

## **Ludicidade e Saúde - Projeto de Integração Multiprofissional**

### Área Temática de Saúde

#### Resumo

Este projeto é resultado de uma integração do Laboratório do Brincar com outros programas e projetos de extensão, que envolvem alunos profissionais das diversas áreas de atuação em Saúde. Seu objetivo é propiciar um espaço de atuação multiprofissional visando à melhoria da qualidade de vida e fortalecimento do potencial de saúde de crianças e adolescentes, sob a perspectiva da ludicidade. Para atingir tais objetivos os discentes integrantes do Laboratório do Brincar oferecem cursos de capacitação sobre o Brincar, auxílio na montagem e manutenção de brinquedotecas e atendimento lúdico às crianças e adolescentes internados em hospitais. Concomitantemente, realizam grupos de estudos sobre Brincar, Saúde e Desenvolvimento Humano sendo estes abertos ao público. Os resultados mostram um intercâmbio de conhecimentos entre diversos campos de formação profissional, o que possibilita a complementaridade na atuação dos profissionais por meio do Brincar, visando à melhoria na qualidade de vida das crianças, adolescentes e seus familiares. Essa perspectiva metodológica que integra extensão, pesquisa e ensino, possibilita a ampliação das parcerias com outras áreas de conhecimento e também a formação dos alunos para o trabalho em equipes multiprofissionais.

#### Autores

Alysson Massote Carvalho – Doutor em Psicologia/UFMG  
Denise Garófalo Fonseca – Bacharel em Psicologia  
Juliana Giosa Begnis – Graduanda em Psicologia  
Aline de Melo Amaral – Graduanda em Psicologia

#### Instituição

Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG

Palavras-chave: ludicidade; saúde; abordagem multiprofissional

#### Introdução e objetivo

Este projeto é resultado de uma integração do Programa do Laboratório do Brincar, com outros programas e projetos de extensão, que envolvem alunos e profissionais das diversas áreas de atuação em Saúde. Seu objetivo é propiciar um espaço de atuação multiprofissional visando à melhoria da qualidade de vida e fortalecimento do potencial de saúde de crianças e adolescentes, sob a perspectiva da ludicidade. A consecução desse objetivo demanda um reconhecimento dos profissionais quanto à importância do brincar como um processo vital do desenvolvimento humano. O comportamento de brincar é um dos principais processos onde são construídas as capacidades e potencialidades da criança. Além de ser dinâmica, a perspectiva lúdica é investigadora e procura sempre construir e reconstruir significados. Construir, entender e significar a realidade são, por conseguinte, ganhos simultâneos e imediatos da ação de brincar.

A criança hospitalizada convive com uma série de restrições impostas por seu quadro clínico. Desta maneira, a doença e a hospitalização adicionam uma dimensão diferente para a criança, não constituindo uma interrupção do seu desenvolvimento, mas sim em um fator que afeta a estabilidade dinâmica do mesmo. A criança hospitalizada encontra-se afastada do seu

ambiente natural, de seus amigos, da escola e dos seus objetos pessoais, perdendo assim grande parte de suas referências. Além disso, tem seu corpo submetido a procedimentos desagradáveis e, em alguns casos, dolorosos, o que, geralmente, torna a atmosfera do hospital tensa e ameaçadora. O somatório destes fatores pode afetar o curso do seu desenvolvimento, o que pode ser manifesto por meio de regressões em habilidades e competências já adquiridas, distúrbios do sono e da alimentação, medos imaginários, dependência, agressividade, apatia, negativismo e todo um conjunto de comportamentos caracterizados por manifestações ansiogênicas.

Nesse contexto, marcado por muitos fatores de risco para o desenvolvimento infantil, felizmente é possível também evocar a presença de fatores de proteção, os quais podem contribuir para aumentar a resiliência da criança, ou seja, sua capacidade de lidar de forma mais competente com essas situações adversas. Dentre os fatores de proteção nesse tipo de ambiente, a atividade lúdica vem ganhando espaço de destaque.

Observações feitas mostraram que, em geral, a pessoa com quem a criança brinca é a mesma a quem recorre quando se sente assustada por não compreender o que está se passando com ela devido à sua doença. A partir do estabelecimento desse laço de confiança, pode-se considerar que o brincar possui uma dimensão potencialmente terapêutica.

