ISSN 1984-2279

TO BRINCANDO

Miryam Bonadiu Pelosi
Vera Lúcia Vieira de Souza
Cíntia Monteiro Carvalho
Danielle Abranches Brito
Petra Castiglioni Muniz Puget
Universidade Federal do Rio de Janeiro
Faculdade de Medicina, Curso de Graduação em Terapia Ocupacional
Rio de Janeiro – RJ
Observatório de Favelas e Movimento de Ação e Inovação Social – MAIS
Eixo Temático 22 - Acessibilidade e Tecnologia Assistiva
Pôster

Resumo

O TO Brincando é um projeto de pesquisa, ensino e extensão sobre o brincar a partir da concepção do brincar para a Terapia Ocupacional (TO), que o compreende como fim e objeto de intervenção, e também, como meio para aquisição e aprimoramento de habilidades (FERLAND, 2006). Quando o foco está voltado para as crianças com deficiência, o brincar precisa ser facilitado. O estudo objetiva produzir conhecimento acerca do brincar adaptado para crianças com Síndrome de Down e suas famílias, potencializando o desenvolvimento e a conquista de maior autonomia através da disseminação de conhecimento na Plataforma Interativa - Movimento Down. O número total de sujeitos é de 288, composto por 72 crianças e jovens com Síndrome de Down e 216 familiares e cuidadores. O estudo utiliza a abordagem qualitativa, e está dividido em duas etapas, a saber: a construção de um catálogo com brinquedos adaptados e a experimentação das adaptações realizadas com grupos de crianças e adolescentes com Síndrome de Down. Os resultados da primeira etapa apontam para a possibilidade de adaptações de acesso desenvolvidas com materiais bem simples como: velcro, imã, antiderrapante, cartas e tabuleiros ampliados, e peças engrossadas com auxílio de emborrachados. O enriquecimento das atividades foi realizado com imagens escaneadas do próprio brinquedo na construção de jogos como quebra-cabeça, bingo e dominó, e compuseram atividades relacionadas ao desenvolvimento dos conceitos matemáticos, de leitura e escrita, e outras áreas.

Palavras-chave: Tecnologia Assistiva; Educação de pessoas com deficiência intelectual; Terapia Ocupacional

ISSN 1984-2279

Introdução

O Projeto TO Brincando associa as atividades de pesquisa, ensino e extensão universitária. Fundamenta-se na concepção do brincar como fim e objeto da intervenção no campo da Terapia Ocupacional (TO), e também, como meio para aquisição e aprimoramento de habilidades.

A Terapia Ocupacional é uma profissão com ampla ação nos campos da saúde, da educação e social. Seu foco é a participação e o envolvimento das pessoas nas atividades cotidianas que lhe são necessárias e/ou produzem satisfação. Na área infantil, as atividades da vida diária, a escola e o brincar são áreas vitais para a participação social da criança, nos contextos e no seu dia a dia (AOTA, 2002; REZENDE, 2005; BRANDÃO, 2006).

O brincar é atividade primordial da infância e base para o desenvolvimento e aprendizado. Através das atividades lúdicas a criança apreende o mundo e o transforma. O brincar é proposto na Terapia Ocupacional como fim e objeto da intervenção, mas também, como meio para aquisição e aprimoramento de habilidades. A atividade lúdica permite a experimentação, é motivada pelo prazer e descobertas, envolve o domínio da realidade, criatividade e expressão (FERLAND, 2006).

O terapeuta ocupacional atua no acompanhamento e desenvolvimento de crianças de todas as idades, desde o nascimento, enfocando seu desempenho e os fatores que podem influenciá-lo. A intervenção da Terapia Ocupacional pode ocorrer diretamente com a criança objetivando o desenvolvimento do brincar, a estimulação para a aquisição ou aprimoramento de habilidades motoras, sensoriais, cognitivas e estratégias para favorecer a interação, a autonomia e independência nas atividades do dia a dia e nas atividades pedagógicas.

