

ENTREVISTA A PROFISSIONAIS DE EDUCAÇÃO ESPECIAL SOBRE A SUA PERCEÇÃO FACE À LUDOTERAPIA EM CONTEXTO EDUCATIVO

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 provocar a reflexão e contribuir para a melhoria das práticas pedagógicas em Educação Especial. Assim, pretendemos conhecer a perceção de profissionais de educação especial face à Ludoterapia e demonstrar que este procedimento é capaz de operar a diferenciação pedagógica, complementada com outras metodologias e terapias. Trata-se de um método importante a ser implementado em Educação Especial na medida que facilita as próprias crianças a se ajudarem, pois esta abordagem baseia-se no facto do lúdico ser a forma natural de se expressarem. Por conseguinte, a Ludoterapia facilita a inclusão do aluno no seu meio, cada vez mais amplo e complexo, onde deve não apenas viver como conviver. Neste sentido, esta conceptualização psicodinâmica da intervenção valoriza a utilização terapêutica do jogo através de atividades expressivas e espontâneas que privilegiam a ação exploratória criativa e a capacidade de comunicação e exteriorização emocional das problemáticas envolvidas. A amostra é composta por profissionais de educação especial, que foram entrevistados com o objetivo de compreender qual a sua perceção em relação à Ludoterapia e sua importância no desenvolvimento global do aluno com necessidades educativas especiais. A análise de conteúdo realizada indicou que as características do método ludoterapêutico são essenciais para os bons resultados na intervenção com crianças NEE.

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

INTERVIEW TO SPECIAL EDUCATION PROFESSIONALS ABOUT THEIR PERCEPTIONS TOWARDS PLAY THERAPY IN EDUCATIONAL CONTEXTS

ABSTRACT

This study aims to bring reflection and contribute to the improvement of teaching practices in Special Education. Thus, we intend to know the perception of special education professionals towards the Play Therapy issue and prove that this procedure is the differentiated pedagogy required, complemented with other methods and

therapies. It is an important method to be implemented in Special Education as it encourages children to help themselves and this approach is based on the fact that playing is their natural way of expressing. Therefore, Play Therapy facilitates the inclusion of students in their milieu, increasingly large and complex, where they should not only live but be sociable. In this sense, this conceptualization of psychodynamic intervention enhances the therapeutic powers of play through expressive and spontaneous activities that emphasize creative exploratory action and communication skills as well as the exteriorization of emotional disorders. The sample consists of professionals in special education who were interviewed in order to understand their attitude regarding to Play Therapy and its importance in the overall development of students with special educational needs. The content analysis carried out indicated that the characteristics of the Play Therapy method are essential to get good results in intervention with SEN children.

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

INTRODUÇÃO

O ponto de partida da presente investigação consistiu em procurar conhecer e compreender o vasto mundo das perturbações do desenvolvimento de modo a olhar para elas não como um problema, mas como um desafio pedagógico. Por conseguinte, este estudo exploratório propõe uma reflexão sobre as práticas pedagógicas com o intuito de contribuir para a sua melhoria, é um caminhar na procura do conhecimento e de respostas adequadas às necessidades educativas especiais dos alunos no âmbito da sua formação, inclusão, autonomia e preparação para a vida pessoal, social e profissional. Neste sentido, visou-se conhecer a percepção de profissionais de educação especial face à Ludoterapia e demonstrar, empiricamente, que este procedimento é capaz de operar a diferenciação pedagógica, complementada com outras metodologias e terapias, pois favorece o desenvolvimento global do aluno com NEE.

A criança não é um sujeito passivo, pois constrói o seu conhecimento. Quando joga, brinca ou desenha, está a desenvolver a capacidade de representar, de simbolizar; está a interagir com o mundo, a receber e interiorizar ideias, sentimentos e a dar a sua resposta criativa. Neste sentido, Natália PAIS (1992), defende que brincar é algo de muito sério e VIGOTSKY (1998) reforça a importância do contexto lúdico na educação especial na medida que a arte de brincar pode ajudar a criança NEE a desenvolver-se, bem como a comunicar com os outros e consigo mesma. Brincar permite à criança/jovem relacionar-se melhor com a sociedade na qual a mesma convive e o jogo/brinquedo possibilita o seu desenvolvimento cognitivo, bem como oportunidades de crescimento e amadurecimento.