Esse tipo de atividade exerce uma função significativa em relação às contingências ambientais, isto é, trata-se de uma ação organizadora que cria um sentido próprio para o contexto da brincadeira na medida em que o altera. A utilização de recursos lúdicos torna-se um catalisador no processo de recuperação da capacidade de adaptação da criança hospitalizada, diante de transformações que ocorrem a partir de sua entrada no hospital. Os espaços lúdico-socializantes no contexto hospitalar criam um ambiente mais acolhedor para as relações das crianças entre si, com os familiares e com os profissionais que se ocupam de seu tratamento. A promoção da saúde não se restringe à ordem curativa e reduzida ao tempo de permanência no hospital. É necessário que se tente auxiliar a criança a atravessar a situação de hospitalização ou de doença com mais benefícios, além de tentar fazer com que esta situação não seja somente de dor e sofrimento, mas que ultrapasse o sentido convencional do tratamento médico, proporcionando a ela um contexto rico e repleto de significados que certamente auxiliará e contribuirá para a recuperação do seu bem-estar físico, psíquico e social.

Quanto às equipes, observa-se que os profissionais de saúde que trabalham com crianças precisam, além da competência e do conhecimento especializado, se conscientizarem das necessidades globais delas, que ultrapassam, claramente, os cuidados inerentes à patologia. Tratar somente dos aspectos físicos, negligenciando o lado emocional significa retardar a cura. Uma atuação conjunta da equipe de saúde é capaz de realizar mudanças significativas na percepção do contexto hospitalar por parte das crianças. Isso reflete em uma melhoria da comunicação profissional-criança, na diminuição da ansiedade e na maior colaboração com o tratamento médico. O impacto das interações lúdicas dependerá, sobremaneira, dos valores que tanto o brincante, quanto as pessoas que influenciam na configuração do contexto, conferem à ação lúdica.

A instrumentalização e o conhecimento sobre o brincar são pertinentes para um engajamento profissional em ambientes onde se propõe um trabalho em equipe multiprofissional que visa à humanização das instituições de saúde. Esse tipo de abordagem está sendo bastante discutido em todos os espaços onde a Política Nacional de Humanização deve ser efetivada e o viés da multiprofissionalidade aparece como a primeira e talvez, a única forma de organizar e planejar as instituições de saúde dentro dessa perspectiva. Como meta do projeto propõe-se a discussão da abordagem multiprofissional, iniciando-a na Universidade por meio da valorização e incentivo à formação dos estudantes por meio de atividades de extensão, dentre as quais aquelas que envolvem a ludicidade.

## Metodologia

Para atingir tais objetivos, o Laboratório do Brincar realiza parcerias com instituições e projetos na área de Saúde com a proposta de implementação do lúdico nesses espaços, contribuindo para a formação dos profissionais para a atuação dentro de uma equipe multiprofissional. A equipe do Laboratório do Brincar oferece cursos de capacitação sobre Brincar e Saúde, auxílio na montagem e manutenção de brinquedotecas, atendimento lúdico às crianças e adolescentes internados em hospitais e realiza grupos de estudos sobre Brincar, Saúde e Desenvolvimento Humano, sendo estes abertos ao público. Empregou-se essa estratégia metodológica como forma de criar e fortalecer as relações entre os profissionais da saúde proporcionando uma complementaridade de conhecimentos sobre o papel do brincar no desenvolvimento humano. Por meio dessas propostas, que são divulgadas pela mídia e entre os departamentos da Universidade, os profissionais interessados contatam a equipe do Laboratório.