A intervenção direta com a criança tem por base as atividades lúdicas e a exploração de situações que estimulem a criança a perceber seu corpo, explorar o meio, imitar, fantasiar, criar, enfrentar desafios, fazer e refazer, construir regras e compartilhar, contudo, quando a intervenção ocorre com crianças com deficiência pode ser necessário à realização de adaptações que reduzam a complexidade da

ISSN 1984-2279

tarefa, que minimizem a exigência motora ou a inclusão de recursos que enriqueçam a atividade.

Essas estratégias precisam ser compartilhadas com as famílias das pessoas com deficiência para que essas possam estimular seus filhos e propiciar atividades, brinquedos e brincadeiras mais adequados ao seu estágio de desenvolvimento.

Dentro do universo de pessoas com deficiência temos as crianças e adolescentes com Síndrome de Down que são caracterizadas por uma combinação de diferenças maiores e menores na estrutura corporal, associada a dificuldades de desenvolvimento das habilidades cognitivas e físicas, assim como traços específicos na aparência facial. Além disso, pessoas com a Trissomia do cromossoma 21 possuem maior risco de serem acometidas por problemas cardíacos congênitos, doenças gastroesofágicas, infecções respiratórias e disfunções hormonais.

Segundo dado publicado pela Organização Mundial de Saúde, existe cerca de 110 milhões de jovens e adultos com dificuldades significativas de desenvolvimento e 13 milhões de crianças, de 0 a 14 anos, com deficiências consideradas graves. Segundo este mesmo relatório, a OMS indica que as populações em situação de vulnerabilidade são atingidas de forma desproporcional, com maior incidência e prevalência de pessoas com deficiência (OMS, 2011).

No que se refere aos números da Síndrome de Down no Brasil, estima-se que ela ocorre em 1 a cada 600 a 1000 nascimentos, e decorre de um evento genético natural e universal que a faz presente em todas as raças e classes sociais, alcançando aproximadamente 300 mil brasileiros.

No desenvolvimento da autonomia e conquista de melhor qualidade de vida das Pessoas com Síndrome de Down, o papel das famílias é fundamental. Destaca-se nesse percurso, a importância das famílias apreenderem estratégias simples e cotidianas de estimulação e apoio ao desenvolvimento, agindo preventivamente e estimulando o potencial de seus filhos.

Pensando nisso, a Plataforma Interativa – “Movimento Down” - Portal de apoio às famílias e pessoas com Síndrome de Down buscou parceria com o Curso de Graduação em Terapia Ocupacional como consultores sobre o brincar adaptado.

ISSN 1984-2279

Surge, assim, o TO Brincando com o objetivo de produzir conhecimento acerca do brincar adaptado para crianças com Síndrome de Down, e suas famílias, potencializando o desenvolvimento e a conquista de maior autonomia através da disseminação de conhecimento na internet.

Os objetivos específicos do projeto incluem: a) Favorecer a atividade lúdica como meio de exploração e domínio do ambiente; b) Pesquisar brinquedos apropriados para as diferentes faixas de desenvolvimento da criança com Síndrome de Down; c) Catalogar brinquedos e brincadeiras considerando as habilidades trabalhadas, diferentes estratégias de facilitação e sugestões de adaptação; d) Favorecer o aprendizado de diferentes habilidades e conceitos para grupos de crianças com Síndrome de Down divididos por estágios de desenvolvimento nas oficinas do projeto TO Brincando; e) Produzir material instrucional sobre atividades lúdicas para alimentar o Portal "Movimento Down"; f) Desenvolver atividades lúdicas voltadas para a formação de conceitos básicos importantes para o aprendizado da leitura, da escrita e da matemática; g) Desenvolver atividades adaptados sobre conceitos abordados em Ciências, História e Geografia que favoreçam o processo de inclusão escolar, e h) Oferecer campo de prática em diferentes disciplinas e estágio para alunos do curso de graduação em Terapia Ocupacional.

