vinicius e Julia, que tiveram sempre uma profunda paciência e me proporcionaram auxílio mais que fenomenal durante a elaboração deste trabalho.

**Nas jogadas da vida
que todos percebemos
o quão incrível ela é
(o autor)**

RESUMO

Ao jogar a criança produz cultura e, ao mesmo tempo, se produz como ser humano. No campo da saúde, a atividade lúdica pode ser tratada de diversas formas no atendimento ocupacional, vista tanto como um fim, quanto como recurso de intervenção. Da mesma forma, a questão do grupo é uma questão cara à Terapia Ocupacional atualmente, sobretudo pelo crescimento da sua interface com a saúde e educação pública, que amplia seus cenários de ação para além da clínica e o contexto de atendimento individualizado. Como são tratadas as atividades lúdicas com grupos nas intervenções terapêuticas da área? Quais são os objetivos das intervenções lúdicas em grupo? Para quem elas são dirigidas? **Metodologia:** Movido por questões como estas, o estudo aqui apresentado é uma revisão de literatura a respeito da temática 'abordagens lúdicas em grupo' dentro da Terapia Ocupacional. Foi elaborado um levantamento com 10 artigos selecionados criteriosamente e analisadas 18 variáveis diferentes. **Resultados e discussões:** Foi observado uma presença forte de estudantes de instituições públicas com intervenções em locais públicos dentro do escopo de artigos encontrado. outra observação é de que fatores como o objetivo da intervenção, as funções que o jogo assume e a formação de cada grupo tem um fator importante na escolha de quais jogos foram usados durante as intervenções. **Considerações finais:** Este trabalho busca entender como profissionais em Terapia Ocupacional realizam a escolha dos jogos, pensam a sua intervenção com o grupo ao qual trabalham e que elementos auxiliam este raciocínio terapêutico. Espera-se que este trabalho auxilie profissionais a conseguir utilizar de intervenções grupais com o elemento do jogo bem como aprofundar estudos a respeito deste tipo de intervenção.

Palavras-chave: Atividades lúdicas; Grupos; Terapia Ocupacional; Revisão de literatura

ABSTRACT

When playing, the child produces culture and, at the same time, produces himself as a human being. In the field of health, recreational activity can be treated in different ways in occupational care, seen both as an end and as an intervention resource. In the same way, the issue of the group is an issue that is dear to Occupational Therapy today, especially due to the growth of its interface with health and public education, which expands its action scenarios beyond the clinic and the context of individualized care. How are recreational activities with groups treated in therapeutic interventions in the area? What are the objectives of playful group interventions? Who are they aimed at? **Methodology:** Moved by questions like these, the study presented here is a literature review on the theme 'playful group approaches' within Occupational Therapy. A survey was prepared with 10 articles carefully selected and 18 different variables analyzed. **Results and discussions:** There has been observed a strong presence of students from public institutions in public places within the scope of found articles. **Last Considerations:** This research aims to learn how professionals in Occupational Therapy rely on their game's choice, think their interventions with the public they work with and which elements assist their therapeutic reasoning. We hope this work will assist professionals start working with games in a group intervention, as well as deepen the studies about said interventions.

SUMÁRIO

1. Introdução	4
2. Justificativa	7
3. Objetivos	9
4. Metodologia	10
5. Resultados e análises	13
6. Discussão	22
7. Considerações Finais	24
8. Referências	26

1. Introdução

Desde as primeiras sociedades da humanidade, temos peças arqueológicas e registros escritos detalhando a presença do jogo como elemento indissociável da cultura (HUIZINGA; 1999). Desde os exemplos mais antigos como os citados às modernas versões em realidade virtual, os jogos agregam múltiplos significados, sendo estudados em diversas áreas acadêmicas.

Uma pesquisa rápida no *Google* por “definição de jogo” encontrará a seguinte definição: “atividade cuja natureza ou finalidade é a diversão, o entretenimento”. Isso não quer dizer que não haja uma propósito lógico por trás da ação, mas que a ação de jogar e a definição e/ou função do jogo está na própria execução, como forma de conseguir entretenimento. No meio acadêmico da saúde, porém, o seu entendimento e suas apropriações são mais complexas e possuem suas singularidades:

Para a Educação Física, o brincar é observado como linguagem humana e a partir de suas contribuições para a formação humana e para o aprendizado e treinamento de modalidades esportivas. Já na Fisioterapia há um viés terapêutico, voltado para reabilitação, em que o brincar é tratado como ferramenta utilizada em alguns momentos do tratamento fisioterápico. A Terapia Ocupacional considera o brincar como atividade, ocupação humana, além de meio médico/terapêutico. (PINHEIRO & GOMES, 2016, p. 555)

Dentro da visão psicanalítica, cujo fundamento terapêutico tem forte influência na clínica da Terapia Ocupacional, o brincar e o narrar são formas igualmente importantes para a criança estruturar seu psiquismo, constituindo-se como meio pelos quais ela se apropria do seu *self* e do seu meio, em acordo com o seu desenvolvimento emocional e intelectual (SILVA; ASSIS; 2017). Particularmente, no contexto da Terapia Ocupacional, o conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira estão associados à atividade lúdica e ao papel seu desempenhado na formação do sujeito em condições saudáveis, fortemente influenciado pela visão de Winnicott, que:

compreende e valoriza a experiência lúdica, enquanto constituinte da saúde da criança, ao convidar que se observe o ambiente vincular onde se insere. Aponta que o ambiente, embora possa oscilar de acordo com as necessidades da criança, deve ser contínuo, previsível e acolhedor, sobretudo nos momentos de maior fragilidade. A tessitura vincular é imprescindível para o desenvolvimento da continuidade do ser de forma espontânea e criativa, e o estado de jogo inerente à atividade lúdica figura

como a língua na qual mergulham seus atores na criação permanente de si e do mundo que habitam. Nestas tramas vinculares transitam elementos da cultura, dos códigos sociais e familiares, elementos da vida subjetiva que serão reorganizados, transformados pela criatividade. Estado de criação permanente que garante e perpetua a condição de saúde dos sujeitos. (ANGELI; LUVIZARO; GALHEIGO; 2012, p. 263)

Entendendo-a como uma atividade cultural que está presente na infância e na adolescência, DA SILVA e DE PONTES (2013) perceberam que a atividade lúdica poderia ser trazida de diversas formas no atendimento ocupacional. Assim, na Terapia Ocupacional, a atividade lúdica é extremamente importante, vista tanto como método quanto como recurso de intervenção.

