

Jogos e brincadeiras: roteiro de análise de atividades para o terapeuta ocupacional*

Carla Cilene Baptista da Silva

Terapeuta Ocupacional, aluna do Programa de Pós-Graduação em Educação Especial da UFSCar

Maria Luisa Guillaumon Emmel

Terapeuta Ocupacional, Doutora em Psicologia Escolar, docente da UFSCar

RESUMO

O presente trabalho teve por objetivo a elaboração preliminar de um roteiro para análise de jogos e brincadeiras infantis, a partir de 3 atividades: "Macaco Simão", "Jogo de Memória" e "Bola com Nome". Essas brincadeiras foram testadas em um grupo de 4 crianças de 5 anos de idade, alunos de uma pré-escola da cidade de São Carlos.

O trabalho foi desenvolvido nas seguintes etapas: filmagem das sessões de brincadeiras; observações e registro das habilidades envolvidas em cada brincadeira; elaboração de um protocolo de registro que deu origem ao Roteiro de Análise de Atividades e análise das atividades aplicadas segundo o roteiro construído.

Este roteiro foi composto por seis grandes áreas, assim definidas: Motora, Sensório-Motora, Sensório-Perceptiva, Mnemônica, Conceitual e Sócio-Afetiva. O registro das habilidades envolvidas em cada uma dessas áreas possibilitou diferenciar cada uma das atividades, segundo suas potencialidades de ação.

Os resultados obtidos a partir da aplicação do roteiro permitiram dois tipos de análise dos dados: a comparação intra-atividade, em que se pode determinar qual a área predominante de uma atividade analisada; e a comparação inter-atividade nas diferentes áreas do desenvolvimento.

Palavras-Chave: brincadeira, terapia ocupacional, análise de atividades.

* Financiamento FAPESP.

INTRODUÇÃO

O Brincar

O brincar, as brincadeiras e os brinquedos são temas abordados por diversos especialistas em diferentes áreas do conhecimento, com objetivos variados. Psicólogos, pedagogos, sociólogos, antropólogos e tantos outros já se interessaram pela atividade lúdica.

A importância do brincar como um instrumento para educar já era citada pelos gregos e romanos. As relações entre a brincadeira, a educação e o desenvolvimento global da criança são portanto, antigas. Froebel iniciou, no século XIX, uma pedagogia pré-escolar incluindo o jogo como parte integrante do processo educativo, para o desenvolvimento físico, moral e intelectual da criança (Kishimoto, 1992).

Ao longo da história do desenvolvimento científico, diversas explicações, em diferentes abordagens, têm sido dadas ao ato de brincar:

"... excesso de energia (Spencer), preparo para a vida adulta (Gross), instintos herdados do passado (Stanley-Hall), descarga catártica de emoções (Freud, Claparide e Erikson), necessidades advindas do prazer (Hurlock e Sutton-Smith), assimilação da realidade (Piaget), criação de situações imaginárias (Vygotski e Elkonin), entre outros" (Kishimoto, 1992, p.1).

Autores como Bontempo (1992) e Friedmann (1992) também consideram as brincadeiras como fatos universais, que constituem a cultura das crianças, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades.

Apesar da importância do ato de brincar ser reconhecida há muitos anos por pesquisadores e educadores "... ele é preterido na Escola por tarefas mais sérias e, encarado como alguma coisa frívola e sem significado" (Bontempo, Husscim e Zamberlan, 1986 e Emmel, 1990).

Por outro lado, algumas iniciativas esparsas vêm sendo realizadas no ensino público, onde as atividades lúdicas, de alguma forma, possibilitam o desenvolvimento das diversas habilidades da criança. Um exemplo dessa afirmação está no trabalho realizado na Escola Classe 18 de Taguatinga (DF), que organizou um "recreio diferente", onde durante o intervalo, foram oferecidos vários tipos de jogos e brincadeiras que atuam tanto como reforçadores do aprendizado, como para desenvolver a atenção, o raciocínio lógico, etc (Malheiros, 1992).