Metodologia

O estudo utiliza a abordagem qualitativa, levando em conta a compreensão e a inteligibilidade dos fenômenos sociais. Nos estudos qualitativos, várias técnicas podem ser combinadas para aprofundar o conhecimento de uma dada realidade constituindo o conceito de triangulação (MINAYO et al, 2005). Assim, diversos instrumentos podem ser usados para ampliar as possibilidades de análise da situação estudada.

O local de desenvolvimento do projeto é o Instituto de Puericultura e Pediatria Martagão Gesteira- IPPMG, uma das unidades de assistência da UFRJ, e os participantes somam 288 sujeitos assim distribuídos: 72 crianças com Síndrome de Down, com faixa etária de 6 meses a 13 anos e 11 meses, e até três responsáveis pela criança ou jovem como pais, irmãos, avós, outras pessoas próximas de sua família ou cuidadores, que serão convidados a participar de workshops de formação. Familiares ou cuidadores envolvidos somam 216 pessoas.

ISSN 1984-2279

A frequência de acompanhamento das crianças e jovens será semanal, com duração de duas horas, e todas as famílias assinarão o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

O projeto está dividido em duas grandes etapas. A primeira iniciou com o encaminhamento do projeto ao Comitê de Ética em Pesquisa – CEP/HU/UFRJ; seleção de três bolsistas alunos da graduação e de dois profissionais, um da área da Educação e outro da Terapia Ocupacional. Essa etapa inclui a seleção dos brinquedos e a preparação das diferentes atividades que serão utilizadas nas oficinas e postadas na Plataforma Interativa Movimento Down. Essa é a etapa atual do projeto e sobre a qual serão apresentados os resultados.

A segunda etapa terá início no 1º semestre de 2013, com duração de 12 meses, e compreenderá a divulgação do projeto TO brincando para as escolas e unidades de saúde da região para recrutamento dos sujeitos e explicação do projeto, assinatura do TCLE, e entrevista com as famílias. Para a entrevista será utilizado o protocolo da "Entrevista Inicial com os Pais", e será realizada a avaliação inicial dos usuários com o instrumento de "Avaliação do Comportamento Lúdico (ACL) – versão2" (FERLAND, 2006; SANT'ANNA et al, 2008). Os dados da avaliação favorecerá o agrupamento nas diferentes oficinas (estimulação sensório motora (6 meses a 1 ano e 11 meses); brincadeiras de faz-de-conta (2 anos a 3 anos e 11 meses); pré-alfabetização (4 anos a 5 anos e 11 meses); alfabetização (6 a 9 anos e 11 meses), e o grupo de crianças já alfabetizadas (6 anos a 9 anos e 11 meses). Os adolescentes de 10 anos a 13 anos e 11 meses participarão de um centro de convivência, no mesmo espaço da brinquedoteca, que desenvolverá atividades como confecção de um jornal, blog dos adolescentes, aprendizado do uso de redes sociais, organização administrativa da brinquedoteca, apresentação do espaço para os visitantes, organização de eventos que incluirão o planejamento e atividades de culinária simples, registro de atividades desenvolvidas na brinquedoteca e centro de convivência através de fotografias e filmagens, atividades construtivas e lúdicas como cartonagem, adaptações de jogos para a brinquedoteca, jogos de vídeo game, debates de filmes, entre outras atividades escolhidas pelo grupo. Essa etapa compreenderá, ainda, a realização das oficinas do projeto TO brincando, workshop com os familiares e avaliação dos dados coletados.

ISSN 1984-2279

Quanto à análise dos dados, as adaptações serão classificadas por tipo, material utilizado, quantidade de itens adaptados por brinquedo, número de atividades realizadas e faixa etária indicada; e na segunda etapa, as entrevistas e as observações serão analisadas por áreas temáticas, realizando-se análise categorial temática, uma das técnicas de análise de conteúdo (BARDIN, 2009).