Etimologicamente, o lúdico tem origem na palavra latina ludos que quer dizer jogo. Contudo, a evolução semântica de lúdico passou a relacioná-lo com o traço essencial da psicofisiologia do comportamento humano. Por conseguinte, na atividade lúdica o que importa não é apenas o produto da mesma, mas o momento vivido que possibilita experienciar momentos de autoconhecimento e de conhecimento do outro (RAMOS, 2014). Assim, o conjunto de atividades lúdicas e terapêuticas funcionam como mediadores nas relações do homem com o mundo, possibilitando à criança, em particular, mas também ao adolescente, ao adulto e ao idoso expressar os seus sentimentos, angústias e sofrimento psíquico.

Ludoterapia é nome científico dado à Terapia através do brincar. Este conceito é perspectivado de diversas formas consoante os autores que o abordam. Assim, para AXLINE (1989)

“A Ludoterapia não-diretiva...pode ser descrita como uma oportunidade que se oferece à criança para poder crescer sob melhores condições. Sendo o brincar o seu meio natural de autoexpressão é-lhe proporcionada a oportunidade de, brincando, expandir os seus sentimentos acumulados de tensão, frustração, insegurança, agressividade, medo, espanto e confusão. Libertando-se destes sentimentos através do brincar, a criança consciencializa-os, enfrenta-os, aprende a controlá-los, ou esquece-os. Quando atinge uma certa estabilidade emocional, apercebe-se da sua capacidade para se realizar como indivíduo, pensar por si mesma, tomar as suas próprias decisões, tornar-se psicologicamente mais madura e, assim sendo, tornar-se pessoa.”(p.14/15)

A este propósito, 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 necessidades educativas especiais.

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 et al., 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 por conseguinte é impulsionador do desenvolvimento da aprendizagem da criança.

Os procedimentos didáticos a aplicar em Educação Especial constituem um fenómeno educacional ainda pouco conhecido e que requer 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.

Na Educação Especial, os jogos de computador merecem uma atenção especial pois são muito utilizados e são orientados em função da idade mental e das suas restrições físicas e/ou cognitivas do aluno. Os aspetos positivos a salientar são: a necessidade de concentração e atenção, o desenvolvimento da capacidade indutiva, espacial e visual e o tratamento paralelo de informações dadas. Além destes aspetos, BOGATSCHOV (2001) comenta que os jogos de computador também promovem situações favoráveis à aprendizagem, pois permitem condutas de cooperação, perseverança, envolvimento com a atividade, organização e autonomia. Com a utilização dos jogos o professor pode propiciar aos alunos a vivência em grupo, desenvolver a criatividade e a imaginação, além de proporcionar oportunidades de autoconhecimento, de descobertas de potencialidades, promover a formação da autoestima e a prática de exercícios de relacionamento social. Mas, para isso ocorrer, deve estar convencido de que o jogo é um instrumento cognitivo e afetivamente significativo e que pode trazer enriquecimento às atividades pedagógicas.

A importância da Ludoterapia é reconhecida para além da área da Educação. Refira-se a título de curiosidade que no Brasil, a Lei nº 11.104, de 21 de março de 2005 implementou “brinquedotecas” nos hospitais pediátricos por reconhecer os

benefícios das atividades lúdicas no processo de internamento e tratamento de crianças, acelerando a recuperação das mesmas. No espaço das “brinquedotecas”, as crianças podem encontrar jogos, brinquedos, fantoches, livros, modelagens... e “instrumentos hospitalares”, bem como diversos tipos de profissionais que as acompanham ludicamente. Existem igualmente diversas associações direcionadas para idosos, mas também para todas as outras faixas etárias, onde se faz uso da Ludoterapia como forma de socialização e libertação de traumas e angústias ligadas frequentemente à solidão. A APPCDM (Associação Portuguesa de Pais e Amigos do Cidadão Deficiente Mental) nomeadamente no setor ocupacional, pratica a Ludoterapia visando a aprendizagem e/ou manutenção de capacidades de trabalho, aquisição de rotinas laborais básicas, realização de atividades socialmente úteis e estimulação da criatividade e expressão artística.

Embora a Ludoterapia não seja uma Arte-Terapia, todavia tem os mesmos objetivos e usa uma metodologia ativa, catártica e criativa muito semelhante porque valoriza a utilização terapêutica do jogo através de atividades expressivas e espontâneas que privilegiam a ação exploratória criativa e a capacidade de comunicação e exteriorização emocional das problemáticas envolvidas.

