

A PERCEÇÃO DE PROFISSIONAIS DE EDUCAÇÃO ESPECIAL FACE À LUDOTERAPIA EM CONTEXTO EDUCATIVO – UMA ABORDAGEM QUALITATIVA

ROSA S. P. RAMOS¹, LISETE S. M. MÓNICO².

1. Unidade de Multideficiência e Surdocegueira, Escola Secundária Dr. Joaquim de Carvalho, Portugal
2. Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação, Universidade de Coimbra, Portugal

Endereço para Correspondência: Escola Secundária Dr. Joaquim de Carvalho, Figueira da Foz, Portugal

E-mails: rosa.pires.ramos@sapo.pt, lisete.monico@fpce.uc.pt

Recebido em: 28/11/2014 – Aprovado em: 16/01/2015 – Publicado em: 31/01/2015

RESUMO

O presente estudo visa contribuir para a melhoria das práticas pedagógicas em Educação Especial. Pretendemos conhecer a percepção de profissionais de educação especial face à Ludoterapia e demonstrar, através de uma abordagem qualitativa, que este procedimento é capaz de operar a diferenciação pedagógica, complementada com outras metodologias e terapias em alunos com necessidades educativas especiais (NEE). A amostra é composta por profissionais de educação especial, que foram entrevistados e os dados tratados por análise de conteúdo. Os resultados evidenciaram que estes profissionais têm uma opinião muito favorável à utilização do contexto lúdico nas aprendizagens funcionais dos alunos com NEE e na sua inclusão no grupo/turma e escola. A Ludoterapia mostrou ser um procedimento privilegiado para alunos especiais ao estimular o seu desenvolvimento cognitivo, psicomotor e sócio-afetivo, ao promover uma socialização melhor e um modelar de atitudes/personalidades mais adequado. A abordagem qualitativa desta investigação revelou que as características do método ludoterapêutico são essenciais aos bons resultados na intervenção com crianças com NEE em contexto educativo. Os resultados foram discutidos tendo a ideia que ao oferecer às crianças com NEE a possibilidade de brincar, oferece-se muito mais que o ato em si mesmo, oferece-se qualidade de vida e contribui-se para um desenvolvimento mais natural e eficiente.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar, Educação Especial, Inclusão, Ludoterapia, Necessidades Educativas Especiais.

THE PERCEPTION OF SPECIAL EDUCATION PROFESSIONALS TOWARDS PLAY THERAPY IN EDUCATIONAL CONTEXT – A QUALITATIVE APPROACH

ABSTRACT

This study aims to contribute to the improvement of teaching practices in Special Education. We intend to know the perception of special education professionals towards the Play Therapy issue and prove, through a qualitative approach, that this

procedure is the differentiated pedagogy required, complemented with other methods and therapies, to students with special education needs (SEN). The sample consists of professionals in special education who were interviewed and the data were evaluated by the content analysis. The results showed they have a very favorable opinion about the use of the playful context in the functional learning of SEN and their inclusion in the group/class and school. Play Therapy proved to be a privileged procedure for special students to stimulate their cognitive, motor and socio-emotional development, to allow a better socialization and modeling attitudes/personalities in a more appropriate way. The qualitative approach of this research indicated that the characteristics of the Play Therapy method are essential to get good results in intervention with SEN children, in educational context. The results were discussed according to the idea that by providing children with special needs the opportunity to play, we offer much more than the act itself, we provide quality of life and a more natural/efficient development.

KEYWORDS: Play, Special Education, Inclusion, Play Therapy, Special Education Needs.

INTRODUÇÃO

O ponto de partida da presente investigação consistiu em procurar compreender e analisar o complexo mundo das perturbações do desenvolvimento, de modo a olhar para elas não como um problema, mas sim como um desafio pedagógico. Por conseguinte, o profissional de educação especial tem de ser um agente de mudança e refletir sobre as práticas pedagógicas mais adequadas às necessidades especiais dos seus alunos, tendo a responsabilidade de lhes dar instrumentos para construir uma vida, tocar-lhes o destino e moldar-lhes o futuro de forma inclusiva, autónoma, digna, preparada e feliz. Neste sentido, esta investigação é uma procura, um caminhar para o conhecimento em busca de melhores práticas no contexto da educação especial. Concretamente visou-se demonstrar, de modo empírico, que a Ludoterapia favorece o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e socio-afetivo da criança com necessidades educativas especiais e que é uma metodologia adequada, pois promove a diferenciação pedagógica e curricular necessária à escola inclusiva.

Tanto a concepção construtivista de PIAGET (1978), como a sócio-interacionista de VIGOTSKY (1998), valorizam o jogo e a interação lúdica no desenvolvimento da criança. O primeiro autor analisa o processo de desenvolvimento da criança e a função do jogo no mesmo, tendo em conta a sua evolução nos diferentes estágios; o segundo destaca as interações sociais que o jogo promove e, portanto, o fato de a arte de brincar poder ajudar a criança a comunicar com o mundo que a rodeia e consigo mesma, contribuindo para o seu crescimento e amadurecimento.

