



**MESTRADO EM CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO**  
**EDUCAÇÃO ESPECIAL**

**O Lúdico como Vivência Promotora de Sucesso em  
Processos de Aprendizagem:**

Crianças com Défices Cognitivos

Dissertação apresentada à Escola Superior de Educação de Paula  
Frassinetti para obtenção do grau de Mestre em Ciências da Educação  
Especialização em Educação Especial

Candidata: Paula Raquel de Sousa Maciel

Sob orientação da Professora Doutora Helena Serra

Porto

Outubro de 2011

## RESUMO

A escola deve responder às particularidades de cada criança adequando os processos de ensino-aprendizagem. Para isso, deve fornecer suportes materiais e físicos, bem como implementar medidas para satisfazer os alunos, potenciando a sua autonomia pessoal e social. A abordagem lúdica parece ser um recurso fundamental para a aprendizagem e para o desenvolvimento integral de todas as crianças, incluindo os alunos com deficiência mental.

O objectivo principal deste trabalho de investigação procurou compreender o lúdico como vivência promotora de sucesso em processos de aprendizagem na criança com deficiência mental. Este estudo permitiu analisar a importância que a ludicidade apresenta na aprendizagem desta criança e no seu desenvolvimento harmonioso. Com as actividades lúdicas, os alunos conseguem despertar maior interesse, empenho e motivação pelas aprendizagens. O nível de atenção e concentração aumentam pois aprende-se experimentando, manipulando e investigando.

O aluno em estudo é uma criança com deficiência mental que está inserido numa instituição educativa de educação especial. Após a caracterização e avaliação inicial da criança foi imprescindível a elaboração de um plano de intervenção lúdica, onde foram realizadas actividades lúdicas relacionando as áreas disciplinares, as expressões artísticas e as novas tecnologias da informação e comunicação, para colmatar as dificuldades apresentadas e favorecer a sua aprendizagem. Os dados foram recolhidos através da observação das actividades lúdicas, através das entrevistas formuladas a professoras e psicólogas e através da comparação das duas avaliações realizadas ao aluno, no momento inicial e final da intervenção lúdica. Os dados deste estudo seguiram a metodologia qualitativa. No final desta investigação foi possível verificar melhorias significativas na aprendizagem da criança em estudo e no seu desenvolvimento integral.

**PALAVRAS-CHAVE:** Deficiência Mental; Aprendizagem; Educação Integral; Abordagem Lúdica; Intervenção Lúdica; Expressão e Educação Artística; Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação

# ABSTRACT

The school should fulfill the children's particular needs by adjusting the teaching-learning processes. In order to do so, the school must be able to present the children with the appropriate facilities and materials, as well as implementing measures to please the students, while helping their social and personal autonomy grow. The ludic approach seems to be a key resource in what concerns the learning and the full development of all children, including the students with mental disability.

The main goal of this research sought to understand the playful experience as a promoter of success in learning processes in children with mental disabilities. This study allowed us to analyze the importance of playfulness in the learning features of this child and its harmonious development. With fun activities, students can awaken greater interest, commitment and motivation for learning. The level of attention and concentration increases as you learn through experimentation, manipulation and investigation

The student in question is a child, with mental disability, who is inserted in a special education institution. After having done the initial characterization and evaluation of the child, it was essential to develop a playful intervention plan. In this plan, the fun activities were carried out mixing the disciplinary fields, artistic expression and the new information and communication technologies to overcome the difficulties presented and to encourage their learning. The data were collected through the observation of playful activities, through the interviewing of teachers and psychologists and by comparing both evaluations of the student, the one done before starting the playful intervention plan and the one done after it. Data from this study followed the qualitative methodology. At the end of this investigation it was possible to verify significant improvements in this child's learning and its full development.

**Keywords:** Mental disability, Learning, Integral Education, Ludic Approach, Playful Intervention, Artistic Expression and Education, New Information Technologies and Communication.

# AGRADECIMENTOS

Quero agradecer a todos os que contribuíram e colaboraram para a realização deste estudo.

À minha orientadora, Professora Doutora Helena Serra, que aceitou dirigir este trabalho, pelos seus ensinamentos preciosos.

Aos alunos e funcionários do colégio que me apoiaram e incentivaram nos momentos de maior desalento.

Às professoras e psicólogas que contribuíram neste trabalho, pela disponibilidade e pela recolha de informação que permitiu fortalecer esta investigação.

Um agradecimento especial ao Emanuel, o meu aluno, com quem tive o prazer de partilhar este trabalho.

A todos os amigos, pelo apoio compreensivo, atenção e ajuda na concretização de ideias e actividades práticas.

Ao meu ponto de luz, o João, por estar sempre comigo.

Aos meus pais, irmã e Jorge, que preenchem a minha vida e que com todo o amor do mundo me orientam e acompanham em todos os momentos.

Aos meus avós, que se encontram sempre no meu coração, pela ternura, paciência e pelo amor incondicional.

Aos Profissionais de Educação que pintam alegremente a vida de TODAS as crianças e jovens,

o nosso Futuro...