Brincar é viver e as crianças brincam porque esta é uma necessidade tão básica como comer ou dormir. Todavia, o brincar deve, também, ser dirigido e orientado pelos professores, educadores, pais/encarregados de educação, no sentido de treinar e desenvolver as competências das criança/jovens, particularmente se estes forem portadores de necessidades educativas especiais. A propósito, já Platão afirmava: “Não eduques as crianças nas várias disciplinas recorrendo à força, mas como se fosse um jogo, para que também possas observar melhor a disposição natural de cada um”.

A Ludoterapia constitui um excelente instrumento para criar empatia com o educador e estimular o desenvolvimento cognitivo e motor da criança com necessidades educativas especiais, bem como trabalhar o comportamento/personalidade e as atitudes destes alunos de modo a ajudá-los a integrarem-se melhor na escola e na sociedade de forma mais preparada e autónoma. Esta psicoterapia dinâmica, complementada com outras terapias e metodologias, constitui um contributo expressivo, sobretudo em contexto de Educação Especial. Na verdade, o uso potencial da Ludoterapia com crianças com necessidades educativas especiais (NEE) é vasto e promissor.

Propósito

O propósito desta investigação consiste em perceber qual a atitude dos professores de educação especial em relação à Ludoterapia e sua importância no desenvolvimento global do aluno com necessidades educativas especiais, bem como conhecer as perspetivas dos professores de educação especial sobre a aplicação da Ludoterapia como metodologia de ensino capaz de assegurar a diferenciação pedagógica no contexto da educação especial. Especificamente, pretendemos avaliar o recurso de ensino das atividades lúdicas na adequação do currículo às características específicas dos alunos com NEE, bem como perceber a importância da interação lúdica como procedimento facilitador da inclusão do aluno NEE no grupo/turma e escola.

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 conselho 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 5 profissionais, quatro mulheres e um homem, que exercem diversas funções nas escolas do referido concelho, tais como: coordenadores e professores de educação especial, psicólogas escolares, terapeuta da fala e ludoterapeuta. No Quadro 1 pode consultar-se a distribuição em função do gênero, idade, área de formação, habilitação acadêmica, nível de ensino que leciona, tempo de serviço, formação em educação especial e conhecimento no Decreto-Lei 3/2008 (educação especial).

QUADRO 1 – Caracterização da amostra de profissionais que responderam às entrevistas

Variáveis sociodemográficas (Amostra A)		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

QUADRO 1 – Caracterização da amostra de profissionais que responderam às entrevistas

Variáveis sociodemográficas (Amostra A)	n	%
Já leu o Decreto-Lei 3/2008 (educação especial)?	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 acadêmica 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 (ensino 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.

Metodologia adotada

A metodologia qualitativa foi o paradigma adotado, a partir de análise de conteúdo às entrevistas. A análise temática de cada uma das 3 respostas foi realizada atendendo a um conjunto de referências (BARDIN, 2008; CAMIC et al., 2004; CASSEL & SYMON, 2004; DENZIN & LINCOLN, 2011, FLICK, 2005). Definimos 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 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.

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

Nos quadros 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 quadro. 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 registo, o somatório das respostas a cada questão representam 100%, sendo possível verificar as categorias que abarcam um maior ou menor número de UR.

QUADRO 2 - Categorias emergentes da análise de conteúdo à questão 1 – “Na sua opinião o que é a Ludoterapia?” (nota: responderam apenas três profissionais)

Categorias	Indicadores	UE-máximo 3 por indica- dor		U.R.	
		n	%*	n	%**
Utilização do brincar para	Expressar	3	100.0	16	42.1
	Jogar/brincar	3	100.0	4	10.5
	Explorar	1	33.3	4	10.5
	Libertar	1	33.3	1	2.6
	Relação interpessoal	2	66.6	2	5.3
<i>Total</i>		-	-	27	71.0
Técnica	Não invasiva/espontânea	3	100.0	5	13.2
	Psicoterapêutica	3	100.0	3	7.9
	Dinâmica/empática	2	66.6	2	5.3
	Importante	1	33.3	1	2.6
<i>Total</i>		-	-	11	29.0
<i>Total das U.R.</i>				38	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

Duas categorias emergiram da análise de conteúdo à questão 1 – “Na sua opinião o que é a Ludoterapia?”: 1) Utilização do brincar para.... e 2) questões referentes à técnica em si. A categoria 1 ocupa a maioria das respostas (71% da totalidade das UR), sendo as UE referidas pela totalidade dos respondentes a utilização do brincar para a criança se expressar (42.1% da totalidade das UR) e jogar/brincar. De fato, desta categoria emergiu largamente a utilização do brincar para a criança se expressar (sentimentos, frustrações, medos, agressividade, sentimentos, etc). Entre a categoria 2 (29% da totalidade das UR), foi indicado por todos os respondentes tratar-se de uma técnica não invasiva/espontânea (13.2% da totalidade das UR) e psicoterapêutica (7.9% da totalidade das UR). Concluímos que os inquiridos conside-

ram a Ludoterapia como a utilização do brincar para diversas finalidades, com vista ao desenvolvimento harmonioso da criança.