Outro exemplo é um subprograma de atividades extra classe, que faz parte de um projeto desenvolvido, nos últimos anos, pela Secretaria Municipal de Educação de Novo Hamburgo (RS), onde algumas destas atividades atuam semelhantemente às citadas acima (Frare, 1991).

Estes estudos têm demonstrado a eficiência da atividade lúdica como importante aliada da aprendizagem acadêmica, concordando com Bontempo quando se refere ao brincar como "... o

mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança" (Bomtempo, 1992, p.77).

Atividade humana e análise de atividades

A atividade (ação) é algo inerente ao homem desde o seu nascimento. É através da atividade que o homem se desenvolve, se experimenta, organiza sua realidade interna e seu mundo externo. Mostra sua preocupação e capacidade em como sobreviver, ter prazer, resolver problemas e se relacionar.

As atividades humanas devem ser compreendidas, não de forma isolada, mas sempre relacionadas e condicionadas pelas ações de cada homem, da sociedade e da história; como produto e meio de desenvolvimento do próprio homem e de suas relações (Machado, 1991).

Algumas áreas do conhecimento, como a educação e a saúde, referem-se à experiência da ação como fator fundamental ao desenvolvimento de habilidades e à aprendizagem. Na educação pode-se citar Piaget, quando diz que a criança se desenvolve a partir de sua ação sobre o mundo, da interação da mesma com o meio físico e social.

Freinet através da pedagogia pelo trabalho, também aponta que é a ação a base para a construção do pensamento e para o desenvolvimento intelectual (Freinet, 1975).

Na área da saúde, a terapia ocupacional é uma das profissões que se destaca pelo uso da

atividade como instrumento de trabalho. Nela, a atividade humana pode ser utilizada de diferentes maneiras e com objetivos diversos, como: diagnóstico, prevenção, reabilitação, promoção do desenvolvimento, etc.

A análise de atividades, para o terapeuta ocupacional, é o procedimento básico para configurar cientificamente o uso da mesma (Francisco, 1988). Esta análise prévia da atividade tem como objetivo possibilitar seu conhecimento detalhado, permitindo a observação de suas propriedades específicas.

Na literatura da terapia ocupacional, existem diversos modelos de análise de atividade, cuja proposta é de identificar os diferentes aspectos envolvidos no processo da atividade. Fidler e Fidler (1963) demonstram através de um guia a proposta para uma análise dos aspectos psicodinâmicos de uma dada atividade, tais como agressividade, identificação sexual, simbologia, etc.

Outros modelos como o proposto por Trombly e Scott (1977), sugerem uma análise biomecânica da atividade para examinar aspectos como movimento e tônus muscular. Francisco (1988) também expõe alguns tipos de análise de atividade que visam identificar habilidades motoras, sensoriais, cognitivas, emocionais, sociais etc.

Estes diferentes enfoques de investigação para análise de atividade, correspondem a diferentes finalidades, variando conforme a intenção e o objetivo de tal procedimento. Medeiros afirma que a análise de atividades define sua utilização numa intervenção, "... é um método de conhecimento e

efetiva uma intencionalidade, uma finalidade implícita ou explícita no processo terapêutico." (1989, p.117).

Seguindo um dos princípios básicos da terapia ocupacional, que é estimular o desenvolvimento através de atividades previamente analisadas, as autoras buscaram, neste trabalho, desenvolver um roteiro para análise de jogos e brincadeiras infantis.

À partir da observação de atividades dirigidas, desenvolvidas por quatro crianças de 5 anos, em uma pré-escola, objetivou-se a montagem de um protocolo de registros.

Para tanto foi necessário definir as categorias de habilidades que podem ser encontradas nas atividades de jogos e brincadeiras.

As seguintes etapas constituíram o desenvolvimento do trabalho:

1. filmagem das sessões de brincadeiras;
2. observação e registro das habilidades desenvolvidas em cada brincadeira;
3. elaboração de um protocolo de registros que deu origem ao roteiro de análise de atividades e
4. análise das atividades aplicadas segundo o roteiro construído.