Nas entrevistas, as categorias de análise enfocadas serão: as brincadeiras realizadas pela criança em casa; o tipo de brinquedo que a criança explora; a forma e local de realização das brincadeiras; as dificuldades que a criança apresenta sob a perspectiva do responsável, e as dúvidas quanto ao processo de estimulação. Serão analisados também os dados em relação à escola, série e o relato do responsável sobre o que a criança já aprendeu e ainda precisa aprender na escola. Para os adolescentes serão focadas as atividades de lazer e atividades construtivas, nível de independência para as atividades básicas de vida diária e atividades instrumentais de vida diária.

Nas observações, o foco de análise será a participação em atividades sem adaptação e com adaptação, o envolvimento das crianças e jovens, e a mediação necessária para seu desenvolvimento.

Os resultados obtidos pela escala "Avaliação do comportamento lúdico (ACL) – versão2" (FERLAND, 2006; SANT'ANNA et al, 2008) serão analisados por meio de provas estatísticas visando verificar se há diferenças significativas entre o desempenho das crianças e jovens participantes no início e no final do período de intervenção.

Resultados parciais da 1ª etapa do estudo

Os primeiros brinquedos selecionados foram solicitados às empresas Grow e Estrela e estes foram doados ao Projeto TO Brincando. Foram escolhidos, inicialmente, jogos para atender aos agrupamentos de brincadeiras de faz-de-conta, pré-alfabetização, alfabetização e para os trabalhos com as crianças e jovens já alfabetizados. Os primeiros brinquedos foram selecionados por duas terapeutas ocupacionais, coordenadoras do projeto, a partir de um site de brinquedos e foram considerados os seguintes critérios: a) jogos que possibilitassem o trabalho em grupo já que as atividades da 2a etapa acontecerão em grupo; b) jogos que

ISSN 1984-2279

estimulassem a formação de conceitos e favorecessem o letramento e o desenvolvimento do pensamento lógico matemático. Do conjunto de 60 brinquedos recebidos foram escolhidos pela equipe do projeto 41 brinquedos para serem os primeiros a serem adaptados, como mostra a Tabela 1.

Os demais jogos serão adaptados na 2a etapa do projeto, assim como a inclusão de outros fabricantes.

Os brinquedos foram classificados pelos diferentes grupos de trabalho da etapa 2:

- Grupo A - Estimulação sensório motora (6 meses a 1 ano e 11 meses)
- Grupo B - Brincadeiras de faz-de-conta (2 anos a 3 anos e 11 meses)
- Grupo C - Pré-alfabetização (4 anos a 5 anos e 11 meses)
- Grupo D - Alfabetização (6 a 9 anos e 11 meses)
- Grupo E - Grupo de crianças já alfabetizadas (6 anos a 9 anos e 11 meses)
- Grupo F - Adolescentes de 10 anos a 13 anos e 11 meses

	Brinquedo	Empresa	Faixa etária sugerida	Grupamento que será utilizado
1	Aprendendo a contar	Grow	2 a 4 anos	B, C
2	Brincando e aprendendo - Encaixe Mamãe e Filhotes	Grow	2 a 4 anos	B, C
3	Brincando e aprendendo - Baby Puzzle	Grow	2 a 4 anos	B, C
4	Brincando e aprendendo - Encaixe Certo	Grow	2 a 4 anos	B, C
5	Brincando e aprendendo - Primeiros números	Grow	A partir de 3 anos	C, D
6	Quebra Gelo	Grow	A partir de 3 anos	B, C
7	Brincando e aprendendo - Brincando com as cores	Grow	3 a 5 anos	B, C