A primeira parceria envolvendo a temática Ludicidade e Saúde foi com o Projeto Abraçarte da Faculdade de Medicina da Universidade Federal de Minas Gerais. Os discentes dos cursos de Psicologia e Medicina constituíram um grupo de trabalho que tinha como objetivo propiciar à criança internada uma amenização dos impactos negativos que a internação provoca, tendo o lúdico o mediador desse processo. A atuação em uma abordagem multiprofissional e avaliação dos impactos destas atividades na evolução do quadro clínico da criança eram pontos primordiais. Para efetivar tal proposta, os discentes se reuniam semanalmente para desenvolvimento do grupo de estudos acerca do brincar no ambiente do hospital. Nessas reuniões também eram planejadas as atividades a serem desenvolvidas na pediatria do 6º andar do Hospital das Clínicas-HC durante todo o mês (visitas conjuntas, festas comemorativas, etc). As visitas às crianças na pediatria do HC ocorriam aos sábados, quinzenalmente. Primeiramente, era feito um convite a todas as crianças e acompanhantes que estavam nos leitos a participarem de um momento de brincar. O grupo Abraçarte iniciava cantando músicas infantis e algumas de autoria dos alunos. As crianças, adolescentes e familiares se acomodavam no refeitório e iniciavam-se as atividades que tentavam se adequar à singularidade de cada paciente e eram planejadas pelos alunos de Psicologia e de Medicina. Estas consistiam em contar e elaborar histórias, brincadeiras de roda, jogos coletivos, entre outros. Eram realizadas oficinas com as mães sobre contar histórias, brincar com seus filhos e, neste momento, discutia-se o espaço e tempo de brincar em casa, na escola, na rua e mostrava-se a sua importância no cotidiano e não apenas no momento da hospitalização. Após as atividades no 6º andar na Pediatria, a equipe das duas áreas passava nos leitos, conversando e brincando com aquelas crianças que não puderam ir até o refeitório. Ao término das atividades, os estudantes se encaminhavam para o Pronto Atendimento Infantil onde eram distribuídos brinquedos e desenhos, cantava-se músicas e se conversava com as crianças e familiares. Os discentes elaboravam relatórios de todos os encontros para o acompanhamento e avaliação do desenvolvimento do projeto. Esses relatórios eram base para as supervisões que aconteciam semanalmente com os coordenadores da unidade de referência de cada grupo discente.

Outra parceria realizou-se com os estudantes de graduação, pós-graduação da Faculdade de Odontologia e odontólogos, decorrente de uma demanda de instrumentalização e conhecimento dos materiais e estratégias lúdicas que podiam ser utilizados para a estruturação de atividades de educação em saúde. Como estratégia metodológica, foi oferecido um curso de capacitação do Brincar e Educação em Saúde realizado no Laboratório do Brincar e coordenado pelos estagiários de Psicologia. Os profissionais de odontologia solicitavam maiores informações sobre atividades lúdicas adequadas a cada faixa etária e, para isso foram abordadas as teorias do desenvolvimento infantil mostrando o brincar como

um aspecto fundamental no processo vital, além de ser anexada ao material elaborado para o curso, uma lista contendo sugestões de brinquedos. Outra demanda diz respeito ao método ideal para a transmissão de informações em palestras sobre saúde bucal, em uma linguagem que seja mais fácil e agradável de ser compreendida pelas crianças. Para isso foi proposta a criação de um espaço que possibilite a simbolização e expressão das crianças e, a partir de uma observação do brincar das mesmas, se criar atividades livres e posteriormente dirigidas, caso seja necessário. Os alunos e profissionais da Odontologia tiveram um momento de resgate do brincar através de uma vivência. Brincadeiras, músicas infantis e cantigas de roda foram aprendidas durante toda a capacitação.

O curso possuiu uma carga teórica sobre o desenvolvimento infantil sob a perspectiva de vários autores, como Piaget e Vygotsky, abordando o histórico do brincar e alguns conceitos bastante discutidos atualmente como brincar, brinquedo, lúdico, brincadeiras. Houve uma ênfase na parte prática na qual os alunos elaboraram atividades lúdicas que pudessem ser efetivadas no seu trabalho, utilizando quaisquer brinquedos. Nesse momento o intercâmbio de conhecimento ficou bastante nítido, pois a instrumentalização do brincar não pode se tornar algo indiferente ao profissional. Este utilizará o brincar tendo em vista a sua função dentro da área de Saúde visando à melhoria na qualidade de vida das crianças e adolescentes. Partindo do princípio que o processo de educação em saúde produz efeitos na constituição do sujeito que vão além da pura transmissão de informações, o brincar se torna o mediador entre aquilo que a criança apreende e o que isso produz em sua subjetividade. Ao final da capacitação, os profissionais da Psicologia e da Odontologia perceberam que as crianças e adolescentes possuem uma dinâmica própria e singular para lidar com as mudanças de rotina e o brincar pode vir a ser um meio de comunicação dessas interações e significações. Entretanto, no trabalho diário com essas crianças, alguns questionamentos não serão apreendidos pelos profissionais, pois o comportamento infantil se estabelece perante várias dimensões (física, psíquica e social) dentre as quais, no ambiente das unidades de atendimento à saúde, nota-se uma ênfase no aspecto físico.