# ÍNDICE

<b>INTRODUÇÃO</b>	13
<b>I PARTE: ENQUADRAMENTO TEÓRICO</b>	16
<b>CAPÍTULO 1 – Deficiência Mental: Abordagem Conceptual</b>	17
1) Breve Perspectiva Histórica do Estudo da Deficiência Mental	18
2) Etiologia da Deficiência Mental	22
3) Conceito e Paradigmas	25
4) Necessidades Educativas Especiais da Criança com Deficiência Mental	35
<b>CAPÍTULO 2 – Actividade Lúdica e a Aprendizagem</b>	42
1) Ludicidade	43
2) Intervenção Educativa através da Actividade Lúdica	50
2.1) Drama	57
2.2) Música	60
2.3) Motricidade	63
2.4) Artes Plásticas	66
2.5) Novas Tecnologias	69
<b>II PARTE: ESTUDO EMPÍRICO</b>	71
<b>CAPÍTULO 1 – Apresentação do Estudo</b>	72
1) Objecto de Estudo	73
2) Objectivos Gerais e Específicos do Estudo	77
3) Definição da Amostra – Grupo/Turma	78
3.1) Caracterização do Meio/ Instituição/ Grupo-Turma	78
3.2) Caracterização do Aluno	83

<b>CAPÍTULO 2 – METODOLOGIA</b>	86
1) Metodologia Qualitativa	87
2) Técnica de Recolha de Dados	88
2.1.) Observação Participante	88
2.2.) Entrevistas	93
3) Tratamento e Análise de Dados	95
4) Desenho e Desenvolvimento do Plano de Intervenção Lúdica	101
<b>CAPÍTULO 3 – APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DE RESULTADOS</b>	134
1) Resultados da Avaliação Inicial do Aluno	134
2) Resultados da Avaliação Final do Aluno	145
3) Análise Comparativa da Avaliação Inicial e Final do Aluno	155
4) Análise de Dados Recolhidos nas Entrevistas	169
5) Síntese e Discussão dos Resultados	187
<b>CONCLUSÕES FINAIS</b>	191
<b>REFERÊNCIAS E RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS</b>	193

# ÍNDICE DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> – Categorização e características da deficiência mental segundo a Organização Mundial de Saúde e a Associação Americana para a Deficiência Mental	27
<b>Quadro 2</b> – Características da deficiência mental na área do ensino segundo várias perspectivas.	29
<b>Quadro 3</b> – Categorização da deficiência mental segundo Landivar assente na teoria dos estádios de desenvolvimento da criança definida por Piaget	30
<b>Quadro 4</b> – Breve comparação entre o paradigma actual e o proposto	34
<b>Quadro 5</b> – Critérios do lúdico na prática pedagógica	52
<b>Quadro 6</b> – Exemplos de materiais para a intervenção educativa da criança com deficiência mental.	54
<b>Quadro 7</b> – Contributos da expressão e educação dramática	59
<b>Quadro 8</b> – Contributos da expressão e educação musical	62
<b>Quadro 9</b> – Contributos da expressão e educação motora	66
<b>Quadro 10</b> – Contributos da expressão e educação plástica	68
<b>Quadro 11</b> – Contributos das novas tecnologias	70

<b>Quadro 12</b> – Os nove domínios da primeira parte da ECA-E segundo Santos & Morato (2002)	92
<b>Quadro 13</b> – Guião da entrevista das professoras	97
<b>Quadro 14</b> – Guião da entrevista das psicólogas	98
<b>Quadro 15</b> – Categorias formuladas através das entrevistas	100
<b>Quadro 16</b> – Plano de intervenção lúdica realizado com o aluno	104
<b>Quadro 17</b> – Exemplos de outras actividades desenvolvidas com o aluno	125
<b>Quadro 18</b> – Avaliação inicial do aluno segundo os domínios da ECA-E de Santos & Morato e segundo os descritores considerados em Landivar	136
<b>Quadro 19</b> – Avaliação final do aluno segundo os domínios da ECA-E de Santos & Morato e segundo os descritores considerados em Landivar	146
<b>Quadro 20</b> – Quadro comparativo da avaliação inicial e avaliação final do aluno	162
<b>Quadro 21</b> – Quadro organizativo de algumas respostas das professoras entrevistadas	177
<b>Quadro 22</b> – Perspectivas conclusivas das profissionais entrevistadas face às duas categorias	186
<b>Quadro 23</b> – Quadro conclusivo das hipóteses formuladas	189

# ÍNDICE DE ESQUEMAS

<b>Esquema 1</b> – Causas gerais da deficiência mental	24
<b>Esquema 2</b> – Modelos de apoios definidos pela Associação Americana para a Deficiência Mental	33
<b>Esquema 3</b> – Características dos apoios definidos pela Associação Americana para a Deficiência Mental	33
<b>Esquema 4</b> – Estrutura do comportamento adaptativo	39
<b>Esquema 5</b> – Características do jogo segundo Huizinga	45
<b>Esquema 6</b> – Características do jogo segundo Christie	46
<b>Esquema 7</b> – Características do jogo segundo Fromberg	47
<b>Esquema 8</b> – Funções do acto lúdico	51
<b>Esquema 9</b> – Ambiente escolar positivo	56
<b>Esquema 10</b> – Conclusão do objecto de estudo	76

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> – Avaliação inicial do aluno – valor percentual	144
<b>Gráfico 2</b> – Avaliação final do aluno – valor percentual	154
<b>Gráfico 3</b> – Comparação e conclusão da avaliação inicial e avaliação final do aluno – valor percentual	168

# INTRODUÇÃO

O presente trabalho de investigação surge no âmbito da disciplina de Dissertação, do 2.º ano do Mestrado em Ciências da Educação – área de Especialização Educação Especial, realizada na Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti no ano lectivo de 2009/2010.