Segundo KISHIMOTO (2003), o jogo poderá ser utilizado na sala de aula como recurso didático na aprendizagem do aluno, potenciando assim as suas capacidades. Todavia, a sua aplicação tem de ser construtiva e não um mero conjunto de atividades sem sentido, pelo que é preciso que haja objetivos bem definidos orientados para o desenvolvimento do aluno, atendendo às suas necessidades específicas. Brincar é viver e as crianças brincam porque esta é uma necessidade tão básica como comer ou dormir. Todavia, toda e qualquer brincadeira deve ser dirigida e orientada pelos professores, educadores, pais/encarregados de educação, no sentido de treinar e desenvolver as competências das crianças/jovens, particularmente se estes forem portadores de necessidades educativas especiais.

Esta ideia é igualmente defendida por FREIRE (2008) e TARDIF (2002), que valorizam a importância da atividade lúdica no contexto educativo, sobretudo quando se trata de crianças com necessidades educativas especiais que precisam ser particularmente motivadas e estimuladas aos níveis cognitivo, linguístico, psicomotor, afetivo, social, bem como das aprendizagens funcionais. O aluno com necessidades educativas especiais (NEE) merece um olhar diferenciado em relação às suas necessidades e cabe ao professor desenvolver as atividades educacionais em função da singularidade das mesmas. Neste sentido, RAMOS (2014) reforça a ideia da importância da Ludoterapia na operacionalização da diferenciação (curricular e pedagógica) em Educação Especial, dando uma resposta eficaz, assente nas necessidades educativas de aprendizagens específicas, competências e interesses dos alunos, garantindo a equidade educativa.

Na verdade, as atividades lúdicas são facilitadoras/motivadoras de uma melhor assimilação dos saberes oferecidos pela escola, além de contribuírem para o desenvolvimento global do aluno, tendo em conta o seu ritmo e capacidade (BRITO & FREIRE 2014; LEPĂDATU & DREGHICIU, 2014). Refira-se que o lúdico é de vital importância, principalmente porque falta à escola juntar o conhecimento científico/formal ao popular/prático, pois é na prática que se aprende. A abordagem inclusiva do currículo assenta numa metodologia ativa, tal como a Ludoterapia, baseada no princípio “aprender fazendo”.

CABRAL (2000) refere que a Ludoterapia esteve classicamente e exclusivamente ligada ao domínio da Psicologia, no âmbito da análise de atitudes e comportamentos. Contudo, esta psicoterapia pelo brincar pode e deve ser explorada não só a nível da personalidade, mas também da cognição, da socialização e da psicomotricidade, potenciando as capacidades dos alunos com NEE.

Atualmente, a Ludoterapia é destinada a todas as idades, crianças, jovens, adultos ou idosos e o seu uso tanto pode ser a nível da psicoterapia do indivíduo (CARVALHO, JESUS, SANTOS, & MOTA, 2014), como na terapia de grupo, pois acreditamos que a terapia do jogo e do contexto lúdico é importante para a aprendizagem e equilíbrio dos seres humanos. O lúdico constitui um elemento essencial no processo de apropriação do conhecimento e, conseqüentemente, é impulsionador do desenvolvimento da aprendizagem da criança.

FONSECA (1976, 1992) desenvolveu uma bateria de observação psicomotora destinada à obtenção de um perfil e de um modelo de reabilitação psicomotora de crianças com NEE. O autor utilizou uma estratégia metodológica centrada na individualização da intervenção. Por conseguinte, em conformidade com este autor, sugerimos que a psicomotricidade possa também ser trabalhada com Ludoterapia e complementada com outras terapias, designadamente a nível das necessidades específicas da lateralização, noção corporal, equilíbrio, estruturação espaço temporal, tonacidade e praxia.

Assim, a importância da interação lúdica no processo de desenvolvimento da criança é fundamental. Deve ser estimulada nas diversas áreas tais como: a) a **psicomotora**, através de atividades como a dança, exercícios rítmicos, jogos, pinturas, olaria, construção de colares/pulseiras, etc.; b) a **área social**, que está voltada, por exemplo, para o respeito às regras e limites, podendo ser exercitada com dramatizações “Faz de conta que trabalhas num restaurante/loja/empresa...” ou de jogos tradicionais (corridas de sacos, “cabo de guerra”/da corda, pião, cova do feijão); c) a **cognitiva**, na medida em que o jogo estimula o pensamento e o raciocínio lógico através da ordenação do tempo, espaço e movimento (quebra-cabeças, “por onde a