QUADRO 3 - Categorias emergentes da análise de conteúdo à questão 2 – “Considera que a Ludoterapia, complementada com outras metodologias e terapias, é indicada para contextos de educação especial? Em que medida?”

Categorias	Indicadores	UE-máximo 5 por indicador		U.R.	
		n	%*	n	%**
Concordância & aplicação da ludoterapia	Concordância	5	100.0	5	10.9
	Aplicação diária	1	25.0	4	8.7
	Aplicação por psicólogos com formação	1	25.0	1	2.2
	<i>Total</i>	-	-	10	21.8
Motivos	Vantagens em relação a outras técnicas	2	50.0	2	4.3
	Pelas características da técnica	3	75.0	7	15.2
	Vontade de interagir/prazer/motivação com a técnica	2	50.0	8	17.4
	Desenvolvimento de capacidades	2	50.0	8	17.4
	Desenvolvimento da personalidade	2	50.0	3	6.5
	Melhoria da qualidade de vida/cidadania/direitos	1	25.0	4	8.7
	Monitorização da criança	1	25.0	4	8.7
	<i>Total</i>	-	-	36	78.2
			<i>Total das U.R.</i>	46	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 2 – “Considera que a Ludoterapia, complementada com outras metodologias e terapias, é indicada para contextos de educação especial? Em que medida?”, resultou em duas categorias interligadas: 1 – Concordância em relação à questão & aplicação da ludoterapia; e 2 – motivos apontados à concordância. Todos os respondentes concordam com a afirmação, de onde concluímos que a Ludoterapia, complementada com outras metodologias e terapias, é indicada para contextos de educação especial. Fica, no entanto, a ressalva de que a aplicação da Ludoterapia deve ser diária. Essa concordância deve-se, essencialmente, às características da técnica (75% das UE e 15.2% da totalidade das UR), pelo fato de facultar à criança a vontade de interagir/prazer/motivação com a técnica (50% das UE e 17.4% da totalidade das UR) e por contribuir nesta para o desenvolvimento de capacidades (50% das UE e 17.4% da totalidade das UR).

QUADRO 4 - Categorias emergentes da análise de conteúdo à questão 3 – “Como integra as atividades lúdicas na adequação do currículo às características dos alunos com NEE?”

Categorias	Indicadores	UE-máximo 5 por indicador		U.R.	
		n	%*	n	%**
Importância	Ferramenta de trabalho	3	60.0	5	12.8
	Equidade educativa	1	20.0	1	2.6
	Metodologia de avaliação	1	20.0	1	2.6
	<i>Total</i>	-	-	7	18.0
Definição de metas	Adequação às necessidades/ processo de ensino- aprendizagem	5	100.0	15	38.5
	Definir objetivos	4	80.0	6	15.4
	Desenvolvimento/evolução	2	40.0	8	20.5
	<i>Total</i>	-	-	29	74.4
Realização	Pelos SPO	1	20.0	2	5.1
	Por técnico especializado	1	20.0	1	2.6
	<i>Total</i>	-	-	3	7.7
		<i>Total das U.R.</i>		39	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

Já a questão 3 – “Como integra as atividades lúdicas na adequação do currículo às características dos alunos com NEE?” fez emergir três categorias: 1) importância das atividades lúdicas na adequação do currículo às características dos alunos com NEE; 2) Definição de metas para esse fim; e 3) Realização por parte de entidades/técnicos especializados. A segunda categoria foi a mais indicada (74.4% da totalidade das UR), de onde concluímos que é necessário da definição de metas na integração das atividades lúdicas para adequação do currículo a alunos com NEE. Isso deve-se essencialmente à Adequação às necessidades daquelas crianças no processo de ensino-aprendizagem (100% das UE e 15.2% da totalidade das UR). Assim, o Definir objetivos (80% das EU e 15.4% da totalidade das UR) para Desenvolvimento/evolução (40% das UE e 20.5% da totalidade das UR) da criança com NEE é fundamental. Ressaltou a importância desta integração (18.0% da totalidade das UR), vendo-se a ludoterapia sobretudo como uma ferramenta de trabalho (60% das UE e 12.8% da totalidade das UR). Ficou também a ressalva de que esta realização deve ser feita por entidades/técnicos especializados (7.7% da totalidade das UR).