MÉTODO

Amostra

Três tipos de atividade compuseram a amostra deste trabalho: Macaco Simão, Memória e Bola com Nome, descritas no Quadro 1, 2 e 3.

As atividades aplicadas neste estudo, tiveram a participação de quatro crianças, com idade de 5 anos, regularmente matriculadas em uma pré-escola particular, onde foram realizadas as atividades.

Local

Todas as atividades foram executadas numa área ao ar livre, mais especificamente, no campo de futebol da pré-escola. Nos horários das atividades, estavam presentes no local: as quatro crianças, a professora e a coordenadora das brincadeiras.

MACACO SIMÃO

Preparação: Os jogadores em pé, todos em frente ao instrutor.

Material: Dispensável.

Funcionamento: O instrutor dita as ordens que devem ser cumpridas pelos participantes, uma por vez, da seguinte maneira: "Macaco Simão mandou...". Em seguida é dada a segunda ordem, da mesma maneira, e assim sucessivamente.

Final: O jogo termina quando declinar o interesse.

No caso, esta atividade teve as seguintes ordens:

- 1... levantar o braço
- 2... abrir as pernas
- 3... sentar
- 4... deitar
- 5... correr
- 6... ficar de costas para a professora
- 7... ficar de frente para a professora
- 8... levantar uma perna
- 9... ficar atrás de...
- 10... ficar em frente de...
- 11... ao lado de...
- 12... perto de ...
- 13... atrás de...
- 14... agachar...
- 15... imitar um sapo
- 16... imitar um caranguejo
- 17... de pé com as pernas separadas...
- 18... passar por baixo das pernas de...
- 19... correr até a trave de gol.

Quadro 1. Descrição da atividade: Macaco Simão.

JOGO DE MEMÓRIA

Preparação: Os jogadores se sentam em cadeiras em volta e uma mesa.

Material: Jogo de Memória com 26 peças de madeira com figuras, formando 13 pares diferentes. Os pares são formados a partir da relação entre a figura de um animal em uma das peças e da moradia correspondentes em outra, por exemplo, uma peça contém a figura de um pássaro e seu par corresponde a figura do ninho.

Procedimento: Todas as peças são dispostas sobre uma mesa, de modo que as figuras fiquem voltadas para baixo. A sequência entre os jogadores, e o número de peças a serem viradas por jogada, deverá ser determinado no início do jogo.

A primeira criança, por exemplo, vira três peças e caso ache um par, deverá guardá-lo consigo e desvirar a peça que restou no mesmo lugar onde estava; se não houver formação de par, todas as peças deverão retornar ao local e posição de origem, e assim por diante.

Final: O jogo terminará quando todos os pares tiverem sido formados; ganha o jogador que formar o maior número de pares.

Quadro 2. Descrição da atividade: Jogo de memória.

BOLA COM NOME

Preparação: Os jogadores em pé, formam um círculo, distanciando-se aproximadamente um metro uns dos outros.

Material: Uma bola de borracha

Funcionamento: Dado o sinal de início, o jogador que estiver com a bola, atirá-a aleatoriamente a outro jogador, dizendo seu próprio nome, como por exemplo: Maria lança a bola e diz em voz alta: "Maria".

Variação: Ao ser lançada a bola o jogador deverá dizer o nome de quem deverá pegar a bola. Exemplo: Maria joga a bola e diz: em voz alta: "Joana", então Joana deverá pegar a bola no ar.

Final: O jogo termina quando declinar o interesse.

Quadro 3. Descrição da atividade: Bola com nome.

Material e Equipamento

O material utilizado foi: uma bola, um jogo de memória, uma mesa, quatro cadeiras e uma fita de vídeo cassette. O equipamento foi uma câmera de vídeo portátil, sistema VHS, um televisor colorido 20 polegadas e um vídeo cassette.