bolinha vai sair?”, ludo, puzzle, dominó de números, “descubra a palavra”, figuras recortadas, etc.; a memória poderá ser trabalhada com jogos como “gavetinhas da memória”, “procura-se o par”, etc.); d) a **área afetiva/emocional**, onde se salientam os sentimentos vivenciados pela “brincadeira” com os semelhantes, tais como como o carinho, a alegria e o companheirismo. O lúdico também pode ser operacionalizado através de passeios, trabalhos externos e com o aproveitamento de objetos trazidos pelos alunos que, para além de enriquecerem a aula, torna-os participativos e atuantes. Neste sentido, a Ludoterapia tem sido facilitadora da inclusão, da autonomia e do desenvolvimento global e harmonioso dos alunos, desenvolvendo neles competências, conhecimentos, valores e atitudes, melhorando a sua autoestima e propiciando aprendizagens curriculares específicas orientadas em função dos objetivos pretendidos, que requerem um olhar diferenciado em relação às suas necessidades.

A Ludoterapia é uma terapia ativa, catártica e criativa. Assenta na conceptualização psicodinâmica da intervenção, valorizando a utilização terapêutica do lúdico através de atividades expressivas e espontâneas que privilegiam a ação exploratória criativa em função das problemáticas envolvidas. Contrariamente a outras psicoterapias, não se propõe “curar” o incurável ou superar de todo as dificuldades dos alunos com NEE, mas dar qualidade de vida e estimular o seu desenvolvimento cognitivo, psicomotor e sócio-afetivo, bem como modelar atitudes/personalidades adequadas à sua integração pessoal e social de forma preparada e autónoma (LEPĂDATU & DREGHICIU, 2014).

Esta pesquisa pretende ser o ponto de partida na reflexão sobre as práticas pedagógicas a adotar em Educação Especial, com o intuito de contribuir para a sua melhoria. Os procedimentos didáticos a aplicar em Educação Especial constituem um fenómeno educacional ainda pouco explorado e que merece mais investigação. Neste sentido, há que testar novas metodologias e técnicas educacionais, assim como analisar relações pedagógicas em conformidade com as necessidades educativas especiais de cada criança. Esta psicoterapia dinâmica, complementada com outras terapias e metodologias, constitui um contributo expressivo, sobretudo em contexto de Educação Especial, na medida que o uso potencial da Ludoterapia com crianças com NEE é vasto e promissor. A escola constrói-se com a participação ativa de todos numa perspectiva de fomento da qualidade.

Propósito

O propósito desta investigação consiste em analisar a opinião dos profissionais de educação especial sobre o contributo da Ludoterapia no desenvolvimento cognitivo, psicomotor e sócio-afetivo do aluno com necessidades educativas especiais, bem como perceber a importância da interação lúdica no processo terapêutico com crianças NEE.

MATERIAL E MÉTODOS

Amostra

A Amostra é composta por profissionais de educação especial do concelho da Figueira da Foz, distrito de Coimbra, Portugal. Estes profissionais trabalham nos quatro agrupamentos que geograficamente e administrativamente compõem o concelho em estudo, a saber: “zona urbana”, “Figueira Mar”, Figueira Norte” e “Paião”, bem como uma escola secundária não agrupada (Escola Secundária Dr. Joaquim de Carvalho). No total, entrevistamos cinco profissionais, quatro mulheres e um ho-

mem, que exercem diversas funções nas escolas do referido conselho, tais como: coordenadores e professores de educação especial, psicólogas escolares, terapeuta da fala e ludoterapeuta. Na tabela 1 pode consultar-se a distribuição em função do género, idade, área de formação, habilitação académica, nível de ensino que leciona, tempo de serviço, formação em educação especial e conhecimento no Decreto-Lei 3/2008 (educação especial).

TABELA 1 – Caracterização da amostra de profissionais que respondeu às entrevistas

Variáveis sociodemográficas		n	%
Sexo	Masculino	1	20,0
	Feminino	4	80,0
	Total	5	100,0
Classe etária	31 a 40 anos	2	40,0
	41 a 50 anos	1	20,0
	51 a 60 anos	2	40,0
	Total	5	100,0
Área de Formação:	Clínica	1	20,0
	Educação Pré-escolar	1	20,0
	Línguas e Literaturas	1	20,0
	Psicologia	1	20,0
	Psicologia e Especialização em Educação Especial	1	20,0
Total	5	100,0	
Habilitação Acadêmica:	Especialização	2	40,0
	Mestrado	3	60,0
	Total	5	100,0
Nível de Ensino que leciona ou para o qual está habilitado:	Não resposta	3	60,0
	1o CEB	1	20,0
	2º CEB e 3º CEB	1	20,0
	Total	5	100,0
Tempo de Serviço (anos)	menos de 5	1	20,0
	6 a 13	1	20,0
	14 a 21	1	20,0
	22 a 29	2	40,0
	Total	5	100,0
Teve formação específica no âmbito da Educação Especial?	Não	1	20,0
	Sim	4	80,0
	Total	5	100,0
Já leu o Decreto-Lei 3/2008 (educação especial)?	Sim	5	100,0