Contemporaneamente, a principal influência teórico-metodológica no trato deste tema na área foi o Modelo Lúdico, criado por Ferland (2005), voltado à avaliação do comportamento lúdico em crianças severamente comprometidas, tendo como objetivo principal "criar estratégias para estimular, desenvolver e manter a atitude e a habilidade lúdica, bem como interesses variados no brincar, instigando a curiosidade, a espontaneidade, o prazer, o senso de humor, a imaginação e a capacidade de solucionar problemas" (SANT'ANNA; BLASCOVI-ASSIS; MAGALHÃES, 2008, p. 35). Nos instrumentos avaliativos propostos, Ferland (2005) privilegia aspectos qualitativos e individualizados em cinco dimensões do comportamento lúdico das crianças, envolvendo uma leitura criteriosa do contexto e relações familiares, passando pelo interesse geral pelo ambiente humano e sensorial; interesse pelo brincar; capacidades lúdicas para utilizar os objetos e os espaços; atitude lúdica; comunicação de suas necessidades e sentimentos. Ainda que a literatura da área aponta que suas relevantes contribuições tenham contribuído para a terapêutica e cuidado de pessoas com deficiências severas, o universo lúdico, nesta perspectiva, tem sido a partir da esfera individual do comportamento, ou seja, o olhar do terapeuta está mais direcionado ao desenvolvimento da pessoa do que ao grupo que brinca.

A atividade grupal tem sido pensada há muito tempo na profissão, e na área da saúde em geral. Com essa forma de atividade podemos, ao mesmo tempo em que produzimos o atendimento de múltiplas pessoas, podemos aproveitar as trocas com vários colegas do grupo e do grupo como um todo, e ver toda a experiência magnificar as experiências e os saberes que são experimentados durante o atendimento ou que são trazidas perante ao grupo no atendimento. Muito do que

temos de estudos durante a nossa formação no curso de T.O. sugere que é uma tendência muito forte na nossa profissão o atendimento grupal, abordagem desenvolvida pelo pioneirismo de profissionais como MAXIMINO e LIBERMAN (2015), que trazem diversas experiências de grupo conduzidas por profissionais da Terapia Ocupacional, tanto na docência quanto durante o atendimento, em que podemos ver as características de quem conduz e de como fazem os atendimentos.

A questão do grupo é uma questão cara à Terapia Ocupacional atualmente, sobretudo pelo crescimento da sua interface com a saúde e educação pública, que amplia seus cenários de ação para além da clínica e o contexto de atendimento individualizado. Neste sentido, colocam-se as seguintes perguntas: como são tratadas as atividades lúdicas com grupos nas intervenções terapêuticas da área? Quais são os objetivos das intervenções lúdicas em grupo? Para quem elas são dirigidas? Em que contexto são privilegiadas? E quais são os pressupostos teórico-metodológicos que embasam a sua ação?

Para esta pesquisa, pois, iremos tomar o jogo e a brincadeira como atividade lúdica e observamos como ele é usado profissionalmente na Terapia Ocupacional quando a atuação do(s) profissionais acontece num contexto grupal. Nosso interesse, pois, é observar este recurso e processo terapêutico do jogo e a forma como isso impacta na atuação e nas intervenções em grupo. A terapia ocupacional, como área acadêmica, está repleta de produções tanto com o desenvolvimento do caráter lúdico como da produção de intervenção grupal, sendo importante realizar revisões de literatura atualizadas que possam acrescentar na atuação do profissional.

2. Justificativa

Passei meus primeiros meses de pesquisa tentando elaborar uma temática para me aprofundar. Pensei em diversas formas por onde produzir um raciocínio que poderia ser inspirador, até que cheguei à conclusão de que não precisaria ser algo extremamente complexo, bastaria que tivesse uma importância na minha vida pessoal e acadêmica. Eu tenho uma paixão por jogos (após anos de minha vida jogando), mas nunca havia me debruçado a pensá-los como recursos de intervenção profissional, ou sequer utilizar o jogo como minha intervenção, se houvesse esta possibilidade. Acredito que a primeira justificativa para esta pesquisa seja o fato de que eu senti a necessidade de gerar conhecimento mais ampliado com os módulos de Atividades e Recursos Terapêuticos do curso de Terapia Ocupacional, como se meu TCC pudesse ser um aprofundamento do diálogo do meu percurso de formação.

Durante o período de estágio realizado para a formação em T.O., tive contato com abordagens terapêuticas voltadas ao desenvolvimento cognitivo com foco em crianças. O uso das brincadeiras como recurso terapêutico foi cotidiano e voltado ao atendimento individual, possibilitando uma condição de atuação com melhores resultados, já bastante elaborados em literatura pertinente da área. Ao estudar mais atentamente a literatura, foi percebido que havia certa lacuna de pesquisas em T.O. que tratassem dos jogos em intervenções de grupo, ou seja, em intervenções que mobilizassem o coletivo e/ou a comunidade em torno de um processo terapêutico.

Ao constatar esta situação, passei a me dedicar a pensar a possibilidade de compreender estes usos de jogos nestes contextos ampliados. Algumas perguntas surgiam: em que contextos um terapeuta ocupacional trabalha com grupos? Como se utiliza dos jogos? Eles teriam função de motivação do grupo ou há neles algum componente terapêutico? Como os terapeutas avaliam o impacto dos jogos no grupo? O que influencia a escolha de um certo tipo de jogo num grupo? Isso tem haver com o contexto ou o repertório das pessoas atendidas? Ou apenas com o desfecho pretendido pelos terapeutas? Estas várias perguntas foram mobilizadoras de reflexões que geraram este projeto de estudo, no entanto era necessário delimitar o tema e assumir certo recorte para viabilizar um trabalho de conclusão de curso. Ao nos lançarmos na revisão de literatura sobre o tema, fomos percebendo indícios de uma singularidade no tratamento do elemento lúdico do jogo que se

diferenciava do trato do brinquedo. Se este, era mais individual, naquele privilegiava-se o coletivo. Além deste caráter coletivo, a abordagem do jogo está contextualizada em ambientes mais acessíveis (abertos, públicos) e voltados a um público mais heterogêneo, nem sempre reunido para tratar uma questão patológica ou problema ocupacional. Assim, privilegiamos a busca por estudos que tratavam de relatos de intervenções por equipes de TO que utilizassem jogos para grupos em cenários heterogêneos e voltados a um público em geral que não seria focado em algum aspecto específico de tratamento, ou seja, o neste trabalho não buscamos o foco num público específico, deixando mais livre para que pudéssemos ter uma ampla perspectiva da ação da TO.

Então, o recorte deste trabalho nos levou às seguintes questões principais:

- A. Quais as funções (para que servem) dos jogos nas intervenções em grupo no âmbito da Terapia Ocupacional?
- B. Quais são os fatores que influenciam a escolha de certos jogos nas intervenções de grupo em Terapia Ocupacional?
- C. Quais são os tipos de jogos mais usados nas intervenções coletivas em T.O.?