O Laboratório do Brincar está concretizando uma terceira parceria com o Hospital Municipal Odilon Behrens (HOB) que tem por objetivo contribuir com a Política Nacional de Humanização do Sistema Único de Saúde, principalmente no ambiente hospitalar, bem como para a melhoria da qualidade de vida dos pacientes, fortalecendo a integração entre crianças, adolescentes, familiares e profissionais. Para efetivar tal proposta, os profissionais do setor de pediatria dessa instituição participarão de um processo de capacitação sobre o brincar no hospital. Os estagiários do Laboratório do Brincar realizarão um levantamento dos materiais disponíveis na sala Multiuso da pediatria, que será reestruturada e utilizada como espaço lúdico socializante. Para isso, será realizada uma campanha de arrecadação de brinquedos pelo HOB e pelo Laboratório do Brincar. O atendimento lúdico às crianças e adolescentes pela equipe de Psicologia do hospital e pela equipe de estagiários do Laboratório do Brincar se estabelecerá diariamente em apenas um turno com intervalos e locais estabelecidos pelas normas do hospital. Será formado um grupo de estudos sobre o brincar no hospital, semanalmente, com duração de uma hora e trinta minutos, sendo este processo acompanhado e supervisionado por docentes do departamento de Psicologia da UFMG e pela coordenação da Psicologia do Hospital Odilon Behrens. Haverá duas avaliações semestrais das atividades exercidas pelos discentes considerando a reação do público alvo e da equipe do HOB em relação ao projeto.

Uma quarta parceria será o projeto Brincar no Ambulatório Bias Fortes. Este projeto visa o intercâmbio entre o programa Laboratório do Brincar e o Ambulatório Bias Fortes (4º andar) do Hospital das Clínicas, efetivando um trabalho sob a perspectiva da ludicidade. Anteriormente a este projeto, a equipe de Psicologia havia proposto uma intervenção por meio do lúdico na sala de espera do 4º andar do Ambulatório Bias Fortes que foi nomeado como

Projeto Brincar - Sala de Espera. Em uma das extremidades do corredor principal, foi construído um canto de brincadeiras, sendo mediados por bolsistas da Pró-reitoria de Extensão e por voluntários, estudantes de psicologia, desejosos de participar do trabalho. O projeto estava suspenso e a equipe do Laboratório do Brincar foi convidada a reativá-lo. A proposta da equipe da Psicologia é baseada em um trabalho multiprofissional, com referência no lúdico que contribuirá para a humanização dos espaços hospitalares, bem como para melhoria da qualidade de vida dos pacientes. Os estagiários do Laboratório do Brincar participarão de um processo de capacitação sobre o brincar no hospital, além de realizar um levantamento dos materiais disponíveis no local para as atividades lúdicas. O atendimento lúdico às crianças e adolescentes pela equipe do Laboratório do Brincar se estabelecerá diariamente no período da manhã, com intervalos estabelecidos pelas normas do hospital, tendo no mínimo quatro estagiários presentes. Os locais de atendimento serão o “Cantinho Mágico” e a outra extremidade do corredor. As atividades serão supervisionadas por docentes do Departamento de Psicologia.

A abordagem multiprofissional se efetiva na prática cotidiana por meio de mudanças de atitudes dos profissionais de saúde. O fortalecimento das inter-relações no ambiente de atenção à saúde, torna-se suporte social para o enfrentamento de situações estressantes tanto para os pacientes e seus familiares, quanto para os profissionais. O brincar apresenta-se como o fator de proteção que favorece esse suporte melhorando a qualidade de vida das crianças e adolescentes.