Procedimento

Para a viabilização deste trabalho, primeiramente foram realizadas duas reuniões entre a professora das crianças e a coordenadora, para a apresentação do projeto. Nesta época foram definidas as brincadeiras que seriam aplicadas, bem como discutida a dinâmica de aplicação de cada uma delas.

A professora e a coordenadora, explicavam as brincadeiras através de instruções verbais e exemplos demonstrativos. Após o início da brincadeira a coordenadora se afastava para a realização das filmagens e dos registros manuais.

Foram realizadas seis sessões de atividades, com duração aproximada de 20 minutos cada, ocorrendo duas vezes por semana. Três sessões foram escolhidas aleatoriamente para serem filmadas.

Das sessões filmadas, foram escolhidas três atividades para análise. Os critérios que definiram essa escolha foram: a participação de todas as crianças, tipo de atividade e nitidez das filmagens.

RESULTADOS

1. Resultados das observações e filmagens das atividades aplicadas

Os dados obtidos através das observações e das filmagens das atividades desenvolvidas, resultaram na elaboração das definições de categorias de habilidades (Quadro 4 a 11) e num roteiro para orientação de análise de atividades (Quadro 12 a 16).

As definições de categorias de habilidades surgiram da necessidade de determinar e definir as diferentes habilidades que podem estar envolvidas num jogo ou numa brincadeira.

As habilidades encontram-se divididas em 6 áreas: Motora, Sensório-Motora; Sensório-Proceptiva; Memória, Conceitual e Sócio-Afetiva.

A. HABILIDADES MOTORAS

1. SENTAR	capacidade de manter-se sentado ereto, em posição normal sem apoio.
2. ANDAR	com a cabeça erguida e ombros para trás, ser capaz de caminhar, ereto, em linha reta, de maneira coordenada e sem apoio.
3. CORRER	qualquer atividade de locomoção mais rápida do que andar ou arrastar-se.
4. ARREMESSAR	lançar objetos com um grau razoável de precisão e força.
5. PULAR	lançar o corpo no ar, com um movimento de extensão das pernas. Aterrissar sobre os dois pés, com as pernas flexionadas, ou ainda, pular para cima ou para baixo, ou saltar de um objeto, pular com um pé só, ou transpor obstáculos simples sem cair.
6. DANÇAR	capacidade de executar movimentos corporais rítmicos, de maneira coordenada.
7. MOVIMENTOS E RESISTÊNCIA	capacidade de utilizar os músculos esqueléticos para realizar movimentos e tarefas físicas.
8. COORDENAÇÃO MOTORA FINA	capacidade de realizar e dominar os movimentos da mão e dos dedos, como realizar preensão digital, preensão dígito-palmar, preensão em pinça, etc.
9. COORDENAÇÃO VISO-MOTORA	capacidade de coordenar a musculatura com o ato de olhar, do tipo que é exigida em tarefas como recortar, escrever, etc.

Quadro 4. Definições de categorias de habilidades: habilidades motoras.

B. HABILIDADES SENSÓRIO-MOTORAS

B.I. ESQUEMA CORPORAL

10. AUTO-IDENTIFICAÇÃO	capacidade de identificar a si próprio quando chamado pelo nome, em fotografia e/ou espelho.
11. LOCALIZAÇÃO DE PARTES DO CORPO	capacidade de localizar partes do próprio corpo.
12. ABSTRAÇÃO DO CORPO	capacidade de reconhecer e generalizar o conhecimento do corpo e as localizações de partes do corpo em outras pessoas ou figuras.
13. EQUILÍBRIO	capacidade de manter o equilíbrio motor geral e/ou fino.
14. RÍTMO	capacidade de perceber e reproduzir estruturas rítmicas simples e/ou complexas.
15. AGILIDADE	capacidade de reações rápidas e de destreza; de compreender, atender e organizar-se adequadamente à atribuições dentro de uma previsão de tempo.
16. EXPRESSÃO CORPORAL	capacidade de expressar corporalmente diferentes estados de ânimo (alegria, tristeza, cansaço, etc); ou situações, ou animais.
17. LATERALIDADE	capacidade de estabelecer dominância homolateral de mão, olho e pé.