A temática principal é a abordagem lúdica no processo de desenvolvimento global da criança com deficiência mental. Este trabalho emerge com o propósito de introduzir práticas inovadoras, apelativas e motivadoras a estas crianças especiais, com o intuito de melhorar a qualidade da sua aprendizagem e da vida destas crianças. Acreditamos que, quanto mais cedo apostarmos numa abordagem lúdica, as crianças com esta problemática poderão desenvolver o gosto pela descoberta, favorecendo a sua aprendizagem, o seu desenvolvimento global e a sua independência pessoal.

É no período escolar que a criança com deficiência mental deve maximizar as áreas do seu desenvolvimento estando, desta forma, melhor preparada para enfrentar a realidade. Neste sentido, a equipa educativa deve desenvolver actividades que proporcionem à criança capacidades necessárias para ela se construir como ser humano e estar plenamente envolvida na comunidade. A língua materna é essencial no “desenvolvimento individual, no acesso ao conhecimento, no relacionamento social, no sucesso escolar e profissional e no exercício pleno da cidadania.” (Currículo Nacional do Ensino Básico, 2001: 39) Por isso, deve ser desenvolvida, desde muito cedo, na vida destas crianças, pois funciona como um meio de acesso ao conhecimento e forma integrante de interacção com os outros. É fundamental que estas crianças desenvolvam as suas competências de acordo com a sua funcionalidade cognitiva, principalmente, ao nível da comunicação, estruturação de pensamento, leitura e escrita simples e funcional.

Considera-se evidente a importância dada à Educação Matemática em crianças com esta problemática, uma vez que se desenvolve competências importantes para a resolução de problemas do quotidiano. A criança, no seu espaço escolar, deve usufruir de uma panóplia de

experiências e actividades relacionadas com a vida diária, possibilitando-lhe a oportunidade de descobrir, manipular e explorar. Estes alunos necessitam de uma Matemática prática, funcional e simplificada, fundamentada em suporte material apelativo, que os ajude na resolução dos seus problemas de vida familiar, profissional e social.

“Todas as crianças possuem um conjunto de experiências e saberes que foram acumulados ao longo da sua vida, no contacto permanente com o meio que as rodeia.” (Organização Curricular e Programas do 1.º Ciclo do Ensino Básico, 2004: 101) É fundamental que o professor seja capaz de desenvolver tarefas significativas, que envolvam uma aprendizagem relacionada com o meio local da criança, para valorizar, ampliar e reforçar as vivências e saberes dos alunos. O meio próximo da escola também apresenta potencialidades de exploração que certamente enriquecem culturalmente a criança. Torna-se imprescindível desenvolver com estes alunos tarefas escolares que maximizem a autonomia e a responsabilidade para que, progressivamente, possam libertar-se do apoio e orientação do professor.

Considera-se importante o papel da Educação Artística no desenvolvimento integral da criança. Esta área permite explorar, de forma integrada com as outras áreas disciplinares, problemas pessoais, sociais, científicos e estéticos. Uma verdadeira interdisciplinaridade beneficia a educação dos alunos com deficiência mental. O carácter motivador e lúdico associado à arte bem como o recurso aos diversificados materiais proporcionam momentos escolares inovadores e significativos para o desenvolvimento do aluno.

Sendo o Ensino Especial um ensino organizado para responder eficazmente às necessidades especiais de cada criança, a escola deve estar preparada e organizada com materiais adequados, equipamentos necessários, professores e técnicos especializados. Um dos recursos fundamentais para a aprendizagem das crianças com necessidades educativas especiais é a utilização das novas tecnologias. A sua utilização permite o acesso à informação e a inúmeras possibilidades comunicativas. A época em que vivemos é marcada pelo rápido avanço tecnológico e, por isso, o computador é um recurso otimizador na aprendizagem e no desenvolvimento da criança.

A escola deve formar cidadãos responsáveis e conscientes, que demonstrem sentido crítico, sensibilidade e respeito. A educação tendo por base uma abordagem lúdica permite aos alunos momentos interessantes e motivadores de descoberta que potenciem as competências académicas e sociais. Os jogos e as actividades lúdicas permitem à criança desenvolver o saber-ser, o saber-fazer e o saber-estar.

A problemática da deficiência mental será estudada neste estudo investigativo com o objectivo de melhorar as respostas educativas e a intervenção escolar destas crianças. Com esta investigação pretendemos aprofundar conhecimento sobre a deficiência mental, bem como descobrir estratégias significativas para o desenvolvimento escolar e social destas crianças. Igualmente procuraremos compreender o papel do lúdico e dos recursos materiais apelativos no percurso académico e desenvolvimental do aluno com deficiência mental.

O presente trabalho estará estruturado em dois momentos: o primeiro referente ao enquadramento teórico e o segundo relacionado com o enquadramento empírico. No enquadramento teórico apresentaremos dois capítulos. No primeiro capítulo trataremos de uma abordagem à deficiência mental, sendo possível observar uma revisão histórica desta problemática, aspectos relacionados com o conceito, a etiologia, as características e as práticas educativas. No segundo capítulo analisaremos perspectivas teóricas sobre o lúdico na educação e o seu impacto no desenvolvimento da criança. Exploraremos também a importância da Expressão e Educação Artística e das Novas Tecnologias direccionando-as para a aprendizagem da criança com deficiência mental. No enquadramento empírico, evidenciaremos alguns capítulos onde apresentaremos o nosso estudo e delimitação dos seus objectivos, hipóteses, amostra, metodologia, instrumentos utilizados e análise de conteúdo. Neste segundo momento do estudo serão apresentados os resultados, bem como a sua discussão e conclusão da investigação elaborada.