#### Resultados e discussão

Por meio dessa perspectiva de inserção do lúdico nos ambientes de saúde, os resultados estabelecidos para a equipe de psicologia do Laboratório do Brincar foram satisfatórios ao evidenciarem a vantagem de um processo de co-construção do brincar com outros alunos e profissionais de Saúde. Os resultados do projeto Ludicidade e Saúde com o projeto Abraçarte no que se refere ao trabalho multiprofissional, coloca-o como uma meta desejável, em relação a qual há ainda um longo caminho a ser percorrido. Para isso deve haver uma superação de resistências e abertura para novas abordagens que enfatizem a saúde não apenas como a ausência de doenças, mas também como o bem estar físico, social e psicológico. Contudo, verificou-se a valorização do projeto pelos profissionais do Hospital das Clínicas que se engajam no processo de humanização dos ambientes hospitalares. Entrevistas realizadas com os profissionais da saúde do 6º andar da Pediatria do Hospital das Clínicas, para avaliar a importância do brincar no contexto hospitalar, indicaram que os mesmos consideram esse tipo de atividade como muito relevante para o atendimento às crianças. Esses profissionais descreveram o hospital como um ambiente triste, estranho e desgastante para as crianças, que têm suas rotinas e relações alteradas.

O brincar foi descrito como redutor de tensões, permitindo que a criança escape por um instante de sua realidade. O brincar possibilita o deslocamento do enfoque da doença, além de permitir que a criança se expresse. Por meio da brincadeira a criança mostra seus sentimentos, suas vivências. O brincar faz parte do desenvolvimento da criança e parece influenciar na socialização, uma vez que a criança fica mais receptiva e segura, até mesmo em relação ao tratamento. Os entrevistados também descreveram a brincadeira como responsável por uma melhora no humor, auxiliando na reação imunológica. Vários desses profissionais reconheceram a importância do trabalho multiprofissional, uma vez que todos têm como objetivo a melhoria da qualidade de vida dos pacientes.

A parceria com a Odontologia se estabeleceu dentro de uma abordagem multiprofissional e pode ser caracterizada principalmente pelo estabelecimento de limites de cada profissão e a complementaridade entre ambas. A capacitação foi muito rica quando se trata da permuta de conhecimentos. O brincar foi visto como um fator importante, sendo

valorizado e utilizado de forma semelhante. A importância do brincar se estabelece não apenas como uma atividade prazerosa, mas como um mediador da relação entre as crianças e adolescentes e os profissionais de saúde. Por meio do brincar a criança pode se expressar verbal e simbolicamente. As atividades lúdicas estabeleceram-se de forma a transmitir informações, sobre saúde bucal, por exemplo, e para perceber como a criança apreende esta informação para ela e o que isso produz em sua subjetividade. Os profissionais e estudantes da equipe multiprofissional de Psicologia e Odontologia valorizam a criança e adolescente como pessoas ativas que podem adquirir uma autonomia para modificar seus hábitos diários, escolher a forma como vai brincar e se portar diante de determinadas situações.

O processo de educação em saúde proporcionou, além da transmissão de informações, uma nova perspectiva sobre o desenvolvimento humano. Após a análise da avaliação realizada pelos participantes da capacitação do curso de odontologia, constatou-se um aprendizado no que se refere à como utilizar o brincar da melhor forma, em conjunto com seu exercício profissional. Essa capacitação teve uma importante função ao apontar a criança como ativa no ambiente, além de enfatizar que se deve dedicar mais tempo à observação das mesmas, para conhecer melhor seus hábitos e os significados depositados por elas nas atividades, como forma de facilitar a transmissão das informações. Os participantes também enfatizaram a importância da capacitação para a ampliação de seus conhecimentos sobre o brincar, onde este foi visto como um facilitador e otimizador da relação entre pacientes e profissionais.

Estima-se que os projetos no Odilon Behrens e no 4º andar do Ambulatório Bias Fortes obtenham resultados satisfatórios para os envolvidos e, principalmente, para as crianças e adolescentes que esperam um bom atendimento, melhorando sua qualidade de vida e reforçando seu potencial de saúde. Percebe-se que a não complementaridade de uma equipe afeta diretamente o tratamento dos pacientes. Cada profissional detém um conhecimento que é único e que seria mais eficaz caso não houvesse uma disputa pela exclusividade das tarefas. Para uma boa atuação dentro de uma equipe multiprofissional, é imprescindível que os integrantes conheçam suas funções e seu papel dentro de determinada instituição.