Neste trabalho o objetivo é analisar estes dois elementos em conjunto, e analisar como tem sido a prática profissional de um Terapeuta Ocupacional que esteja usando de jogos para compôr na e/ou com suas intervenções grupais.

Levanta-se a hipótese de que a função do jogo dependa da linha teórica que embasa a ação de cada terapeuta, com cada teoria guiando para atingir cada objetivo utilizando do jogo e do atendimento grupal de uma forma. Quanto aos fatores que influenciam o uso do jogo, enumeram-se como possibilidades: a disponibilidade dos recursos que se tem disponível; a experiência pregressa (repertório) de quem sugere o uso de jogos; o público a quem a intervenção é dirigida; os resultados (ganhos) esperados com a intervenção, segundo o modelo teórico que a fundamenta. Outra hipótese plausível seria uma combinação de fatores que no final resultem na escolha de que jogo usar e como.

3. Objetivos

Objetivo Geral:

Analisar as funções dos jogos e os fatores que influenciam a sua escolha nas intervenções em grupo realizadas no campo da T.O.

Objetivos específicos:

- Revisar publicações acadêmicas contemporâneas com autoria de Terapeutas Ocupacionais ou publicada por uma equipe na qual tenham Teraputas Ocupacionais que contenham intervenções com jogos em contexto coletivo;
- Produzir uma análise detalhada dos elementos mais cruciais das intervenções com jogos em ambientes coletivos que permitam auxiliar o raciocínio clínico durante a produção de intervenções similares.

4. Metodologia

No começo do projeto, pesquisamos por 12 Bases de dados buscando artigos que representassem intervenções em grupo de ou com Terapeutas Ocupacionais que tivessem o elemento do jogo presente. As palavras chave adotadas para a pesquisa foram "Terapia Ocupacional" OR "Occupational Therapy"; AND "Jogo" OR "Game"; AND "Grupo" OR "Group". Os seguintes operadores booleanos foram adotados: AND e OR.

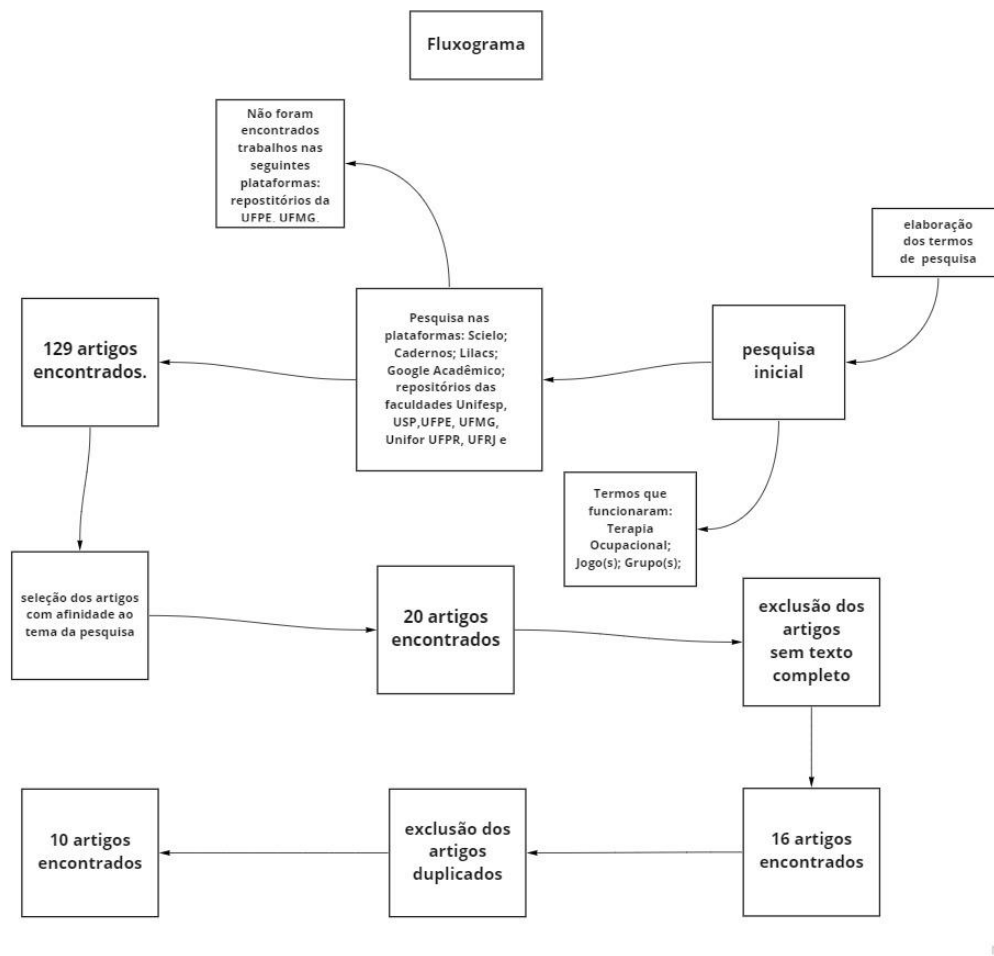
Adotamos como critério de inclusão:

- Publicação acadêmica com autoria de um ou mais Terapeutas Ocupacionais ou publicada por uma equipe com Terapeutas Ocupacionais;
- Estudos descritivos com diferentes populações que tratem do jogo como recurso ou meio para intervenção de grupo;
- Escrito em português, inglês ou espanhol;
- Publicados em forma de Tese, Dissertação ou Artigo;
- Publicado entre 2000-2021;
- Palavras chave usadas: Terapia Ocupacional; jogo(s); grupo(s);
- Bases de dados usadas: Scielo; Cadernos; Lilacs; Google Acadêmico; repositórios das Universidades Unifesp, USP, UFPE, UFMG, Unifor, UFPR, UFRJ e Unesp;
- Repositórios das universidades em que foi indicado presença de um curso de Terapia Ocupacional 5 estrelas do MEC.

Depois de encontrar mais de uma centena de possíveis artigos, removemos um por um os artigos que não se qualificaram por diversos motivos. Foram definidos os seguintes critérios de exclusão:

- 1- Artigos publicados antes do ano 2000;
- 2- Artigos indisponíveis / acesso restrito;
- 3- Falta de afinidade com o tema de pesquisa (Não ter presença de jogos e/ou não ter atividade em grupo e/ou não ter presença de terapeutas ocupacionais);
- 4- Texto na íntegra indisponível;
- 5- Artigos duplicados;

Segue abaixo a imagem do fluxograma indicando como foi a pesquisa bibliográfica, do processo de busca nas plataformas ao processo de seleção dos estudos:



Finalmente chegamos em 10 artigos que estavam incluídos como intervenções grupais baseadas em jogo. Estes artigos foram classificados segundo 18 aspectos comuns, de forma a levantar informações pertinentes à problemática da presente pesquisa, sendo eles:

1. nome da produção;
2. público participante;
3. cenário da intervenção;
4. instituição (pública ou privada);
5. composição da equipe da intervenção;
6. formato da intervenção;
7. duração da intervenção;
8. objetivo da intervenção;
9. enfoque do jogo (percepção do coletivo ou do individual);

10. desenho da intervenção;
11. instrumentos utilizados para descrever a intervenção;
12. natureza e pesquisa da abordagem;
13. métodos de avaliação;
14. quais jogos foram descritos;
15. embasamento teórico-metodológico das atividade lúdicas
16. referenciais metodológicos gerais
17. definições do jogo/lúdico ou brincadeira
18. função do jogo/lúdico/brincadeira na intervenção.