Identificamos duas classes etárias predominantes: dos 31 aos 40 anos e dos 51 aos 60 anos (em ambas as classes 40% da amostra entrevistada). As áreas de formação encontram-se equitativamente distribuídas (20% em cada) e verificamos que os participantes possuem como habilitação académica maioritária o Mestrado (60%). O tempo de serviço mais frequente é de 22 a 29 anos e todos os participantes (com exceção de um) tiveram formação específica no âmbito da Educação Especial (80%). Também todos já leram o Decreto-Lei 3/2008 (educação especial). Refira-se que em relação à questão “Nível de Ensino que leciona ou para o qual

está habilitado”, obtivemos três não-respostas, por a questão não se justificar colocar nos entrevistados em causa.

Material

A entrevista compreendeu quatro questões que foram colocadas aos profissionais de educação especial: questão 1 – “Qual a importância da Ludoterapia no desenvolvimento cognitivo da criança com necessidades educativas especiais?”; questão 2 – “Qual a relevância da Ludoterapia no desenvolvimento psicomotor da criança com necessidades educativas especiais?”; questão 3 – “Qual a pertinência da Ludoterapia no desenvolvimento sócio-afetivo da criança com necessidades educativas especiais?”; e questão 4 – “É capaz de dar alguns exemplos de atividades lúdicas, brincadeiras ou jogos relevantes no processo terapêutico com crianças NE-E?”.

Metodologia adotada

A metodologia qualitativa foi o paradigma adotado, a partir de análise de conteúdo às entrevistas. A análise temática de cada uma das 4 respostas foi realizada atendendo a um conjunto de referências (BARDIN, 2008; CAMIC et al., 2004; CASSEL & SYMON, 2004; DENZIN & LINCOLN, 2011, FLICK, 2005). Seguimos três passos nas análises de conteúdo:

1) Proceder à leitura integral das respostas abertas, tendo como objetivo apurar a significação das mesmas na sua totalidade, bem como a especificidade de cada resposta em particular;

2) Definir as unidades de análise em Unidades de Registro (UR) e Unidades de Enumeração (UE). Consideramos como UR a codificação do mais pequeno segmento de texto, pelo que a frase, proposição ou expressão foi considerada como unidade de registro. Como UE consideramos cada uma das questões respondidas, na sua totalidade, com o objetivo de determinar o número de participantes que referiram um determinado indicador em contextos distintos;

3) Definir as categorias, atendendo a que o processo de categorização considera as semelhanças de significado das unidades de registro. A categorização consiste no resultado definitivo da classificação analógica das unidades de registro. Assim, apenas no final da análise de conteúdo tomamos a decisão quanto às designações das categorias.

Após o estudo dos conteúdos emergentes das respostas, as unidades de registro assinaladas levaram à categorização em função dos indicadores expostos nos quadros (ver seção resultados) que representam uma síntese das respostas dos cinco entrevistados.

Refira-se que, para as unidades de enumeração, a percentagem foi calculada a partir do número de inquiridos que responderam a cada uma das questões, pois não faz sentido calcular o somatório das unidades de enumeração, tanto em valor absoluto como em percentagem, uma vez que não se pretende um cálculo percentual com base no número total de unidades, mas sim a representatividade de cada UE perante a totalidade dos respondentes para cada questão. Já para as unidades de registro, o somatório das respostas a cada questão representam 100%, sendo possível verificar as categorias que abarcam um maior ou menor número de UR.

O procedimento de análise de conteúdo teve caráter exploratório, já que desprovido de categorias previamente definidas pelo experimentador: “os resultados são devidos unicamente à metodologia de análise, estando isenta de qualquer referência a um quadro teórico pré-estabelecido” (GHIGLIONE & MATALON, 1997, p. 210).

RESULTADOS

Nas tabelas seguintes indicam-se os resultados das análises de conteúdo efetuadas. Refira-se que, para as unidades de enumeração, a percentagem foi calculada a partir do número de inquiridos que responderam a cada uma das questões, conforme indicamos em nota de rodapé de cada tabela. Não faz assim sentido calcular o somatório das unidades de enumeração, tanto em valor absoluto como em percentagem, uma vez que não se pretende um cálculo percentual com base no número total de unidades, mas sim a representatividade de cada UE perante a totalidade dos respondentes para cada questão. Já para as unidades de registro, o somatório das respostas a cada questão representam 100%, sendo possível verificar as categorias que abarcam um maior ou menor número de UR.