ISSN 1984-2279

8	Brincando e aprendendo - Aprendendo as vogais	Grow	3 a 5 anos	C, D
9	Explosão	Estrela	A partir de 4 anos	C, D
10	Super memória	Grow	A partir de 4 anos	C, D
11	Pula Macaco	Estrela	A partir de 4 anos	C
12	Hipo Gula Gula	Estrela	A partir de 4 anos	C, D
13	Brincando e aprendendo - Primeiras palavras	Grow	4 a 6 anos	D
14	Brincando e aprendendo - ABC Animados	Grow	4 a 6 anos	C, D
15	Brincando e aprendendo - Contando até 10	Grow	4 a 7 anos	C, D
16	Brincando e aprendendo - Cruza-Letras	Grow	4 a 7 anos	D
17	Detetive Toy Story	Grow	A partir de 5 anos	D, E
18	Morcegos Equilibristas	Estrela	A partir de 5 anos	C, D
19	Pula Pirata	Estrela	A partir de 5 anos	C
20	Cara Maluca	Grow	A partir de 5 anos	C
21	Cai Não Cai	Estrela	A partir de 5 anos	C
22	Tapa Certo	Estrela	A partir de 5 anos	C, D, E
23	Brincando e aprendendo - Dominó Já Sei Ler	Grow	5 a 7 anos	D
24	Brincando e aprendendo - Bingo de Letras	Grow	5 a 8 anos	D
25	Brincando e aprendendo - Do A a Z	Grow	5 a 8 anos	C, D
26	Imagem e Ação Junior - Lousa Mágica	Grow	5 a 10 anos	C, D, E

ISSN 1984-2279

27	Floresta Encantada	Grow	A partir de 6 anos	E, F
28	Tribo das Palavras	Grow	A partir de 6 anos	D, E, F
29	Lince Alfabeto Turma da Mônica	Grow	A parir de 6 anos	D
30	Cara a Cara	Estrela	A partir de 6 anos	D, E
31	Pizzaria Maluca	Grow	A partir de 6 anos	C, D
32	Jogo da Mesada	Estrela	A partir de 6 anos	D, E, F
33	Jogo Eu Sou	Estrela	A partir de 6 anos	D, E
34	Brincando e aprendendo - somando certo	Grow	6 a 8 anos	D
35	Brincando e aprendendo - memória Sílabas	Grow	6 a 8 anos	D
36	Can Can	Grow	A partir de 7 anos	D, E
37	Comprando Certo Turma da Mônica	Grow	A partir de 7 anos	D, E, F
38	Palavra Secreta	Grow	A partir de 7 anos	D, E, F
39	Perfil Junior Volume 2	Grow	A partir de 7 anos	E, F
40	Banco Imobiliário Junior	Estrela	A partir de 8 anos	D, E, F
41	Rummikub	Grow	A partir de 8 anos	D, E, F

Tabela 1 – Brinquedos selecionados para o Projeto TO Brincando

A tabela mostra que foram selecionados 6 brinquedos para o grupo B, 22 para o grupo C, 29 para o grupo D, 14 para o grupo E, e apenas 7para o grupo F. Nessa etapa não foram selecionados brinquedos para o grupo A porque a dinâmica para esse grupo será a escolha de brinquedos que não necessitem de adaptação.

30 brinquedos foram selecionados para mais de um grupo de trabalho. Quanto à faixa etária sugerida pelo fabricante, não houve discrepância para a organização feita pelo grupo da pesquisa para as crianças com Síndrome de Down.

O trabalho de análise e adaptação dos brinquedos foi desenvolvido da seguinte maneira: uma reunião semanal de 4 horas de duração, com toda a equipe composta

ISSN 1984-2279

por duas pesquisadoras da área de Terapia Ocupacional da UFRJ, duas mestrandas, uma terapeuta ocupacional mestranda em Saúde, Interdisciplinaridade e Reabilitação e uma pedagoga, mestranda em Educação na área de Comunicação Alternativa, além de três estagiárias graduandas do curso de Terapia Ocupacional da mesma universidade. Além dos encontros semanais com todo o grupo, foram realizados encontros ao longo da semana em subgrupos de trabalho.