# **I PARTE**

## **ENQUADRAMENTO TEÓRICO**

# Capítulo 1

## Deficiência Mental: Abordagem Conceptual

Neste capítulo propomo-nos, fundamentalmente, abordar e analisar a evolução histórica do estudo da deficiência mental, bem como as possíveis definições, as causas, as características e as práticas educacionais aplicadas a esta problemática em estudo. Sabemos que um conhecimento correcto da deficiência ajuda na elaboração da programação e planificação a ter com os alunos, de forma a minimizar os seus problemas e a maximizar o desenvolvimento pessoal e social. Promover o desenvolvimento do indivíduo com deficiência mental e proporcionar-lhe actividades funcionais para a vida activa é o principal objectivo que deve mover todos os profissionais que trabalham diariamente com estas crianças. Assim, a verdadeira inclusão propõe uma escola para todas as crianças, com uma educação de qualidade, adaptada à especificidade de cada uma.

## 1) Breve Perspectiva Histórica do Estudo da Deficiência Mental

A história da deficiência mental está marcada pela falta de consciência humana e cívica. O indivíduo com deficiência mental era considerado uma pessoa desqualificada e condenada às ideologias assumidas, ao longo dos períodos históricos. Durante muito tempo, perduraram as atitudes sociais perante o indivíduo com deficiência mental que se traduziam na rejeição, na negação, na não-aceitação e na incompreensão sobre a diferença. A história da deficiência mental foi marcada pelas várias perspectivas e concepções de padrões de normalidade e anormalidade, de diferença, que foram consideradas determinantes para os indivíduos deficientes mentais e para o seu percurso de vida. Presentemente, ainda é possível verificar na sociedade, concepções denotadas de algum preconceito para com os cidadãos com esta problemática nos diversificados domínios da vida humana, no entanto, tem-se evidenciado melhorias significativas.

Segundo Moniz Pereira (1993) citado por Santos & Morato (2002:21), podemos entender a perspectiva histórica da deficiência mental através de quatro abordagens: “separação (pensamento mágico-religioso: aniquilação e veneração), a protecção (instituição do monoteísmo: caridade), a emancipação (Humanismo e Renascimento: estudo do homem e educabilidade das populações especiais nos mosteiros, locais de cultura) e a integração (normalização, educação).” Os indivíduos deficientes mentais constituíram um grupo desfavorecido e muito exposto em relação a outro qualquer grupo humano, devido aos idealismos e modelos que adoptavam em cada momento da História. Inicialmente, estas pessoas foram tratadas de forma desumana onde não existia qualquer interesse por este grupo na comunidade. “Durante a história da deficiência mental, a despeito das inúmeras transformações e das conquistas acerca dos direitos das pessoas com deficiência, a marca da negação se mantém. Negação que se expressa das mais diversas formas, indo da explícita exclusão, expulsão, repúdio da pessoa com deficiência até as mais sub-reptícias – muitas vezes, travestidas de aceitação, atendimento, assistência, inclusão. Podemos afirmar que essa história é reflexo ou representação de uma história maior, marcada por desigualdades e marginalização das pessoas que, por não se adequarem a um determinado modelo, são tomadas como potencialmente capazes de corromper a ordem e colocar em risco a suposta esperada harmonia.” (Souza, 2002: 8) Analisando a história da deficiência mental, podemos verificar o

quanto estes indivíduos foram desumanizadas, maltratados, perseguidos, discriminados, violentados e ridicularizados perante a população e durante períodos de tempo extensos. As características peculiares que esta problemática apresenta não eram aceites. O ideal de pureza e de beleza contrastava com o retrato dos indivíduos com deficiência mental, por isso, estas pessoas eram afastadas, para que a sociedade pudesse livrar-se daquilo que era considerado defeituoso, anormal e feio. Neste período, onde a religião constituía-se um dos grupos sociais mais importantes, a deficiência era encarada como um mal, um castigo divino, uma maldição. Com o surgimento das instituições religiosas, asilos, orfanatos e hospitais, que acolhiam as pessoas com esta problemática, iniciou-se uma nova fase na história da deficiência mental, onde a sociedade modera o pensamento radical e estabelece uma relação mais pacífica, consciencializada e atenciosa, uma vez que começa a acreditar nas suas competências. Começam também a emergir novas pensamentos e perspectivas aliados à teoria empírica de Locke que consigo trazem mudanças significativas na vida do indivíduo com deficiência mental. Segundo vários autores, é neste período que esta problemática desliga-se da demonologia, que até então vigorava, e inicia-se um novo período baseado no modelo organicista e biologista, onde os deficientes mentais passam a ser considerados pacientes, a quem há que tratar medicamente com o objectivo de alcançar a sua recuperação funcional e a sua inserção social. Também a igreja assumiu um papel decisivo na vida dos indivíduos com deficiência mental, defendendo a ideia de que tinham de ser ajudados, atendidos e reabilitados para contribuir para o desenvolvimento da sociedade. Surge assim a necessidade de criar alguns apoios pelo incentivo médico e terapêutico que se vivia naquela altura.