Quadro 5. Definições de categorias de habilidades: Habilidades sensório-motoras - esquema corporal.

B.II. PERCEPÇÃO ESPACIAL

18. ORGANIZAÇÃO CORPO NO ESPAÇO	capacidade de movimentar o próprio corpo de forma integrada, em volta de objetos no espaço e passando por eles.
19. SENTIDO DE DIREÇÃO	capacidade de distinguir em cima, em baixo, em frente e atrás, do lado, no meio, longe e perto.
20. CONCEITOS DIREITA E ESQUERDA	capacidade de discriminar partes esquerda e direita de seu próprio corpo e do corpo de outra pessoa, em relação a objetos e lugares.
21. DISCRIMINAR FIGURAS GEOMÉTRICAS	capacidade de identificar e distinguir as figuras geométricas de uma dimensão (linhas retas, horizontal, vertical, cruzada, paralela e curva), de duas dimensões (círculos, quadrados, triângulos, etc) e de três dimensões (esfera, cubo, etc).
22. DISCRIMINAÇÃO FIGURA-FUNDO	capacidade de perceber objetos no primeiro plano (como figuras) e no segundo plano (como fundo) e de diferenciá-los significativamente.

Quadro 6. Definições de categorias de habilidades: Habilidades sensório-motoras - percepção espacial.

B.III. PERCEPÇÃO TEMPORAL

23. ORIENTAÇÃO TEMPORAL	capacidade de perceber intervalos de tempo e de ter conhecimento dos conceitos de tempo; como: antes-agora-depois, dia-noite, semana, mês, ano, hora, etc.
-------------------------	--

Quadro 7. Definições de categorias de habilidades: Habilidades sensório-motoras - percepção temporal.

C. HABILIDADES SENSÓRIO-PERCEPTIVAS

24. ACUIDADE VISUAL	capacidade de ver e diferenciar objetos apresentados, com significado e precisão; como discriminar cores, identificar semelhanças e diferenças, etc.
25. ACUIDADE AUDITIVA	capacidade de captar e diferenciar estímulos auditivos. Discriminar intensidade e localizar de onde vem o som.
26. DISCRIMINAÇÃO TÁTIL	capacidade de identificar objetos, texturas e temperatura, tocando.
27. ATENÇÃO	capacidade de selecionar os estímulos e se ater a eles, como atenção seletiva, ou dirigida a objetos e/ou pessoa.

Quadro 8. Definições de categorias de habilidades: Habilidades sensório-perceptivas.

D. HABILIDADES MNEMÔNICAS

28. MEMÓRIA VISUAL	capacidade de recordar, com precisão, experiências visuais anteriores.
29. MEMÓRIA AUDITIVA	capacidade de reter e recordar informações auditivas; como relatar histórias com as próprias palavras, reproduzir sons de animais, etc
30. MEMÓRIA SEQUÊNCIA AUDITIVA	capacidade de recordar e reproduzir informações auditivas anteriores, na sequência correta e em detalhes.
31. MEMÓRIA VISO - MOTORA	capacidade de reproduzir de forma motora experiências visuais anteriores.

Quadro 9. Definições de categorias de habilidades: Habilidades mnemônicas.

E. HABILIDADES CONCEITUAIS

32. CONCEITOS QUANTITATIVOS	capacidade de compreender e utilizar correspondência unívoca, contar com sentido, associar símbolos numéricos auditivos com visuais, e o símbolo numérico com a quantidade.
33. CLASSIFICAÇÃO	capacidade de identificar, generalizar e discriminar por classe, estabelecendo relações lógicas.

Quadro 10. Definições de categorias de habilidades: Habilidades conceituais.