TABELA 2 - Categorias emergentes da análise de conteúdo à questão 1 – “Qual a importância da Ludoterapia no desenvolvimento cognitivo da criança com necessidades educativas especiais?”

Categorias	Indicadores	UE-máximo 5 por indi- cador		U.R.	
		n	%*	n	%**
Respeito pelas características da criança	Ritmo próprio	2	40.0	5	8.2
	Idiossincrasia	2	40.0	3	4.9
	Total	-	-	8	13.1
Benefícios no desenvolvimento cognitivo	Definição de estraté- gias/metodologias	3	60.0	7	11.5
	Pelas características do método	4	80.0	13	21.3
	Desenvolvimento/aquisição de competências	4	80.0	10	16.4
	Conhecimento	4	80.0	9	14.8
	Comunicação/linguagem	3	60.0	3	4.9
	Noção de tempo	1	20.0	1	1.6
	Exploração/descoberta	1	20.0	3	4.9
	Imaginação/criatividade	1	20.0	2	3.3
Total	-	-	48	78.7	
Outros benefí- cios	Desenvolvimento social	1	20.0	2	3.3
	Desenvolvimento motor	1	20.0	1	1.6
	Desenvolvimento emocio- nal	1	20.0	2	3.3
Total	-	-	5	8.2	
		Total das U.R.		61	100.0

* Cada indicador pode ser referido pela totalidade de respondentes (total de UE), sendo a percentagem para cada indicador calculada com base nesse total (100%).

** A percentagem foi calculada atendendo ao total global da totalidade das UR.

A questão 1 – “Qual a importância da Ludoterapia no desenvolvimento cognitivo da criança com necessidades educativas especiais?” agrupou respostas diretamente ligadas à questão (categoria 2 - Benefícios no desenvolvimento cognitivo, com 78.7% da totalidade das UR), embora tenham emergido duas categorias assessó-

rias: 1) Respeito pelas características da criança (13.1% da totalidade das UR) e 3) Outros benefícios para além dos benefícios no desenvolvimento cognitivo (8.2% da totalidade das UR). Entre a categoria principal, os benefícios Pelas características do método (21.3% da totalidade das UR) foi o mais indicado, seguindo-se o Desenvolvimento/aquisição de competências (16.4% da totalidade das UR), a aquisição de Conhecimento por parte dos alunos (14.8% da totalidade das UR) e os benefícios no desenvolvimento cognitivo decorrentes da Definição de estratégias/metodologias (11.5% da totalidade das UR).

TABELA 3 - Categorias emergentes da análise de conteúdo à questão 2 – “Qual a relevância da Ludoterapia no desenvolvimento psicomotor da criança com necessidades educativas especiais?”

Categorias	Indicadores	UE-máximo 5 por indica- dor		U.R.	
		n	%*	n	%**
Respeito pelas características da criança	Idiossincrasia	1	20.0	2	2.5
	Total	-	-	2	2.5
Benefícios no desenvolvimento psicomotor	Educação de base/regras	3	60.0	4	5.1
	Pelas características do mé- todo	5	100.0	24	30.4
	Coordenação/tónus/equilíbrio	4	80.0	16	20.3
	Organização/tempo	3	60.0	8	10.1
	Comunicação/interação	2	40.0	6	7.6
	Pensamento/conhecimento	2	40.0	4	5.1
	Organização da personali- dade/consciência de si	2	40.0	4	5.1
	Transformação/diferenciação	1	20.0	3	3.8
	Concentração	1	20.0	1	1.3
	Autonomia	1	20.0	2	2.5
Total	-	-	72	91.1	
Outros benefí- cios	Desenvolvimento cognitivo	1	20.0	1	1.3
	Desenvolvimento emocional	1	20.0	2	2.5
	Bem-estar	1	20.0	2	2.5
Total	-	-	5	6.3	
Total das U.R.				79	100.0

* Cada indicador pode ser referido pela totalidade de respondentes (total de UE), sendo a percentagem para cada indicador calculada com base nesse total (100%).

** A percentagem foi calculada atendendo ao total global da totalidade das UR

A mesma questão colocada para o desenvolvimento psicomotor – questão 2, “Qual a relevância da Ludoterapia no desenvolvimento psicomotor da criança com necessidades educativas especiais?” – conduziu também à emergência de duas categoria acessórias, referente a 3) Outros benefícios para além dos benefícios no desenvolvimento psicomotor (6.3% da totalidade das UR) e 1) Respeito pelas características da criança (2.5% da totalidade das UR). À semelhança dos benefícios no desenvolvimento cognitivo, na categoria 2 (Benefícios no desenvolvimento psicomotor) os benefícios Pelas características do método (30.4% da totalidade das UR)

foram largamente os mais indicados, seguindo-se a Coordenação/tónus/equilíbrio da criança (20.3% da totalidade das UR), as questões relacionadas com a Organização/tempo (10.1% da totalidade das UR) e os benefícios ao nível da Comunicação/interação da criança tempo (7.6% da totalidade das UR).