5. Resultados e análises

Como ferramenta de trabalho para esta análise, construímos uma planilha online com algumas abas, elencando os 10 artigos nas linhas e os 18 aspectos analisados em colunas, o que permitiu um olhar mais ampliado para todos os dados que tínhamos coletado. Analisamos coluna por coluna da tabela, observando as particularidades de cada artigo, bem como aquilo que parecia comum entre eles, segundo os aspectos definidos. Cruzamos a informação de várias colunas tentando observar os dados que produziam uma variação similar, que dados poderiam mostrar alguma correlação. Assim, apresentamos no link a seguir todos os artigos tabulados segundo os critérios apontados na metodologia, sistematizados em arquivo pdf:

<https://repositoriodedados.unifesp.br/dataset.xhtml?persistentId=doi:10.5072/FK2/U KLWRK>

Observamos diversas correlações entre os artigos, algumas sendo relações de variação, tendo uma lógica por trás da forma como a variação das mesmas colunas de informações se espelhavam em sua variação, outras tinham uma relação de constância, demarcando informações iguais mesmo com a variação de estudos que se tinha. Algumas correlações não tinham tanta similaridade, já outras não produziam nenhuma relação entre si ou com outras informações que foram pesquisadas.

Faz-se necessário fazer uma ressalva neste trabalho. Este trabalho manteve-se restrito às abordagens acadêmicas das intervenções de grupo. Por dificuldades técnicas, este trabalho não teve acesso a anais, congressos e, muito pela metodologia de trabalho adotada, entrevistas com profissionais não puderam ser realizadas. Portanto, este trabalho pode não refletir necessariamente a prática profissional. Dito isto, mantemos a premissa de que este trabalho estuda produções acadêmicas que tratam do jogo na terapia Ocupacional.

Nesta análise, agrupamos informações mais relevantes em tópicos de análise, de modo a favorecer a compreensão das questões enunciadas na introdução deste trabalho, aqui relembradas:

- Quais as funções (para que servem) dos jogos nas intervenções em grupo no âmbito da Terapia Ocupacional?

- Quais são os fatores que influenciam a escolha de certos jogos nas intervenções de grupo em Terapia Ocupacional?
- Quais são os tipos de jogos mais usados nas intervenções coletivas em T.O.?

Assim, foram cinco os tópicos de análise levantados:

- as configurações do território
- os pesquisadores e o Público
- os resultados esperados pelas intervenções
- as funções do jogo
- o desenho das intervenções e as funções do jogo
- as variáveis do jogo

a. As configurações do território

A primeira informação é sobre qual tipo de instituição em que foram feitas tais pesquisas - instituições públicas -, o que demonstra um engajamento muito grande dos pesquisadores com nosso serviço de saúde pública até o momento, pois a maioria destas intervenções ocorram em espaços comunitários com vinculação ao serviço de saúde local, o que além disto demonstra um engajamento com o território em que as intervenções aconteceram. Apenas um estudo, sobre atividades feitas com crianças e pré-adolescentes com síndrome de Down (Pelosi; Ferreira; Nascimento; 2020) não foi possível identificar em que tipo de instituição foi feita.

Uma última observação interessante demarcar diz respeito à caracterização dos espaços em que as intervenções foram realizadas . Sessenta por cento dos artigos que foram analisados (artigos 5 a 10) se encontram em espaços não convencionais de atendimento de saúde como, por exemplo, brinquedotecas, espaços comunitários, salas de aula ou até mesmo na rua, muito longe do ambiente clínico terapêutico. Esta configuração demarca um processo histórico onde a Terapia Ocupacional migra para além do clínico e hospitalar e passa a ter um olhar muito mais ampliado acerca da qualidade de vida.

b. Os pesquisadores e o público

Começaremos primeiro a discutir uma questão que desperta questionamento acerca da população atendida nos trabalhos analisados. Nestes trabalhos

observamos que 70% deles produziram intervenções com o público infantil, com apenas 3 trabalhos trazendo público adulto e idoso. Isso demonstra que o tema da ludicidade ainda é restrito ao universo infantil, sendo pouco ofertado ao público adulto e idoso. Não é uma questão que pretendemos elaborar neste trabalho, muito por desviar um pouco do norte desta pesquisa, mas que vale-se observar dado a expressividade que os dados da pesquisa trazem.

O segundo dado a ser analisado foi o de que todos os trabalhos foram feitos por estudantes e estagiários ou tiveram a presença de estudantes e estagiários em sua equipe de pesquisa, com a exceção de três textos onde não se tem uma informação sobre os membros e a quantidade de participantes da pesquisa (JURDI; AMIRALIAN; 2012/ JURDI; BRUNELLO; HONDA; 2004/ MACARINI; VIEIRA; 2006.). As equipes de trabalho se mostraram homogêneas, envolvendo profissionais da área, docentes, estagiários e graduandos em Terapia Ocupacional. Apenas um artigo (TORRES; HORTALE; SCHALL; 2003) indicou o envolvimento de uma equipe multiprofissional na intervenção.

c. Os resultados esperados pelas intervenções e suas formas de avaliação

Entre os artigos pesquisados, encontramos diferentes perspectivas de desfecho, sendo a maior parte deles mais preocupados com o desenvolvimento do grupo e apenas dois artigos demonstraram preocupações mais individualizadas no acompanhamento das intervenções. Em ambos, havia como objetivo comum a reabilitação cognitiva dos indivíduos (LOPES; et al.;2020/ BRUNELLO; MURASAKI; NÓBREGA; 2010). No mais, todos os outros trabalhos direcionaram sua observação para o ganho coletivo, observando os efeitos da intervenção no grupo como um todo.