F. HABILIDADES SÓCIO AFETIVAS

34. VERBALIZAÇÃO	capacidade de compreender ordens e regras, e de expressar verbalmente pensamentos, idéias e sentimentos.
35. INTEGRAÇÃO SOCIAL	capacidade de se relacionar e ser aceito pelos companheiros; mostrar-se membro ativo.
36. MATURIDADE SOCIAL	capacidade de assumir responsabilidades pessoais e sociais, demonstrar independência.
37. MOTIVAÇÃO	demonstrar e manter o interesse, a curiosidade durante a atividade.

Quadro 11. Definições de categorias de habilidades: Habilidades sócio-afetivas.

O roteiro para as análises de atividades foi elaborado com base nas definições das habilidades, e possibilitou registrar cada habilidade envolvida numa determinada atividade, de forma mais detalhada, tal como ocorreu em: arremessar, equilíbrio, sentido de direção, orientação temporal, etc.

Roteiro para análise das brincadeiras

Número de crianças: 4

Idade média das crianças: 5 anos

Habilidades motoras

Nome da atividade	A	B	C
1. sentar	x	x	
2. andar			
3. correr	x		
4. arremessar			x
5. pular			
a. num pé só			
b. ambos os pés			
c. obstáculos			
d. saltar de algum lugar			
6. dançar			
7. movimento e resistência muscular	x		x
a. levantar o braço	x		
b. abrir as pernas	x		
c. deitar	x		
d. de costas para	x		
e. levantar uma perna	x		
f. levantar a outra perna	x		
g. levantar as duas pernas	x		
h. agachar	x		
i. passar por baixo de	x		
j. pegar a bola			x
8. coordenação motora fina		x	
a. preensão digital		x	
b. pressão dígito palmar			
c. preensão em pinça			
d. preensão em pinça tridigital			
9. coordenação viso-motora			

Quadro 12. Habilidades motoras.

Habilidades sensório-motoras

Nome da atividade	A	B	C
10. auto-identificação			x
11. local: partes do corpo			
12. abstração do corpo			
a. em pessoas			
b. em figuras			
13. equilíbrio	x		x
14. ritmo			
a. simples			
b. complexo			
15. agilidade	x		
16. expressão corporal	x		
a. estado de ânimo	x		
b. situações			
c. animais	x		
17. lateralidade			
18. organização do corpo no espaço	x		
19. sentido de direção	x		
a. acima			
b. abaixo	x		
c. em frente	x		
d. atrás	x		
e. longe			
f. perto	x		
g. lado	x		
h. meio			
20. concentração direita esquerda			
a. no próprio corpo			
b. no corpo de outra pessoa			
c. em relação a objetos			
d. em relação a figuras			
21. discriminar figuras geométricas			
a. uma dimensão			
b. duas dimensões			
c. três dimensões			
22. discriminar figura-fundo		x	
23. orientação temporal			
a. antes-agora-depois			
b. dia-noite			
c. manhã-tarde-noite			
d. hoje-amanhã-ontem			
e. dias da semana			
f. meses			
g. ano			
j. hora			

Quadro 13. Habilidades sensório-motoras.

Área Cognitiva

Habilidades sensório-perceptivas

Nome da atividade	A	B	C
24. acuidade visual		x	
a. identificar figuras		x	
b. identificar semelhanças			
c. identificar diferenças			
d. relacionar pares		x	
25. acuidade auditiva			
a. diferenciar sons			
b. distinguir intensidade			
c. localizar direção			
26. discriminação tátil			
27. atenção	x	x	x
a. dirigidas a pessoas	x	x	x
b. dirigido a objetos		x	x

Quadro 14. Habilidades sensório-perceptivas.

Habilidades mnemônicas

Nome da atividade	A	B	C
28. memória visual		x	
a. localização de objetos		x	
b. combinações de objetos		x	
c. figuras vistas anteriormente			
29. memória auditiva			
a. reprodução de sons animais			
b. reprodução de sons ambientes			
c. relatar histórias			
30. memória sequência			
a. repetir numerais			
b. repetir dígito em ordem			
31. memória viso-motora			
a. animal			
b. situação			
c. posição			
d. movimento			
32. conceito quantitativo			
a. correspondência unívoca			
b. recursos símbolos numéricos			
c. contar com sentido			
d. associar número à quantidade			
33. classificação			

Quadro 15. Habilidades mnemônicas.