TABELA 4 - Categorias emergentes da análise de conteúdo à questão 3 – “Qual a pertinência da Ludoterapia no desenvolvimento sócio-afetivo da criança com necessidades educativas especiais?”

Categorias	Indicadores	UE-máximo 5 por indica- dor		U.R.	
		n	%*	n	%**
Benefícios no desenvolvimento sócio-afetivo	Pelas características do método	5	100.0	14	19.2
	Resolução de conflitos/relacionamentos	5	100.0	10	13.7
	Equilíbrio/maturidade emocional	4	80.0	7	9.6
	Socialização	4	80.0	4	5.5
	Formação do aluno	3	60.0	13	17.8
	Comportamento/regras	3	60.0	5	6.8
	Autoestima	2	40.0	2	2.7
	Personalidade/autoconceito	2	40.0	4	5.5
	Expressão de sentimentos	2	40.0	3	4.1
	Autonomia	2	40.0	3	4.1
	Memória	1	20.0	1	1.4
	Compreensão/assimilação	1	20.0	2	2.7
	Comunicação	1	20.0	2	2.7
Total		-	-	70	95.9
Outros benefícios	Desenvolvimento cognitivo	1	20.0	3	4.1
	Total	-	-	3	4.1
Total das U.R.		-	-	73	100.0

* Cada indicador pode ser referido pela totalidade de respondentes (total de UE), sendo a percentagem para cada indicador calculada com base nesse total (100%).

** A percentagem foi calculada atendendo ao total global da totalidade das UR

A questão 3 – “Qual a pertinência da Ludoterapia no desenvolvimento sócio-afetivo da criança com necessidades educativas especiais?” conduziu a apenas uma categoria acessória, referente a benefícios no desenvolvimento cognitivo (4.1% da totalidade das UR). Todos os demais benefícios se centraram no desenvolvimento sócio-afetivo, tendo emergidos dois indicadores apontados por todos os respondentes: Benefícios decorrentes das características do método (19.2% da totalidade das UR) e benefícios ao nível da Resolução de conflitos/relacionamentos (13.7% da totalidade das UR). Outro indicador bastante marcado incidiu nos benefícios ao nível da formação do aluno (17.8% da totalidade das UR). Os benefícios ao nível do Equilíbrio/maturidade emocional (80% das UE e 9.6% da totalidade das UR), da Socialização (80% das UE e 5.5% da totalidade das UR) e dos Comportamento/regras (60% das UE e 6.8% da totalidade das UR) foram também bastante apontados.

TABELA 5- Categorias emergentes da análise de conteúdo à questão 4 – “É capaz de dar alguns exemplos de atividades lúdicas, brincadeiras ou jogos relevantes no processo terapêutico com crianças NEE?”

Categorias	Indicadores	UE-máximo 5 por indi- cador		U.R.		
		n	%*	n	%**	
Atividades lúdicas/ brin- cadei- ras/jogos	Mala de Ludo	2	40.0	16	34.0	
	Dramatização/histórias	2	40.0	4	8.5	
	Atividades artísti- cas/trabalhos manuais	2	40.0	2	4.3	
	Música	2	40.0	3	6.4	
	Algo para cui- dar/afetividade (para a- gressividade)	1	20.0	1	2.1	
	Pictogramas (leitu- ra/escrita)	1	20.0	2	4.3	
	Cozinha (para aprendiza- gens funcionais)	1	20.0	1	2.1	
	Horta pedagógica/jardim (para aprendizagens fun- cionais)	1	20.0	1	2.1	
	Com imagens (para ri- mas, palavras, criatividade- de)	1	20.0	4	8.5	
	Esquema corporal	1	20.0	2	4.3	
	Jogos de equilíbrio	1	20.0	1	2.1	
	Jogos tradicionais (para autoestima)	1	20.0	2	4.3	
	Jogos informáticos	1	20.0	1	2.1	
	Motricidade fina	1	20.0	1	2.1	
	Loto	1	20.0	1	2.1	
	Dança	1	20.0	1	2.1	
	Sequências (para aten- ção/concentração)	1	20.0	3	6.4	
	Yoga	1	20.0	1	2.1	
	Total das U.R.				47	100.0

* Cada indicador pode ser referido pela totalidade de respondentes (total de UE), sendo a percentagem para cada indicador calculada com base nesse total (100%).