O séc. XIX é marcado, sobretudo, pela mudança de mentalidades, caracterizada pela atitude humanista. É nesta época que se inicia a complementaridade das experiências do processo terapêutico e do processo pedagógico. Esta nova abordagem sobre a reabilitação, saúde e a educação é o resultado de um grupo de investigadores dinâmicos que procuravam melhorar as condições de vida destes indivíduos. Vários autores como Itard com a educação e treino de uma criança, considerada como o rapaz selvagem; Esquirol com as suas práticas experimentais para o desenvolvimento da linguagem falada e contributos empíricos que permitiam distinguir a deficiência e doença; Maria Montessori adapta estudos anteriores e aplica outros programas educativos que foram bem sucedidos em crianças com esta problemática; Séguin onde continuou a desenvolver o treino sensorial e mais tarde deu origem aos primeiros testes de

inteligência; Down que deu os primeiros passos à investigação do distúrbio genético; e muitos outros cientistas, que contribuíram para novas intervenções e, sobretudo, qualidade de vida.

Com a nova visão médica e a nova perspectiva pedagógica assumida, Séguin ofereceu novas oportunidades de educação, fundando várias escolas em França e nos EUA. Conseguiu também afastar os indivíduos com deficiência mental dos hospícios a que eram condenados a toda a vida, possibilitando a estas pessoas o acesso a escolas com melhores condições ambientais para a aprendizagem e aquisição de competências úteis e funcionais para a inserção plena na sociedade. É nesta altura que, vários autores investem na área das perturbações mentais, conseguindo distinguir a deficiência mental de doença mental, baseando-se nos pressupostos da idade de aparecimento. A deficiência mental surge, então, na altura do nascimento ou na primeira infância. “Os esforços em educar as crianças deficientes foram intensificados pelo trabalho de Séguin.” (Kirk & Gallagher: 2002: 120) Maria Montessori (1870-1952) também contribuiu para a intervenção positiva em crianças com deficiência mental, explorando não tanto esta problemática como um pressuposto médico mas, sobretudo, analisando os contributos que o meio ambiente promove para a aprendizagem e o desenvolvimento global. Tratava-se de um processo de educabilidade com constantes repetições e memorização de experiências. Foi neste período que também surgiram algumas escolas de treino para que estes indivíduos pudessem, posteriormente, integrar-se na sociedade.

Surgiu também uma nova etapa na história da deficiência mental, marcada pelas publicações de trabalhos referentes ao aparecimento da primeira escala métrica da inteligência de Alfred Binet e do seu sucessor Théodore Simon. Esta nova escala de inteligência manifestou ser um método inovador e eficiente que possibilitou realizar o diagnóstico da deficiência mental, comparando a idade cronológica às tarefas destinadas a outras faixas etárias. Desta forma, permitiu oferecer às crianças e jovens com deficiência mental uma educação mais específica, particular, individualizada, personalizada e adequada ao seu próprio ritmo de aquisição de conteúdos e de aprendizagem. Cada vez mais as escolas começaram a interessar-se por esta problemática, explorando diversificadas práticas educativas eficazes para o auxílio da criança e do jovem. A imagem do professor que se limitava apenas a transmitir conteúdos começava, aos poucos, a modificar-se, estando mais sensibilizado às aprendizagens baseadas nas vivências pessoais dos alunos e em estabelecer relações afectuosas com os mesmos, respeitando as suas

individualidades. Ao longo do tempo, os educadores também aperfeiçoaram os seus métodos e estratégias, manuseando o ensino com menor frieza, severidade, ordem e disciplina. Deste modo, os alunos começaram a ocupar de forma produtiva e funcional o espaço e o tempo da escola, tornando-se em crianças activas, ocupadas e interessadas. Reivindicam-se os direitos do cidadão com deficiência mental que começam a integrar-se numa sociedade que os aceita como parte integrante.

A última abordagem da história da deficiência mental diz respeito ao princípio da normalização. Nesta etapa, o principal objectivo era oferecer ao indivíduo com deficiência mental todas as condições de vida necessárias para que se envolvesse, da melhor forma, na comunidade envolvente. Ou seja, aproximar-se da vida comum de qualquer outro cidadão. Esta fase surge da implementação dos direitos do homem e da igualdade de oportunidades para todos. A sociedade teve que se adaptar, oferecendo suportes materiais e físicos, bem como outros recursos necessários para ser possível normalizar a vida destas pessoas.

O desenvolvimento de uma cultura mais humanista e moralista, com a valorização dos direitos humanos e a igualdade de oportunidades do homem, direito à diferença, solidariedade e justiça social, determinou o desenvolvimento de uma nova mentalidade, surgindo documentos fundamentais para a vida destes cidadãos. Actualmente, ainda se luta pela integração e inclusão efectivas nas escolas e na sociedade, no entanto, o sistema educativo e social não reconhece verdadeiramente as diferenças, não garante a igualdade de oportunidades e não oferece recursos necessários para a educação e vida destas pessoas. É, por isso, necessário o envolvimento por parte das escolas, da comunidade e até das próprias famílias para que este processo seja efectivo e decorra com sucesso. É urgente possibilitar às crianças com deficiência mental o acesso à aprendizagem e à educação, de forma a prepará-las para uma vida digna e integrada na comunidade envolvente.

Conclui-se que o mais importante é consciencializarmo-nos pelos valores de cooperação, de ajuda e de solidariedade pelas crianças e jovens com deficiência mental, pois são uma peça integrante na comunidade e sua perspectiva histórica ensina-nos a respeitar e a valorizar tudo o que é diferente.