A respeito das formas de avaliação, a grande maioria optou por escolher realizar a análise dos dados obtidos durante as intervenções para produzir alguma discussão entre as pessoas que desenvolveram a intervenção, optando assim pela discussão grupal. A parte disso, na maioria dos outros trabalhos foi-se possível observar o uso de análises descritivas, utilizado da coleta de relatos e de perguntas abertas para produzir uma análise do conteúdo emitido nas falas de quem participava dos grupos.

d. As funções do jogo

É observável que a função do jogo varia com a mesma frequência que os objetivos da intervenção, porém ao ler as informações não é muito possível crer que a função do jogo foi definida pelos objetivos da intervenção, mas que ambas podem ter vindo de uma mesma origem. Importante ressaltar que, nas intervenções analisadas, as funções se interseccionam, mas há aspectos que são mais fortemente priorizados. Assim, organizamos a função do jogo entre 6 categorias, abaixo descritas:

- i. **PAPEL OCUPACIONAL:** entendido como um direito, o brincar é um estado privilegiado de elaboração da realidade e de si mesma, ou seja, na medida em que age e dá sentido à realidade, a criança se produz;
- ii. **RECURSO TERAPÊUTICO:** desenvolvimento global (Desenvolvimento das capacidades físicas, cognitivas, sociais e afetivas) e cuidado integrativo;
- iii. **DESENVOLVIMENTO SOCIAL:** atitudes de cooperação, sociabilidade, grupalidade e compartilhamento de espaços comuns;
- iv. **RECURSO DIDÁTICO:** quebra-gelo, motivador, meio de relaxar, preparar e/ou produzir coesão do grupo, de modo a facilitar a aprendizagem de conteúdos e aquisição de habilidades e/ou lógicas, como é o caso da educação em saúde;
- v. **PROMOÇÃO DE SAÚDE MENTAL:** um meio facilitador para a expressão dos sentimentos, para a elaboração simbólica de problemas e conflitos, um caminho possível para reflexão sobre a realidade;
- vi. **PRAZER:** a brincadeira é entendida como um fim em si mesma, sendo gratuita, livre, não utilitária, voluntária, sem obrigatoriedade, criativa, produtora de desejo, autonomia e vontade própria.

Ao analisar a formação do grupo com estas categorias, vemos que variam de forma similar, mesmo com trabalhos em que se via mais de uma categoria. Os textos em que as intervenções estiveram com o objetivo do jogo como um papel ocupacional (JURDI;AMIRALIAN; 2012/ MACARINI; VIEIRA; 2006/ BERNARDES; et al.; sem data.) estavam principalmente nos grupos de brinquedotecas, e nestas intervenções foram onde foi pensado o objetivo de estimular o brincar, de promover o papel da criança como brincante. Ao ser assumido como recurso terapêutico (PELOSI; FERREIRA; NASCIMENTO; 2020.), o brincar foi pensado para trazer atividades para desenvolvimento de capacidades dos indivíduos. Os trabalhos cujo o jogo teve função de desenvolvimento social (AOKI; OLIVER; NICOLAU; 2006/ JURDI; BRUNELLO; HONDA; 2004/ BERNARDES; *et al.*; Sem Data./ BRUNELLO; MURASAKI; NÓBREGA; 2010.) eram de crianças que já compunham um esquema de relações entre si por onde moravam e/ou frequentavam e as intervenções focaram em produzir uma relação mais saudável entre seus membros. Os grupos cujo o jogo tinha como função o recurso didático (LOPES; et al.; 2020/ TORRES; HORTALE; SCHALL; 2003/ MACARINI; VIEIRA; 2006.) tinham um grupo terapêutico que surgiu via uma demanda de cada serviço, e o jogo vinha como disparador do processo grupal. Os grupos cuja função do jogo era a promoção de saúde mental (SILVA; ARAÚJO; SILVA; 2021/ JURDI; AMIRALIAN; 2012.) surgiam com pacientes que estavam em uma situação de sofrimento. Por último, mas não menos importante, nos grupos em que a função do jogo era o prazer (MACARINI; VIEIRA; 2006/ BRUNELLO; MURASAKI; NÓBREGA; 2010.), o grupo surgiu de uma demanda do espaço em relação à própria vivência trazida pelos membros, como no exemplo em que um dos trabalhos (MURASAKI; NÓBREGA; 2010.), que se via no jogo como forma de prazer, os membros eram crianças de alta vulnerabilidade social e a própria associação comunitária viu a necessidade de oferecer um espaço para estas crianças poderem brincar a base do que se sabia da situação destas crianças.

Nestas análises podemos ver que a função do jogo não varia necessariamente do objetivo da intervenção, mas que aparece em conjunto com a formação de cada grupo, os locais em que acontecem, os objetivos da intervenção e também a forma como as intervenções são propostas.

e. O desenho das intervenções e as funções do jogo

Em relação ao desenho geral das pesquisas levantadas, alguns aspectos são bastante diversos, como é o caso da duração das intervenções, que varia de 4 a 18 meses, com 1 a 3 encontros semanais, totalizando 45 a 180 minutos. Tal variação não está relacionada a qualquer perfil de público que, em sua maioria, é de crianças em condições saudáveis, ainda que houvesse trabalhos com atividades lúdicas em grupos de crianças sob cuidados especiais (Síndrome de Down), crianças e adolescentes em condições ambulatoriais e também de idosos e adultos em condições mais fragilizadas, com diabetes e/ou dependência química. Um aspecto importante é que os objetivos se diversificam conforme o público e as instituições onde as intervenções acontecem. Os cenários das intervenções são plurais, envolvendo centros comunitários, ambulatorios, escolas e associações, tendo em comum a sua natureza pública, ou seja, voltada ao atendimento da população em geral.

Em ambientes socioeducativos (PELOSI; FERREIRA; NASCIMENTO; 2020/ TORRES; HORTALE; SCHALL; 2003/ SILVA; ARAÚJO; SILVA; 2021/ AOKI; OLIVER; NICOLAU; 2006), o formato de oficina ou vivências livres é privilegiado, bem como o enfoque coletivo, com objetivos de desenvolver processos de socialização entre as crianças. Já em ambientes ambulatoriais, ou com grupos com demandas especiais (Síndrome de Down, dependentes de psicoativos, idosos), como os trabalhos 1, 2, 3, 9, são privilegiados os formatos de grupos terapêuticos ou oficinas temáticas (memória), e se destaca o uso do jogo como meio, estratégia, recurso e/ou ferramenta motivadora do engajamento das atividades propostas e/ou facilitadora da aquisição de habilidades cognitivas e comunicativas. Nestes casos, pode-se perceber um trato mais estruturado e sistematizado das atividades, com direcionamento de conteúdo educativo, o que implicou na divisão de grupos etários e processos alternados de vivência e discussão das atividades propostas. A exceção fica por conta da intervenção 9 que, mesmo realizada em brinquedotecas situadas em ambiente ambulatorial, tratou do brincar como um papel ocupacional da criança, ou seja, como forma de elaboração da realidade e de si mesma, graças à sua disposição para "enfrentar desafios, solucionar problemas, tomar decisões, desenvolver modelos alternativos de comportamento e ter iniciativa própria, compreendendo e aperfeiçoando o senso de responsabilidade individual e coletiva" (BERNARDES; *et al*; Sem Data). Por fim, nas intervenções que aconteceram em

centros comunitários e associações culturais (5, 10), o brincar aparece de forma mais gratuita, livre, espontânea, como um fim em si mesmo, sendo valorizado pelo prazer. Além disso, segundo os autores, o brincar se justifica pelo seu potencial de desenvolvimento social e de produção de saúde, compreendendo ainda o seu papel ocupacional de autoprodução dos sujeitos na/pela realidade em que brincam. Particularmente, na intervenção 10, chama atenção o caráter participativo da comunidade no processo de invenção e manutenção do brincar, uma vez que as próprias crianças eram convidadas a trazer materiais a serem explorados coletivamente nas atividades lúdicas.