** A percentagem foi calculada atendendo ao total global da totalidade das UR

A questão 4 – “É capaz de dar alguns exemplos de atividades lúdicas, brincadeiras ou jogos relevantes no processo terapêutico com crianças NEE?” recolheu uma diversidade de respostas. A que sobressaiu foi a mala de Ludo, com 34% da totalidade das UR. Seguiram-se os indicadores Dramatização/histórias e as atividades

Com imagens (utilizado para rimas, palavras, criatividade) (ambos com 8.5% da totalidade das UR), os jogos com Sequências (para estímulo da atenção/concentração) e a Música (ambos com 6.4% da totalidade das UR) e as Atividades artísticas/trabalhos manuais e os Jogos tradicionais (ambos com 4.3% da totalidade das UR).

DISCUSSÃO

Tendo em conta a problemática deste estudo exploratório, optou-se pelo método qualitativo, através da análise de conteúdo de uma entrevista cujos resultados evidenciaram que os profissionais de educação especial manifestaram uma opinião muito favorável sobre os contributos da Ludoterapia no desenvolvimento do aluno com NEE, especificamente nos domínios cognitivo, psicomotor e sócio-afetivo. Os resultados apontaram também para a importância que a interação lúdica tem no processo relacional com alunos com NEE.

Especificamente, no que concerne à questão 1 (“Qual a importância da Ludoterapia no desenvolvimento cognitivo da criança com necessidades educativas especiais?”), concluímos que a Ludoterapia é importante no desenvolvimento cognitivo da criança com necessidades educativas especiais, essencialmente devido às características do método ludoterapêutico. O conceito do brincar como indispensável à saúde emocional, física e intelectual da criança, que assim será um adulto mais equilibrado, é defendido por diversos autores, desde os mais clássicos como FROEBEL (1912), WINNICOTT (1975) e PIAGET (1978), até aos mais recentes como NUNES (2001), KISHIMOTO (2003) e VIGOSTYKY (1998), entre outros. Neste sentido, a interação lúdica no contexto educativo provoca a aprendizagem, estimulando de forma prazerosa a construção do conhecimento e constitui um procedimento capaz de concretizar a diferenciação didática intrínseca à educação especial. Em relação à questão 2 (“Qual a relevância da Ludoterapia no desenvolvimento psicomotor da criança com necessidades educativas especiais?”), uma vez mais, concluímos que a Ludoterapia é importante no desenvolvimento psicomotor da criança com necessidades educativas especiais, essencialmente devido às características do método.

Sobre a questão 3 (“Qual a pertinência da Ludoterapia no desenvolvimento sócio-afetivo da criança com necessidades educativas especiais?”), em conformidade com os benefícios ao nível do desenvolvimento cognitivo e psicomotor, concluímos que a Ludoterapia é importante no desenvolvimento sócio-afetivo da criança com NEE, essencialmente devido às características do método, na formação do aluno e dos benefícios ao nível da resolução de conflitos e relacionamentos. Segundo PREGNOLATO (2006), o objetivo desta psicoterapia é ajudar a criança, através da brincadeira, a expressar com maior facilidade os seus conflitos e dificuldades, no sentido de a ajudar a conseguir uma melhor integração e adaptação social, tanto na família como na sociedade em geral. A sua implementação verifica-se em situações de índole diversa, nomeadamente com traumas psíquicos, baixa autoestima, agressividade, dificuldades de aprendizagem, isolamento social, enurese e encoprose, furto, bullying, adoção e, particularmente, nas necessidades educativas especiais. A Ludoterapia é uma forma de psicoterapia cujo propósito é, também, promover ou restabelecer o bem-estar psicológico do indivíduo através de atividades lúdicas.

Por último, a questão 4 (“É capaz de dar alguns exemplos de atividades lúdicas, brincadeiras ou jogos relevantes no processo terapêutico com crianças NEE?”) reforça a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento e processo terapêutico da criança com NEE.

Sintetizando, os profissionais de educação especial consideram que a Ludoterapia desenvolve competências aos níveis: cognitivo, motor, social, afetivo e emocional no aluno com NEE. Estas competências facilitam a aprendizagem, realçando a motivação natural na execução das tarefas propostas, na medida que a criança/jovem faz o que mais gosta: brincar. A intervenção psicodinâmica através da utilização terapêutica do jogo/atividade lúdica privilegia a ação exploratória e criativa, sendo utilizada nas diversas aprendizagens funcionais, mas também nos casos de inadaptação escolar, problemas de relacionamento interpessoal/social, incapacidade de obedecer a regras e normas escolares, problemas de aprendizagem, instabilidade emocional (agressividade, isolamento, inibição, etc.), dislexia, disortografia, perturbações comportamentais, baixo rendimento escolar, inadaptação familiar, hiperatividade, problemas afetivos e emocionais. MALUF (2006) considera que todo o ser humano pode beneficiar da interação lúdica, pois através da imaginação pode-se superar a realidade e a utilização de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, pode desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças como para jovens. Consequentemente, a Ludoterapia facilita os processos de socialização, comunicação, desenvolvimento global e construção de conhecimento (BRITO & FREIRE, 2014).