DISCUSSÃO

A metodologia qualitativa utilizada na presente investigação, através da entrevista, serviu de base à pesquisa cujos resultados evidenciaram que os inquiridos têm uma opinião muito favorável à utilização do contexto lúdico em Educação Especial. Ao oferecer às crianças com necessidades educativas especiais a possibilidade

de brincar, oferece-se muito mais do que o ato em si mesmo, oferece-se qualidade de vida, um desenvolvimento mais natural/eficiente e ainda a possibilidade de se reconhecer como ser.

No que concerne à questão 1 (“Na sua opinião o que é a Ludoterapia?”) concluímos que os inquiridos consideram a ludoterapia como a utilização do brincar para diversas finalidades, com vista ao desenvolvimento harmonioso da criança. 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 como PIAGET (1978), FROEBEL (1912), VIGOSTYKY (1987), KISHIMOTO (2003), entre outros. Neste sentido, a interação lúdica constitui um procedimento capaz de operar a diferenciação didática assegurada pela educação especial, pois valorizou-se a intervenção psicodinâmica através da utilização terapêutica do jogo/atividade lúdica, privilegiando a ação exploratória criativa nas diversas problemáticas envolvidas. Sobre a questão 2 (“Considera que a Ludoterapia, complementada com outras metodologias e terapias, é indicada para contextos de educação especial? Em que medida?”), todos os respondentes concordam com a afirmação, de onde concluímos que a Ludoterapia, complementada com outras metodologias e terapias, é indicada para contextos de educação especial. Fica, no entanto, a ressalva de que a aplicação da Ludoterapia deve ser diária. Essa concordância deve-se, essencialmente, às características da técnica, pelo facto de facultar à criança a vontade de interagir/prazer/motivação com a e por contribuir nesta para o desenvolvimento de capacidades.

Já a questão 3 (“Como integra as atividades lúdicas na adequação do currículo às características dos alunos com NEE?”) concluímos que é necessário a definição de metas na integração das atividades lúdicas para adequação do currículo a alunos com NEE, tendo em conta as necessidades daquelas crianças no processo de ensino-aprendizagem. Ficou também a ressalva de que esta realização deve ser feita por entidades/técnicos especializados.

Sintetizando, a Ludoterapia oferece a possibilidade da criança observar melhor o mundo e a si mesma: as suas motivações, impulsos e emoções são trabalhadas para que ela tenha, a cada dia, maior consciência a respeito de si e dos outros, desenvolva a sua personalidade e aprenda a lidar com os seus conflitos. A Ludoterapia facilita a expressão de sentimentos, dos medos e das necessidades de forma que o professor possa entender melhor o aluno e ajudá-lo a vencer as suas dificuldades para que se desenvolva de maneira saudável e plena. Deste modo, esta terapia é ainda utilizada para tratar questões, tais como a 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. Contrariamente a outras psicoterapias, não se propõe “curar” o incurável ou superar de todo as dificuldades de aprendizagem dos alunos com necessidades educativas especiais, mas dar qualidade de vida e estimular o desenvolvimento cognitivo e motor, bem como um modelar de atitudes/personalidades e constituir um meio para a socialização.

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

CONCLUSÕES

Da presente análise de conteúdo ficou demonstrado que as características do método ludoterapêutico são essenciais para os bons resultados na intervenção com crianças com NEE. Os inquiridos evidenciaram uma opinião muito favorável à utilização do contexto lúdico nas aprendizagens funcionais dos alunos com este tipo de necessidades. 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.
- BOGATSCHOV, Darlene Novacov. **Jogos computacionais heurísticos e de ação e a construção dos possíveis em crianças do ensino fundamental**. Universidade Estadual de Campinas – Campinas, 2001.
- 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.
- FLICK, U. **Métodos qualitativos na investigação científica**. Lisboa: Monitor, 2005.
- 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., & MATALON, 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.

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

PAIS, N.; SANTOS, L.; VIEGAS, F. (ed.) **Contexto lúdicos e crianças com necessidades especiais**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian – Instituto de Apoio à Criança, 1992. (Cadernos da Atividade Lúdica, 2).

PIAGET, J. **A Formação do símbolo da criança**. Zahar Editores. Rio de Janeiro, 1978.

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.

VIGOTSKI, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1998.