f. As variáveis do jogo

Há três aspectos que merecem ser destacados como variáveis das funções/objetivos dos jogos:

- organização do grupos das intervenções;
- o local das intervenções;
- a escolha de quais jogos farão parte das intervenções.

i. Organização dos grupos das intervenções

Quando olhamos as colunas atrás de padrões de variação, é possível observar que três colunas se alinham com relação a sua variação e podem indicar como se dá a determinação da função do jogo. A Primeira coluna que é visível notar é a do desenho da intervenção, onde está escrito como a intervenção foi pensada, mas voltando o olhar mais atento na forma como o grupo foi organizado.

Na forma como as intervenções são pensadas, um aspecto que é bem discutido diz respeito ao local em que se inserem, e como isso podemos ver que isso diz respeito também à possibilidade de ação que temos com cada grupo. Nos grupos realizados em brinquedotecas por exemplo (artigos 5,8 e 9), os jogos utilizados foram os que trabalhavam raciocínio lógico. Outro exemplo foi o grupo cuja intervenção foi realizada na rua (artigo 6), cujos as brincadeiras giravam mais entre jogos desportivos (por exemplo, pega pega). Não estamos por aqui dizendo que este seria uma agente limitador ou dando estas como únicas possibilidades diante de cada cenário, mas

que se é possível ver que a escolha dos jogos aparenta variar em um padrão similar com a escolha dos jogos, o que indica que devemos onde nossa intervenção está inserida ao escolher como agir.

ii. O local das intervenções

Os outros dois elementos que foi-se possível observar uma correlação, apesar de terem sido vistos separados, fazem sentido se observados juntos. Estes elementos são o local escolhido e/ou possível para as intervenções serem realizadas e a escolha de quais jogos fariam parte da intervenção. Quando olhamos o ambiente que foi identificado a intervenção e vemos a forma como ele afeta a escolha do jogo e, por consequência, afeta a escolha da função do jogo. Temos por exemplo a intervenção que foi feita com crianças de uma comunidade em situação de vulnerabilidade social em que foi feito um grupo com essas crianças de jogos e brincadeiras (AOKI; OLIVER; NICOLAU; 2006.).

O espaço escolhido foi a rua muito pelo sentido do bloqueio deste espaço para as crianças, e pela disponibilidade que tinham, foram feitos jogos desportivos e brincadeiras, e com isso foi pensado por causa da disponibilidade do espaço e do recurso a função do jogo na intervenção, sendo o jogo uma forma de trabalhar o lúdico e fazer uma resignação das ruas em que essas crianças moravam. Quando olhamos para estes e outros dos estudos que vimos e é percebido está correlação, se é possível visualizar uma grande adaptabilidade por parte das equipes para com a intervenção.

Quando olhamos estas três informações, o grupo, a disponibilidade de local e recurso e vemos as variações entre as pesquisas, se é possível perceber que foi no alinhamento destas três informações é que surge o objetivo da intervenção e a função do jogo, assim criando uma forma de raciocínio que produz as intervenções que foram observadas como um todo.

iii. A escolha de quais jogos farão parte das intervenções.

Nos artigos que conseguimos pesquisar, foi-se observado que diversos tipos de jogos foram utilizados. Estiveram presentes nas

intervenções jogos de raciocínio lógico, jogos de tabuleiro, de cartas, gincanas desportivas, videogames e até confecção de brinquedos e jogos. A respeito disso, não conseguimos descrição exata de todos os jogos e das brincadeiras presentes nos trabalhos, então não temos uma noção completa da amplitude de repertório que se pode observar nas intervenções, mas à base dos grupos de jogos presentes, podemos afirmar que se vê um repertório amplo. A escolha deles foi algo que vemos ter sido feita diante dos fatores que observamos. Como elaboramos neste trabalho a forma como os grupos surgem afetam a disponibilidade de recursos para a intervenção, a função dos jogos define muito como cada jogo e brincadeira é utilizado na intervenção e todos esses fatores que auxiliam Terapeutas Ocupacionais (T.O.) e equipe de T.O.s ou multiprofissionais.

6. Discussão

As análises mostram uma tendência das intervenções com jogos voltada para a promoção do ganho coletivo nos espaços públicos. Com isso podemos acender as discussões sobre o coletivo, as instituições de ensino e os serviços de saúde pública.

Ao analisar os trabalhos que relatam diversas intervenções de terapeutas ocupacionais com um grupo e/ou coletivo que tinham na sua composição o elemento do jogo, podemos descrever sobre estas produções pensando seus diversos elementos. Iniciaremos abordando sobre o dispositivo grupal, que é a base destas intervenções. A respeito do grupo, Samea (2008) propõe que há várias maneiras de se pensar um grupo diante de várias concepções. Segundo a autora, o grupo pode ser entendido como um “veículo de produção subjetividades”, o que podemos ver com as intervenções que estudamos onde o grupo ocorre como um meio de fazer afetar e produzir subjetividades e novas relações e de alcançar formas de potencializar nossas ações. Como exemplo, vamos usar o trabalho que fala de brincar na rua (AOKI; OLIVER; NICOLAU; 2006), onde as relações entre os membros do grupo foi afetada pela nova forma de ser e estar no espaço que já era comum, e a atividade em grupo permitiu uma nova forma de lidar com o mundo, as pessoas, e novas formas de subjetividade foram criadas.

Mas um grupo não aconteceu só porque as pessoas estavam ali. Como trazem Maximino e Liberman (2015):

A ideia que fazemos do que seja um bom caminho para o grupo servirá de nosso guia. Aqui afirmamos que um bom grupo será aquele no qual as pessoas possam sentir alguma confiança para experimentar um encontro com outros indivíduos, objetos e ideias, um espaço no qual possam ampliar a sensação de estar conectadas, acompanhadas.