Os resultados vêm reforçar a importância da interação lúdica na Educação Especial. Esquecer-se de brincar é também esquecer-se de viver com qualidade. Ao oferecer às crianças a possibilidade de brincar, oferece-se muito mais do que o ato lúdico em si mesmo, oferecer uma perspectiva de vida melhor, um crescimento mais natural e eficiente, uma socialização e preparação melhor e, ainda mais, a possibilidade de se reconhecer como ser (RAMOS, 2014).

CONCLUSÕES

Concluiu-se que em face aos resultados na presente análise de conteúdo, que as características do método ludoterapêutico são essenciais para os bons resultados na intervenção com crianças NEE. Os inquiridos evidenciaram uma opinião muito favorável à utilização do contexto lúdico nas aprendizagens funcionais dos alunos com este tipo de necessidades e na sua inclusão escolar/social, bem como a Ludoterapia ser um procedimento privilegiado ao estimular o desenvolvimento cognitivo, motor e sócio-afetivo do aluno. Contudo, tendo consciência das limitações em termos de representatividade da amostra, julgamos pertinente e fator de interesse conhecer a percepção de outros profissionais da Educação Especial em relação à problemática aqui em estudo.

REFERÊNCIAS

- AXLINE, V. M. **Ludoterapia: a dinâmica interior da criança**. Belo Horizonte: Interlivros, 1989.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2008.
- BRITO, R. A.; FREIRE, J. C. Ludoterapia centrada na criança: Uma leitura a partir da ética de Emmanuel Lévinas. **Revista da Abordagem Gestáltica**, V. 20, nº 1, 118-127, 2014,
- CABRAL, Á.; NICK, E. **Dicionário Técnico de Psicologia**. São Paulo, Cultrix, 2000.

CAMIC, P. M., Rhodes, J. E., & Yardley, L. (Eds). **Qualitative research in psychology: Expanding perspectives in methodology and design**. Washington, DC: APA. 2004.

CARVALHO, T. S., JESUS, E. S., SANTOS, I. M., & MOTA, J. C. **A pedagogia hospitalar e a atuação do pedagogo em espaço não-escolar**. Revista de Extensão Universitária da UFS, 163-170, 2014.

CASSEL, C. & SYMON, G. (Eds), **Essential guide to qualitative methods in organizational research: A practical guide**. London: Sage, 2004.

DECRETO-LEI N.º 3/2008, de 7 de Janeiro. **Apoios especializados a prestar na educação pré-escolar e nos ensinos básico e secundário dos sectores público, particular e cooperativo**.

DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. (Eds.), **The Sage handbook of qualitative research** (4rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage, 2011.

FONSECA, V. **Manual de Observação Psicomotora**: Editorial Notícias, 1992.

FONSECA, V. **Contributo para o Estudo da Génese da Psicomotricidade**. Ed. Notícias, 1976.

FLICK, U. **Métodos qualitativos na investigação científica**. Lisboa: Monitor, 2005.

FREIRE, P.; SHOR, I.. **Medo e ousadia: o cotidiano do professor** (12ª ed.). Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

FROEBEL, F. **Pedagogics of the kindergarten: His ideas concerning the play and playthings of the child**. Ed. W. T. Harris. International Education Series, V. 30. Tradução de Josephine Jarvis. New York, 1912.

GHIGLIONE, R.; M., B. **O inquérito: Teoria e prática**. Oeiras: Celta Editora, 1997.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

LEPĂDATU, I., DREGHICIU, R. **Ludotherapy for recovering children's neuromotor dysfunctions**. Scientific Research & Education in the Air Force-AFASES, 1, 2014.

MALUF, A. **Atividades lúdicas como estratégias de ensino aprendizagem**. 2006. Obtido em 28 de dezembro de 2012, de <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=850>

NUNES, C. **Aprendizagem Ativa na Criança com Multideficiência – Guia para Educadores**. Lisboa: Ministério da Educação / Departamento de Educação Básica, 2001.

OLABUENAGA, J. I.; Ispizua, M. A. **La descodificación de la vida cotidiana: Metodos de investigacion cualitativa**. Bilbao: Universidad de Deusto, 1989.

PIAGET, J. **A Formação do símbolo da criança**. Zahar Editores. Rio de Janeiro, 1978.
PREGNOLATO, M. A criatividade como aliada do terapeuta infantil, Ludoterapia: A terapia da criança. CRIAR – **Revista de Educação Infantil**. V. 2, nº 9, maio-junho/2006. Disponível em: <<http://www.mariuzapregnolato.com.br>>.

RAMOS, R.. **A percepção dos profissionais de Educação Especial face à Ludoterapia em contexto educativo**. Lisboa. Dissertação de mestrado. Escola Superior de Educação João de Deus, 2014.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2002
VIGOTSKI, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1998.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar & a Realidade**. Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.