Os três primeiros brinquedos analisados serviram como balizadores para o desenvolvimento da dinâmica de trabalho, divisão de tarefas, experimentação de materiais para serem utilizados nas adaptações de acesso, forma de apresentação das atividades elaboradas, responsabilidade de cada membro da equipe e tempo necessário para finalização do conjunto de adaptações para cada brinquedo.

As adaptações realizadas com os brinquedos estão descritas na Tabela 2.

Tabela 2 - Brinquedos adaptados no estudo piloto do projeto TO Brincando

Brinquedo	**Tipo de adaptação**	**Material utilizado**	**Enriquecimento do jogo através de novos jogos e atividades pedagógicas**
Pula Pirata	• Adaptação antiderrapante para a base • Construção de um suporte para a base • dois dados , um de espuma e outro rígido • Engrossador do cabo das espadas • Construção de caixas com as 4 cores das espadas para auxiliar a classificação • Construção de 4 suportes para as espadas com as cores do jogo • Adesivos redondos no barril e no suporte para espadas para sinalizar as fendas e aumentar o contraste • Prancha de comunicação • Regras escrita com símbolos	• Contact • Ventosa • Isopor • Cola quente • Material emborrachado • Dado de espuma • "cubo mágico" • Bolinhas adesivas • Base de madeira • Tinta para impressora	• Atividades para pintar • Jogo da memória • Ligar palavras e desenhos • Ligar a figura ao objeto que ele pertence • Completar os conjuntos • Atividades de percepção no espaço • Pintar a sílaba que começa a palavra
Cara a Cara **Agrupamento D e E**	• Base antiderrapante • Ampliação e plastificação das cartas do jogo • Diminuição do número de cartas • Adaptação dos suportes das cartas com velcro para receber as cartas ampliadas • Jogo de quebra-cabeça	• Emborrachado • Velcro • Plástico para palstificar • Papel sulfite • Cola quente • Tinta para impressora	• PowerPoint com uma adaptação do jogo no computador • 6 atividades de classificação de nomes próprios e a comuns • 6 palavras cruzadas • 6 atividades de organizar os nomes em ordem alfabética • 6 atividades de matemática para relacionar numeral e texto, número e quantidade

ISSN 1984-2279

	de duas partes • Jogo de Quebra-cabeça de 4 partes • Jogo da memória • Simplificação de regra utilizando apenas uma fileira por vez ou uma característica a cada vez • Regra escrita em símbolos • Pranchas de comunicação • Base para comunicadores de voz • Folder do brinquedo adaptado • Manual das adaptações realizadas e dicas de como utilizá-las		• 6 atividades para substituir a figura por palavras nas frases • 6 atividades de formar palavras a partir de sílabas • 6 atividades de contar o número de objetos em uma cena
Floresta Encantada	• Ampliação do tabuleiro com o recorte do trajeto • Adequação da nova base em um suporte de papelão grosso • Ampliação e plastificação das cartas do jogo • Engrossador dos pinos com emborrachado e preenchimento do fundo com "durepox" • Prancha de comunicação • Regras escrita com símbolos	• Papelão • Folha sulfite • Plástico para a plastificadora • Contact • Durepox • Emborrachado • Tinta para impressora	• Dominó • Substituir os desenhos por palavras • Pintar o nome do desenho • Qual o caminho que demora mais para chegar ou demora menos • Formar frases • Auto ditado • Contar estrelas do caldeirão • Completar com sílabas • Somar figuras

Discussão

Os resultados da primeira etapa apontam para a possibilidade de adaptações de acesso desenvolvidas com materiais facilmente encontrados como: velcro, imã, antiderrapante, cartas e tabuleiros ampliados e peças engrossadas com auxílio de emborrachados. O enriquecimento das atividades foi realizado a partir do escaneamento das imagens do próprio brinquedo que foram transformadas em jogos como quebra-cabeça, bingo e dominó, e compuseram atividades desafiadoras para o desenvolvimento dos conceitos matemáticos, de leitura e escrita, e outras áreas. Para todos os jogos foram construídas regras simplificadas elaboradas a partir da escrita com símbolos, além de pranchas de comunicação para serem usadas de forma associada ou não a comunicadores de voz, permitindo a comunicação durante a brincadeira, quando necessário.