## Conclusões

Por meio de parcerias, o Laboratório do Brincar difunde a importância da ludicidade e dos espaços socializantes em unidades de atendimento à saúde. O brincar nesse contexto se estabelece como um fim em si mesmo, figurando como um fator de proteção para crianças e adolescentes que vivenciam situações estressantes, pois funciona como mediador de uma forma de expressão singular. Na situação lúdica, faz-de-conta, leituras, desenhos, contação e construção de histórias, dobraduras, jogos coletivos, entre outras, a criança se comunica, elabora questões, diverte e se implica na atividade que desenvolve, tornando-se sujeito de sua ação num momento em que sofre restrições advindas da doença.

Essas atividades propiciam aos pacientes um espaço onde eles são vistos como ativos, inclusive em seu tratamento, pois se pauta em possibilidades de realização, perpassando por suas limitações, seu contexto familiar, sua inserção no ambiente hospitalar e no desligamento do mesmo.

Uma das metas da Política Nacional de Humanização é a melhoria na qualidade dos atendimentos para reforçar o potencial de saúde dos pacientes. O conceito de saúde não se restringe à ausência de doenças, mas, acima de tudo, ao bem estar físico, social e psicológico dos assistidos. Para atingir esse propósito faz-se necessária uma disponibilidade dos acadêmicos e profissionais em conhecer o brincar como um dos mediadores desse processo de humanização.

Essa perspectiva metodológica adotada pelo Laboratório do Brincar propicia a formação multiprofissional dos alunos, uma vez que permite o contato com outras abordagens

e áreas de atuação, contribuindo para uma melhor integração das equipes de saúde no futuro, em função de experiências adquiridas. A abordagem multiprofissional apresenta grandes obstáculos no seu processo de implementação. Todavia, o seu alicerce está sendo consolidado por meio da co-construção de conhecimentos sobre assuntos e conceitos das diversas áreas de conhecimento. A medida em que o contexto demanda novas formas de atuação, a função e o papel de cada profissão são ressignificados.

A Universidade, por meio das atividades de extensão, gera conhecimentos que ultrapassam a academia numa perspectiva interativa com a comunidade, sendo um lugar onde o espaço de cada profissional é construído.

Nesse sentido, o Laboratório do Brincar fomenta uma possibilidade de se atingir essa meta, por meio de grupos de estudos, capacitações, atendimentos lúdicos, auxílio na montagem e manutenção de brinquedotecas, entre outras atividades, permitindo aos profissionais e discentes vivenciarem situações que fazem parte da rotina de trabalho de uma equipe multiprofissional.

A continuidade na formação de alunos e profissionais em relação ao brincar faz-se necessária, ampliando a humanização nos ambientes hospitalares por meio da ludicidade.

#### Referências bibliográficas

- FRIEDMANN, Adriana. O direito de brincar: a brinquedoteca. São Paulo: Scritta, 1994.
- KERR, S. M and J B McIntoshChild. Coping when a child has a disability: exploring the impact of parent-to-parent support. *Child: Care, Health and Development* v. 26. Issue 4 Page 309-322, 2000.
- LINDQUIST, Ivonny. A criança no hospital - terapia pelo brinquedo. São Paulo: Scritta, 1993.
- MASSETTI, Morgana. Soluções de palhaços: transformações na realidade hospitalar. São Paulo: Palas Athena, 1998.
- MOTA, Eduardo Luiz; FRANCO, Anamélia Lins e Silva; MOTTA, Mirella Cardoso Migração, estresse e fatores psicossociais na determinação da saúde da criança. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, Porto Alegre, v. 12, n.1, p. 119-132, 1999.
- NOGUEIRA, Wellington, DUARTE, Marcelo O livro dos Segundos Socorros. São Paulo: Editora Panda, 2001.
- OLIVEIRA, S.S.G., DIAS, M.G.B.B., ROAZZI, A. O lúdico e suas implicações nas estratégias de regulação das emoções em crianças hospitalizadas. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, Porto Alegre, v.16, n.1, p.1-13, 2003.
- VYGOTSKY, Luria S. A Formação Social da Mente - O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- WINNICOTT, D.W O Brincar e a Realidade - Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- WUO, A. E. O clown Visitador de crianças hospitalizadas. *Minas Gerais: Licere -Revista do Centro de Estudos de Lazer e Recreação*, v.3, n.1, p. 37-45. 2000.