Nome da atividade	A	B	C
34. verbalização	x	x	x
a. entender regras simples	x	x	x
b. entender regras complexas			
c. expressar-se verbalmente			x
35. integração social			x
36. maturidade social			
a. assumir responsabilidade			
b. demonstrar independência			
37. motivação		x	x

Quadro 16. Área sócio-afetiva.

2. Resultados obtidos a partir da aplicação do roteiro para análise de jogos e brincadeiras

A utilização do roteiro para análise de jogos e brincadeiras permite, a princípio, dois tipos de análise de dados. Primeiramente, é possível fazer uma comparação intra-atividades, em que se pode determinar qual (is) a(s) área(s) predominante(s) da atividade analisada. A segunda possibilidade, é de uma comparação inter-atividades nas diferentes áreas do desenvolvimento.

Comparação Intra-Atividade

Na comparação intra-atividade é importante, para uma análise fidedigna, considerar todos os sub-itens a), b), c) etc, assinalados nas habilidades que os possuem, ou seja, quando uma determinada

habilidade tiver mais de um sub-item assinalado, passa-se a considerar (contar) estes sub-itens.

A. Macaco Simão - A análise permite observar que nesta atividade estão envolvidas 10 habilidades. Porém, o item 7 possui 9 sub-itens, no item 16 encontram-se 2 e no 19 mais 5 sub-itens.

A tabela 1 mostra que é uma brincadeira que está relacionada com a área motora (47,82%), envolvendo também a área sensório-motora (43,47%) e em menor porcentagem, as habilidades sensório-perceptivas (4,34%) e sócio-afetiva (4,34%).

Tabela 1. Comparação de habilidades por área

Habilidades para área	Motora	Sensório-motora	Sensório-perceptiva	Mnemônica	Conceitual	Sócio-afetiva
Macaco Simão	47,82%	43,47%	4,34%	-	-	4,34%
Memória	9,09%	-	36,36%	18,18%	-	18,18%
Bola com Nome	20%	20%	20%	-	-	40%

B. Jogo de Memória - seguindo o mesmo procedimento que na atividade A; observa-se que aproximadamente 36,36% das habilidades envolvidas nesta atividade estão relacionadas à área sensório-perceptiva. As áreas motora, mnemônica e sócio-afetiva obtiveram 18,18% cada e a área sensório-motora 9,09%.

C. Bola com Nome - Ainda observando a tabela 1, depreende-se que esta atividade trabalhou mais com os aspectos sócio-afetivos (40%). As áreas motora, sensório-motora e sensório-perceptiva obtiveram os mesmos percentuais de desempenho (20%).

Comparação Inter-Atividades

Os dados da tabela 1 apresentam, em porcentagens, o quanto as habilidades motoras, sensório-motoras, sensório-perceptivas, mnemônicas, conceituais e sócio-afetivas estão sendo utilizadas em cada uma das três atividades.

Por estes dados, pode-se concluir que a brincadeira Macaco Simão foi a que mais utilizou as habilidades motoras (47,82%) não utilizando as habilidades mnemônicas.

O jogo de Memória utilizou a área sensório-perceptiva (36,36%) mais que as outras atividades. Este jogo não envolveu habilidades sensório-motoras, sendo o único a utilizar habilidades mnemônicas.

As habilidades sócio-afetivas (40%) foram mais destacadas na brincadeira de Bola com Nome. Em nenhuma das três atividades foram utilizadas as habilidades conceituais.

DISCUSSÕES E CONCLUSÕES

As análises resultantes do presente estudo destacam alguns dados que merecem ser mencionados. A atividade Macaco Simão, por apresentar um maior número de movimentos, e por

estes serem mais amplos, diferem, na área motora, das outras duas brincadeiras: do Jogo de Memória, que usa mais movimentos de coordenação motora fina e da Bola com Nome, por esta apresentar movimentos sucessivos como pegar e lançar a bola.