Como vemos aqui, há a necessidade de ter uma certa confiança dos membros para que a experiência do grupo possa acontecer, e isso deriva de um processo de preparação extenso e de uma grande sensibilidade de todos presentes para que o grupo possa acontecer. Nisso podemos ter, como facilitador e produtor de um ‘encontro’ dos indivíduos, o jogo como elemento que cria este espaço ou auxilia no desenvolvimento deste espaço com o passar do tempo. Exemplo podemos ter o trabalho do artigo 4 da tabela que fala de um intervenção grupal cujo o ápice da experiência seria a execução do jogo que lidasse com as dinâmicas de

vida vivenciadas pelo grupo, e por sequência, a discussão sobre como a atividade afetava os membros do grupo.

Pensando agora no elemento do jogo envolvido nestes trabalhos, necessitamos abordar sobre a experiência do lúdico. Como trazem FONSÊCA e DA SILVA (2015), o brincar (e, pensando também, a atividade lúdica no geral) pode ser entendida por diversas vertentes, seja como intervenção ou como recurso, sendo entendido como forma de produzir e trabalhar uma realidade, forma de alcançar a realidade, como forma de desenvolver suas habilidades ou como atividade inerente a nossa natureza enquanto seres humanos, principalmente na infância quando começamos a ter um contato com o mundo.

Num estudo contextualizado na Baixada Santista (SP), Silva e Pontes (2013) entrevistaram Terapeutas Ocupacionais perguntando como brincar era usado/entendido pelos profissionais, bem como suas metodologias, a função e o uso do brincar nos atendimentos. Segundo as autoras Silva e Pontes (2013):

A forma de utilização do brincar, na prática profissional dos participantes, está relacionada às perspectivas teóricas e metodológicas adotadas pelos profissionais. Essas características também são influenciadas pelo local de trabalho e pela clientela atendida

Compreende-se então que diversos elementos influenciam quando uma intervenção que traga o lúdico como forma de trabalhar o que esta intervenção propõe, trabalhando elementos como o público, como com o que temos a dispor e a forma como nós enquanto profissionais pensamos o lúdico que entendemos.

7. Considerações Finais

Com base em tudo que foi visto neste trabalho, o nosso objetivo nestes últimos parágrafos é fazer um último resgate de tudo que foi falado a fim de poder fazer as últimas elaborações deste trabalho sobre o tema. A começar, esta pesquisa conseguiu encontrar e analisar 10 artigos que relatam intervenções de ou com Terapeutas Ocupacionais que traziam o elemento do jogo como recurso e/ou intervenção nos atendimentos em grupo. Direcionamos o nosso olhar a respeito de diversos detalhes da intervenção (por exemplo duração, método, local e etc), a parte do uso do recurso lúdico (quais jogos, estudos a respeito, funções do jogo e outros) e com isso buscamos analisar todos os aspectos a fim de responder três perguntas as quais nós trouxemos na introdução: a primeira a respeito das funções do jogo nos atendimentos grupais de Terapia Ocupacional; a segunda a respeito dos fatores que influenciam a escolha de certos jogos; e por último, quais jogos eram escolhidos a depender de cada intervenção.

A respeito da primeira pergunta, nós pudemos observar que o jogo foi utilizado tanto como recurso quanto como abordagem de intervenção, utilizado como meio para atingir os mais diversos objetivos de intervenção. Pudemos observar que, a respeito da segunda pergunta, diversos fatores influenciam a escolha mas, ao que reparamos, o local das intervenções, a formação de cada grupo e a função de cada jogo marcam mais presença nesta escolha. E vimos, por fim, que existem diversas opções para trabalhar o jogo e a atividade lúdica, de maneira grupal, variando de acordo com a circunstância de cada cenário e equipe de intervenção.

Com este trabalho, esperamos ter conseguido responder estas perguntas e devemos lembrar que estas respostas ainda não definem o conjunto de possibilidades que as intervenções com estes elementos tem, mas começam a iluminar o escopo como forma de jogar luz aos fatos para que outros profissionais possam se aprofundar da maneira que sintam necessidade, de modo a usar esta pesquisa como um auxílio ou guia na hora de se aprofundar em intervenções com o elemento lúdico e o grupal. Este trabalho já foi idealizado como um exercício de pensar inicialmente estes tipos de intervenção de modo a colaborar com um ponto

de partida a Terapeutas Ocupacionais a poder encontrar ideias e dúvidas que possam ter a respeito de intervenções grupais com o elemento lúdico.

Uma última colocação que gostaríamos de fazer é sobre a intensidade e a natureza dos trabalhos analisados. A maioria dos trabalhos analisados trata de uma diversidade de intervenções norteada por uma visão de mundo que vai além do modelo clínico ou terapêutico, restrito à saúde individual, num modelo privado. Vários destes trabalhos tinham como objetivo uma integração complexa de diversos ganhos, se intercalando em um objetivo muito mais complexo, que trabalhava diversas necessidades da população visando um ganho de produção de vida, integrando todas essas necessidades, pensado muito na condição real de vida das pessoas tanto enquanto indivíduos como grupo/ comunidade. Assim, ao priorizarem as abordagens lúdicas em grupo, percebemos que diversas dessas intervenções são pensadas, como uma forma de produção de vida mais saudável, plural e com qualidade, o que reflete abertura do campo para um modelo que aborda o jogo no âmbito dos direitos humanos

Concluindo as discussões, o enfoque deste trabalho foi analisar os elementos que compõem as intervenções em grupo na Terapia Ocupacional, e mesmo a densa análise produzida não pode ser considerada definitiva. Podemos elencar diversas temáticas que, apesar de desviar dos questionamentos norteadores desta pesquisa, tiveram uma expressão significativa o suficiente para poderem valer a própria pesquisa. Uma primeira ideia que podemos citar diz respeito às repercussões das dinâmicas de território e a forma como elas impactam nas dinâmicas de grupo e de produção do lúdico nas intervenções. Podemos também levantar questionamentos a respeito das produções culturais e a forma como isso repercute nas intervenções e na relação com o que é produzido nos grupos. Podemos até pensar em ampliar os dados, incluindo produções teóricas com terapeutas ocupacionais em exercício. Enfim, uma diversa gama de produções são capazes de surgir a partir do que foi produzido e promover um entendimento ampliado. Esperamos que este trabalho possa contribuir para que auxilie Terapeutas ocupacionais a pensar abordagens grupais com uso do jogo.

8. Referências:

ANGELI, A. A. C.; LUVIZARO, N. A.; GALHEIGO, S. M. O cotidiano, o lúdico e as redes relacionais: a artesanaria do cuidar em terapia ocupacional no hospital. **Interface** - Comunicação, Saúde, Educação [online]. [S. N.], v.16, n.40, p. 261-272, 2012. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1414-32832012005000016>>. Acesso em: 10 dez. 2022.