## 2) Etiologia da Deficiência Mental

O estudo da etiologia é imprescindível para a compreensão de uma problemática. A identificação dos factores etiológicos permite que se possa considerar respostas eficazes para a prevenção da deficiência mental, possibilitando uma intervenção significativa e direccionada às características destes indivíduos. No entanto, no que diz respeito a esta deficiência, é impossível atribuir uma única causa ao seu aparecimento e origem. Vários autores consideram que a sua proveniência está relacionada com uma multiplicidade de factores. Na maioria dos casos, é difícil verificar as causas que originaram a deficiência, tornando-as apenas suspeitas, meras hipóteses etiológicas, que dificilmente são comprovadas. Em algumas situações, é possível analisar vários factores que contribuíram para a deficiência mental, devendo-se, portanto, determinar a prioridade e importância dos mesmos (factores primários e secundários).

Segundo Morato (2002: 29), “a abordagem pluridisciplinar não permite ainda ter uma visão clara das causas da deficiência” sendo possível verificar diversos factores etiológicos de ordem pré-natal, péri-natal e pós-natal. Como já foi possível analisar, existem várias causas para a deficiência mental daí ser fundamental uma avaliação fidedigna e pormenorizada para a intervenção estar de acordo com o desenvolvimento do indivíduo. “A extrema complexidade do desenvolvimento e diferenciação do sistema nervoso central contribui para a existência da multiplicidade de causas sobre as quais recai a responsabilidade da génese da deficiência mental.” (Morato, 2002:29)

Tendo em conta a perspectiva de outros autores, existem dois grupos que podem causar a deficiência mental: os factores genéticos (a deficiência é originada pela herança genética, anterior à gestação) e os factores extrínsecos (a deficiência é causada por factores externos que se manifestam a partir do momento da concepção, durante o nascimento do indivíduo até à primeira infância – factores pré-natais, péri-natais e pós-natais).

Também a Organização Mundial da Saúde classifica como factores etiológicos da deficiência mental aqueles que actuam antes, durante e depois da concepção, bem como outros de causa desconhecida.

De acordo com Morato (2002: 29) “apesar da controvérsia existente em redor deste assunto e da necessidade emergente de um diagnóstico preciso e rigoroso, é possível estabelecer um traço comum que reside na perda de sistemas cerebrais que dirigem e coordenam a percepção, o movimento e a integração.”

Segundo Fonseca (1995) citado por Santos & Morato (2002:29), “a temática das principais causas para o aparecimento da deficiência mental engloba (...) factores de privação cultural, factores genéticos, factores de lesão cerebral, infecções e factores ambientais, que jogam um papel decisivo, influenciador e multidisciplinar do desenvolvimento global dos indivíduos.”

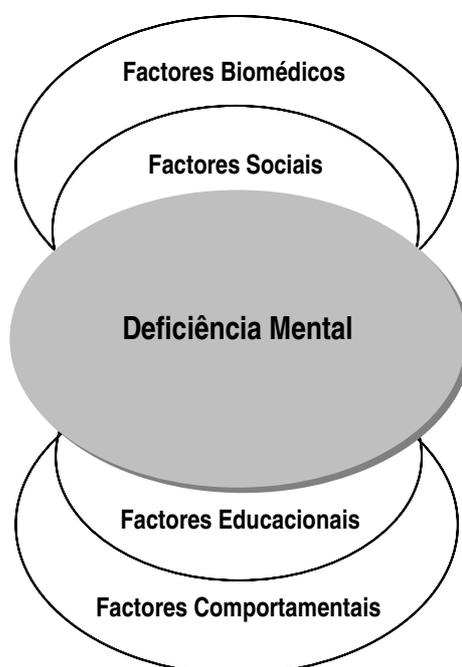
Kirk & Gallagher (2002) referem nove disposições principais que podem ser identificadas como agentes causadores da deficiência mental: infecção e intoxicação, trauma ou agente físico, metabolismo ou nutrição, influência pré-natal desconhecida, anormalidade cromossómica, distúrbios de gestão, atraso decorrente de distúrbio psiquiátrico e influências ambientais.

Landívar (2004: 32) considera que “los modelos médicos han resaltado la consideración de los factores intrínsecos, fundamentalmente orgânicos, como los principalmente responsables de las dificultades de los alumnos.” Acrescenta ainda, com as actuais investigações sobre este tema, que “la medicina incluye, también, factores de tipo sócio-afectivo.” Para este autor, a origem da deficiência mental inclui-se numa variedade de possibilidades interpretativas. Para além das causas de ordem biológica, também se pode tratar de consequências “de una carencia de estimulación social o de una deficiente escolarización o actuación educativa, o bien de una desajustada solución de problemas emocionales o afectivos.” (Landivar, s.d.: 37)

De acordo com a Associação Americana para a Deficiência Mental e com outros autores, a abordagem multifactorial vem substituir um pouco a abordagem etiológica tradicional, uma vez que se revela, actualmente, sem fundamento pois os diversificados estudos apontam para uma origem multidimensional da deficiência mental. Assim, no que diz respeito à natureza dos factores, apresenta-se várias categorias: biomédicas - alterações genéticas, sociais - estimulação da criança, educacionais - intervenção escolar adequada, e comportamentais - condutas adoptadas durante a gravidez.

Apesar das variadas considerações dos autores é possível verificar linhas semelhantes sobre os factores etiológicos da problemática que é a deficiência mental. Através de um esquema conclusivo podemos clarificar os quatro grupos gerais das causas da deficiência mental que vão ao encontro das perspectivas de alguns autores e de associações importantes na investigação desta problemática.