ISSN 1984-2279

Para as sugestões de outras maneiras de brincar e para as adaptações realizadas, foram construídas fichas explicativas que foram postadas na Plataforma interativa Mais Down.

Na primeira etapa do projeto, a partir de recursos e serviços da Tecnologia Assistiva, foi possível construir um acervo de mais de 50 atividades para cada jogo analisado. Essas atividades e ideias foram disponibilizadas para a comunidade na plataforma Movimento Down e acessada por vários setores da sociedade.

O trabalho aconteceu em uma parceria da Educação com a Saúde, através do serviço de Terapia Ocupacional e possibilitou a discussão das adaptações de acesso ao brinquedo através de adaptações que beneficiavam as necessidades de acesso físico, cognitivo, de comunicação e sensorial dos diferentes brinquedos. O enriquecimento dos conteúdos trabalhados nos brinquedos possibilitou a construção de um acervo de atividades facilitadoras do desenvolvimento da leitura, escrita, matemática e outros conceitos, que certamente auxiliarão o processo de inclusão escolar das crianças e jovens do estudo.

Conclusão

O material, disponibilizado amplia o conceito do brincar e aproxima da sociedade as ações dos terapeutas ocupacionais e dos pedagogos nessa área.

Para a 2ª etapa espera-se que a partir da implementação da Brinquedoteca o grupo possa apoiar as famílias de pessoas com Síndrome de Down na instrumentalização e apreensão de estratégias que estimulem e auxiliem o desenvolvimento autônomo destas pessoas.

Além disso, vislumbra-se a utilização dos materiais e estratégias pesquisados e divulgados pela Plataforma Interativa - “Movimento Down” por profissionais da rede de atendimento, como subsídio para a assistência das pessoas com Síndrome Down.

Referências:

AOTA. Occupational Therapy Pratice Framework: domain and process. *Am J OccupTher*, 2002; 56(6): 609-633.

ISSN 1984-2279

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70; 2009.

BRANDÃO, M.B. O atendimento da Terapia Ocupacional à criança com paralisia cerebral. Em L.F.Fonsecaet al. *Manual de Neurologia Infantil: clinica, cirurgia, exames complementares*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006.

FERLAND, F. *O modelo lúdico: o brincar, a criança com deficiência física e a Terapia Ocupacional*.São Paulo: Roca, 2006.

_____. *Além da deficiência física ou intelectual um filho a ser descoberto*. Londrina: Midiograf Lazer e Sport, 2009.

MINAYO, M.C.S.; ASSIS, S.G.; SOUZA, E.R. (Orgs). *Avaliação por triangulação de métodos: abordagem de programas sociais*. Rio de Janeiro: Ed. Fiocruz; 2005.

OBSERVATÓRIO DE FAVELAS. Site da sociedade civil de interesse público (OSCIP). Disponível em: http://www.observatoriodefavelas.org.br/observatoriodefavelas/quem_somos/ Acessado em 10/11/2011.

OMS. Resumen – Informe Mundial sobre La Discapacidad. *Organización Mundial de La Salud e Banco Mundial*, 2011. Disponível em http://www.who.int/disabilities/world_report/2011/summary_es.pdf. Acessado em 10/11/2011.

REZENDE, M; Contribuições da Terapia Ocupacional na Instituição de Educação Infantil. Em A. Carvalho et al (org). *Brincar(es)*. Belo Horizonte: Editora UFMG: Pró-Reitoria de Extensão/ UFMG. 2005.

SANT'ANNA, M.M.M.; BLASCOVI-ASSIS, S.M.; MAGALHÃES, L.C. (2008). Adaptação transcultural dos protocolos de avaliação do Modelo Lúdico. *Rev. Ter. Ocup. Univ*. São Paulo, v. 19, n. 1, p. 34-47, jan./abr.