AOKI, Marta; OLIVER, Fátima Corrêa; NICOLAU, Stella Maris. Pelo direito de brincar: conhecendo a infância e potencializando a ação da terapia ocupacional. **Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo**, v. 17, n. 2, p. 57-63, 2006. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rto/article/view/13985/15803> Acesso em: 10 dez. 2022.

BERNARDES, M. S.; PANÚNCIO PINTO, M. P.; PFEIFER, L. I.; PACCIULIO SPOSITO, A. M.; SILVA, M. O. L. A intervenção do terapeuta ocupacional em brinquedoteca ambulatorial:: relato de experiência. **Revista Gestão & Saúde**, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 582–594, 2017. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/rgs/article/view/451>. Acesso em: 1 jan. 2023.

BRUNELLO, M. I. B.; MURASAKI, A. K.; NÓBREGA, J. B. G. da. Oficina de construção de jogos e brinquedos de sucata: ampliando espaços de aprendizado, criação e convivência para pessoas em situação de vulnerabilidade social . **Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo**, [S. l.], v. 21, n. 1, p. 98-103, 2010. DOI: 10.11606/issn.2238-6149.v21i1p98-103. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rto/article/view/14091>. Acesso em: 1 fev. 2023.

DA SILVA, Fausto Pereira; DE ASSIS, Maria de Fátima Pessoa. A importância do narrar e do brincar: uma visão psicanalítica. **Perspectivas em Psicologia**, v. 21, n. 1, jan-jun 2017. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/perspectivasempsicologia/article/view/38924/20597> Acesso em: 1 fev. 2023.

DA SILVA, Meire Luci; ARAUJO, Maria Eduarda; DA SILVA, Nilson Rogério. Grupo de Terapia Ocupacional na prevenção de recaídas de dependentes químicos. **Saúde (Santa Maria)**, v. 47, n. 1, 2021. DOI 10.5902/2236583442639. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/revistasaude/article/view/42639/pdf>. Acesso em: 1 fev. 2023.

DA SILVA, Carla Cilene Baptista; DE PONTES, Fernando Vicente. A utilização do brincar nas práticas de terapeutas ocupacionais da Baixada Santista. **Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo**, v. 24, n. 3, p. 226-232, 2013. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rto/article/view/59943>. Acesso em: 1 fev. 2023.

FERLAND, F. O modelo lúdico: a utilização do potencial terapêutico do brincar. **Temas do Desenvolvimento**, v. 14, n. 81, p. 50-55, 2005.

FONSÊCA, M.E.D.; DA SILVA, A.C.D. Concepções e uso do brincar na prática clínica de terapeutas ocupacionais. **Cadernos de Terapia Ocupacional da UFSCAR**, [S. l.], v. 23, n. 3, p. 589-597, 2015. Disponível em: <https://www.cadernosdeterapiaocupacional.ufscar.br/index.php/cadernos/article/view/1053/642>. Acesso em: 14 jul. 2022.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Editora Perspectiva: São Paulo, 1999.

JURDI, Andrea Perosa Saigh; AMIRALIAN, Maria Lucia Toledo Moraes. Cuidados com a infância e a adolescência por meio de brinquedoteca comunitária. **Estudos de Psicologia (Campinas)**, v. 29, p. 769-777, 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/estpsi/a/TTwN7wZv6DrX5b7nNsfGz8J/?lang=pt#>

LOPES, P. H. D.; SOARES, S. B.; BASTOS, L. C. M. do N.; SOUSA, J. P. de; JUNIOR, E. V. da S.; FERREIRA, A. T. de S.; SOUSA, E. B. de; ARAGÃO, T. X. A importância da terapia ocupacional na reabilitação e manutenção de componentes

cognitivos em um centro de convivência da terceira idade na cidade de Teresina/PI – relato de experiência / The importance of occupational therapy in rehabilitation and maintenance of cognitive components in a convivence center of third age in Teresina/PI - experience report. **Brazilian Journal of Development**, [S. l.], v. 6, n. 2, p. 8922–8931, 2020. DOI: 10.34117/bjdv6n2-268. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/7144>. Acesso em: 1 feb. 2023.

MACARINI, Samira M.; VIEIRA, Mauro L. O brincar de crianças escolares na brinquedoteca. **Journal of Human Growth and Development**, v. 16, n. 1, p. 49-60, 2006. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/jhgd/article/view/19780/21848>. Acesso em: 1 feb. 2023.

MAXIMINO, V.; LIBERMAN, F. **Grupos e Terapia Ocupacional**: formação, pesquisa e ações. São Paulo: Summus, 2015.

PELOSI, Miryam Bonadiu; FERREIRA, Karine Guedes; NASCIMENTO, Janaína Santos. Atividades terapêuticas ocupacionais desenvolvidas com crianças e pré-adolescentes com síndrome de Down. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, v. 28, n. 2, p. 511-524, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cadbto/a/pbvSpH7w4DJnC9H8FQPX6wB/?lang=pt>. Acesso em: 1 feb. 2023.

PINHEIRO, Marcos Filipe Guimarães; GOMES, Christianne Luce. Abordagens do brincar em cursos de graduação na área da saúde: educação física, fisioterapia e terapia ocupacional. **Movimento**, v. 22, n. 2, p. 555-565, 2016. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/1153/115345745015.pdf>. Acesso em: 1 feb. 2023.

SAIGH JURDI, A. P.; BRUNELLO, M. I. B.; HONDA, M. Terapia ocupacional e propostas de intervenção na rede pública de ensino . **Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo**, [S. l.], v. 15, n. 1, p. 26-32, 2004. DOI: 10.11606/issn.2238-6149.v15i1p26-32. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rto/article/view/13934>. Acesso em: 1 feb. 2023.

SAMEA, Marisa. O dispositivo grupal como intervenção em reabilitação: reflexões a partir da prática em Terapia Ocupacional. **Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo**, v. 19, n. 2, p. 85-90, 2008. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rto/article/download/14033/15851>. Acesso em: 14 jul. 2022.

SANT'ANNA, Maria Madalena Moraes; BLASCOVI-ASSIS, Silvana Maria; MAGALHÃES, Livia C. Adaptação transcultural dos protocolos de avaliação do Modelo Lúdico. **Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo**, v. 19, n. 1, p. 34-47, 2008. <https://doi.org/10.11606/issn.2238-6149.v19i1p34-47>. Acesso em: 1 fev. 2023.

TORRES, Heloisa de Carvalho; HORTALE, Virginia Alonso; SCHALL, Virginia. A experiência de jogos em grupos operativos na educação em saúde para diabéticos. **Cadernos de Saúde Pública**, v. 19, n. 4, p. 1039-1047, 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csp/a/x3RZ3BKQCVpkcTvFwW9JJkx/?lang=pt>. Acesso em: 1 fev. 2023.