No Jogo de Memória, a área sensorio-perceptiva foi a mais evidente por exigir mais atenção visual. A área sócio-afetiva é a mais destacada na atividade Bola com Nome, por provocar uma interação mais direta entre as crianças.

O roteiro que foi desenvolvido partiu de estudos já elaborados da área psicoeducacional (Vallet, 1977 e Landivar, 1990) e da área de terapia ocupacional, já citadas na Introdução deste trabalho.

Embora essa pesquisa não tivesse a pretensão de esgotar o tema, desenvolveu uma metodologia de análise cuja aplicação não se limita às três atividades que foram objeto de investigação neste estudo. Seu conteúdo possibilita a análise de um grande número de brincadeiras. Neste sentido, o presente trabalho respondeu adequadamente ao seu objetivo inicial.

Esse tipo de atividade poderá facilitar a intervenção do terapeuta ocupacional no desenvolvimento infantil e escolar, uma vez que este roteiro poderá fornecer informações acerca do desempenho da criança ou de um grupo ao executar as atividades.

BIBLIOGRAFIA

- ARFOUILLOUX, J. C. *A entrevista com a criança: a abordagem da criança através do diálogo, do brinquedo e do desenho*. Rio de Janeiro, Zahar, 1976.
- BOMTEMPO, E. "Brinquedoteca: espaço de observação da criança e do brinquedo." In: *O Direito de brincar: a brinquedoteca*. São Paulo: Scritta, 1992. p.76-82.
- BOMTEMPO, E.; HUSSEUIN, C. L. ; ZAMBERLAN, M. A. T. *Psicologia do brinquedo - aspectos teóricos e metodológicos*. São Paulo: EDUSP, 1986. p.76-82.
- CHATEAU, J. *O jogo e a criança*. São Paulo, Summus, 1954.
- DIFLER, G. S. e FIDLER, J. W. *Occupational Therapy: a communication process in psychiatry*. New York, Macmillan, 1963. p.71-97.
- EMMEL, M. L. G. *Interação social: a função da atividade*. São Paulo: USP, 1990. Tese Doutorado. Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo.
- FRANCISCO, B. R. *Terapia Ocupacional*. Campinas, São Paulo: Papirus, 1988.
- FRARE, J. L. Queremos formar uma geração capaz de enfrentar desafios. *Nova Escola*, v.47, p.32-37, 1991.

- FREINET, C. **A educação pelo trabalho**. Lisboa: Presença, 1975.
- FRIEDMANN, A. "A evolução do brincar". In: FRIEDMANN, A. et. al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta, 1992., p.23-34.
- JONES, N. B. **Estudos etológicos do comportamento da criança**. São Paulo, Pioneira, 1981.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo, a criança e a educação**. São Paulo: USP, 1992. Tese de Livre-docência. Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo.
- LANDIVAR, J. G. **Como programar em Educação Especial**. São Paulo, Ed. Manole Dois, 1990.
- MACHADO, M. C. Rumo à ciência da atividade humana. **Revista de Terapia Ocupacional**. São Paulo, v.2 (2/3), p.60-65, jun./set.1991.
- MALHEIROS, Y. Recreio com ordem: todos brincam sem se machucar. **Nova Escola**, v.56, p.52-53, 1992.
- MEDEIROS, M. H. A. **A Terapia Ocupacional como um saber: uma abordagem epistemológica e social**. Dissertação de Mestrado. São Carlos, UFSCar, 1989. p.115-120.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: introdução, jogos, sonhos, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- TROMBLY, C. A. e SCOTT, A. D. **Occupational therapy for physcial disfunction**. Baltimore, The Williams & Wilkins, 1979.
- VALETT, R. E. **Tratamento de distúrbio de aprendizagem: manual de programas psicoeducacionais**. São Paulo, EPU,EDUSP, 1977.
- WILLARD, H. S. e SPACKMAN, C. S. **Terapia Ocupacional**. Barcelona: Jims, 1973