**Esquema 1 – Causas gerais da deficiência mental**



Concluindo este ponto de investigação e referindo Landivar (s.d.: 38) “el retraso mental no constituye una unidad única, los factores etiológicos que pueden provocar una disminución de las capacidades mentales son muchos y variados.” Acrescenta ainda que é fundamental a busca dos factores etiológicos para desenvolver uma acção preventiva desta problemática. Neste sentido, torna-se evidente a necessidade de procura de respostas sobre a especificação da etiologia da deficiência para que a intervenção esteja de acordo com esses factores e se aproprie ao sujeito, maximizando as suas potencialidades e minimizando as suas dificuldades.

### 3) Conceito e Paradigmas

Definir o conceito de deficiência mental é uma tarefa complexa pelas diversificadas divergências empíricas existentes. A definição de deficiência mental é ainda hoje um campo em que divergem diversos autores, perspectivas, terminologias, conceptualizações e organismos científicos. Por isso, conseguir definir um conceito único que traduza de forma satisfatória a complexidade da questão da deficiência mental é uma tarefa complexa, uma vez que as pessoas e as organizações definem esse conceito de acordo com a forma como lidam com a deficiência. Segundo Kirk & Gallagher (2002: 120) “a definição de deficiência mental é um bom exemplo de modificação” pelo percurso histórico que a problemática viveu, pelas diversas mentalidades assumidas e pelas variadas abordagens que a deficiência mental esteve ligada. “Em tentativas recentes de se definir deficiência mental a ênfase mudou significativamente de uma condição que existe somente no indivíduo para uma que representa uma interação do indivíduo com um ambiente particular.” (Kirk & Gallagher, 2002: 120) Neste sentido, a concepção multidimensional, que foca o indivíduo na inserção da comunidade envolvente, foi a que mais se preocupou com a educabilidade para o seu desenvolvimento, para o seu bem-estar e para a sua funcionalidade na vida activa.

Segundo a classificação da Associação Americana para a Deficiência Mental e tal como vem descrito no *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders - Fourth Edition - DSM-IV*, “a deficiência mental refere-se a limitações substanciais no funcionamento actual” descrita por um funcionamento intelectual inferior à média, com limitações em duas ou mais das seguintes áreas de competências de adaptação: comunicação, autonomia pessoal, autonomia social, independência, saúde e segurança, habilidades académicas, tempo livre e profissionalização. (Santos & Morato, 2002:27) Estes domínios são considerados essenciais para um funcionamento adequado na vida de qualquer pessoa. Os indivíduos que requerem apoio especial nestas áreas possuem limitações graves que comprometem a sua estabilidade global. Assim, esta problemática pode-se também definir como um obstáculo básico na aprendizagem, na socialização e na realização das actividades da vida diária de um indivíduo. As crianças com deficiência mental são todas as pessoas que tenham um QI (quociente de inteligência) inferior aos parâmetros considerados normais e cujos sintomas tenham aparecido antes dos dezoito anos de idade.

Fonseca (1998: 29) define a criança deficiente como sendo a “que se desvia da média ou da criança normal em características mentais; aptidões sensoriais; características neuromusculares e corporais; comportamento emocional e social; aptidões de comunicação e múltiplas deficiências, até de justificar e requerer a modificação das práticas educacionais ou a criação de serviços de educação especial no sentido de desenvolver ao máximo as suas capacidades.”

Grossman (1977) citado por Kirk & Gallagher (2002: 121) traduz a deficiência mental como um “funcionamento intelectual geral significativamente abaixo da média que coexiste com falhas no comportamento adaptador e se manifesta durante o período de desenvolvimento.” Assim, o conceito de deficiência mental remete para um distúrbio intelectual, proveniente de diversas causas, referidas no ponto anterior deste trabalho. A gravidade das causas, as suas consequências e os seus reflexos originam o tipo de deficiência mental. Neste sentido, um indivíduo com deficiência mental é aquele que apresenta um funcionamento intelectual abaixo da média, desde as primeiras fases de desenvolvimento, e evidencia problemas de comportamento adaptativo que se reflectem a vários níveis (motor, comunicativo, académico e social).

Para determinar a tipologia da deficiência mental, a maioria das perspectivas recorrem às técnicas psicométricas, que são consideradas as mais eficazes para identificar o quociente de inteligência e, deste modo, classificar o tipo de deficiência mental. Stern, foi o autor que introduziu o conceito de quociente intelectual – QI, que é o resultado da multiplicação por cem do quociente obtido pela divisão da idade mental - IM pela idade cronológica - IC. No entanto, parece-nos fundamental acreditar que nenhum teste psicométrico é capaz de medir todas as qualidades e competências humanas. Tendo em conta os valores obtidos pelo QI, a Organização Mundial da Saúde propôs cinco níveis ou graus de deficiência mental (profunda, grave/severa, moderada/média, leve/ligeira, limite/borderline). Esta perspectiva relacionada com a categorização da deficiência mental também é assumida e apoiada pela Associação Americana para a Deficiência Mental. Assim, são apresentadas, de forma sucinta, as categorizações e características da deficiência mental no quadro que se segue.

**Quadro 1 – Categorização e características da deficiência mental segundo a Organização Mundial da Saúde e a Associação Americana para a Deficiência Mental**

<p><b><u>Profunda</u></b> (QI inferior a 20)</p>	<p>Os indivíduos com esta severidade apresentam graves problemas intelectuais, físicos, sensoriais e comunicativos. Por isso, os níveis de autonomia e socialização estão gravemente comprometidos. São indivíduos que dependem totalmente dos outros em todos os domínios da vida quotidiana.</p>
<p><b><u>Grave/Severa</u></b> (QI entre 20-35)</p>	<p>São indivíduos que apresentam acentuados problemas psicomotores e a sua área comunicativa continua bastante comprometida. Os níveis de autonomia e independência social continuam a ser muito reduzidos. Estes indivíduos dependem dos outros em quase todas as actividades funcionais da vida. Devem ser encaminhados para escolas e outras instituições que desenvolvam treinos específicos e aprendizagens simples úteis para a vida diária.</p>
<p><b><u>Moderada/Média</u></b> (QI entre 36-51)</p>	<p>São indivíduos que apresentam dificuldades graves na comunicação e expressão oral. No entanto, através de actividades significativas e sistemáticas aprendem a comunicar oralmente, embora demonstrando obstáculos graves. Com a implementação de programas de intervenção precoce e outros de preparação para a vida activa, estes indivíduos tomam-se capazes de adquirir alguma autonomia pessoal e social. Conseguem realizar tarefas acessíveis e um pouco mais complexas apesar de se verificar um comprometimento a nível da motricidade global. O domínio cognitivo encontra-se bastante limitado e, por isso, dificilmente chegam a adquirir competências da leitura, da escrita, do raciocínio lógico-matemático e do cálculo mental.</p>
<p><b><u>Leve/Ligeira</u></b> (QI entre 52-68)</p>	<p>São indivíduos que apresentam ligeiras dificuldades no desenvolvimento social, comunicativo e motor. Conseguem facilmente adaptar-se aos ambientes e, através, de treinos de educabilidade, conseguem realizar tarefas de maior complexidade. Apesar de existir um ligeiro défice cognitivo, estas crianças podem ser integradas nas salas de aula de ensino regular, embora, pelas particularidades que possuem, necessitem de um acompanhamento especial e individual. Com alguma supervisão e apoio integram-se facilmente na comunidade onde vivem e conseguem resistir às dificuldades do mundo laboral.</p>
<p><b><u>Limite/Borderline</u></b> (QI entre 68-85)</p>	<p>São indivíduos que apresentam algumas dificuldades em determinadas áreas específicas. Não revelam qualquer dificuldade em adaptar-se na sociedade e possuem um estilo de vida normal comum a qualquer cidadão.</p>

Segundo Kirk & Gallagher (2002), outra forma de classificar os indivíduos deficientes mentais debruça-se nas implicações e expectativas educacionais. Esta consideração vai ao encontro da classificação usada pela Organização Mundial da Saúde e pela Associação Americana para a Deficiência Mental.

Assim, para estes autores, a criança deficiente mental educável corresponde a uma deficiência mental leve e é um aluno que terá dificuldades no currículo escolar normal para uma educação eficaz. É então uma criança que, devido ao seu desenvolvimento intelectual reduzido, é “incapaz de se beneficiar suficientemente do programa escolar regular, mas é considerada capaz de ser desenvolvida em três áreas”: “educabilidade em assuntos acadêmicos a nível primário e elementar”, “educabilidade em adaptação social” e “adequação ocupacional.” (Kirk & Gallagher, 2002: 123)

A criança deficiente mental treinável corresponde à deficiência mental moderada e é aquela que necessita de maiores adaptações nos programas educativos das turmas regulares, nos cuidados pessoais de higiene e segurança e nas habilidades sociais. No entanto, estes indivíduos podem-se “adaptar social e economicamente em oficinas e instituições especiais com tarefas rotineiras e, por vezes, até sem supervisão.” A criança com este nível de deficiência mental é aquela que apresenta “dificuldades em aprender as habilidades académicas a qualquer nível funcional e em desenvolver independência total.” (Kirk & Gallagher, 2002: 124)

As crianças deficientes mentais graves e profundas têm múltiplas deficiências que podem interferir nos procedimentos de educação, necessitam, por isso, de um ambiente pedagógico calmo que os possibilite adquirir formas de comunicar com os outros, bem como, exercitar pequenas tarefas básicas que sejam funcionais e úteis para a sua vida. “O objectivo do treinamento de uma criança tão gravemente deficiente limita-se ao estabelecimento de algum nível de adaptação social num ambiente controlado.” (Kirk & Gallagher, 2002: 125) Estas crianças necessitam de assistência, de supervisão e de um treino individual adaptado às suas particularidades.

Estes autores consideram que todos os indivíduos com deficiência mental evidenciam problemas no domínio pessoal e social, com maior ou menor gravidade, associados à problemática evidenciada e também ao sentimento de inferioridade e fracasso pela impossibilidade de realizar tarefas comuns praticadas pela maioria dos cidadãos. O desenvolvimento motor é também uma característica semelhante em todos os tipos de deficiência mental, no entanto, os níveis de comprometimento diferem. Assim, as dificuldades apresentadas no domínio físico de um caso de deficiência mental profunda são consideradas mais graves do que um outro caso de deficiência

mental leve/ligeira. Também os níveis de atenção, concentração e motivação variam de acordo com as características dos tipos de deficiência mental e também consoante as particularidades de cada criança.

Após algumas considerações sobre as categorizações e características definidas pelas várias instituições científicas e autores que investigam a problemática da deficiência mental com o intuito de melhorar a qualidade de vida destes indivíduos, considerou-se fundamental criar um quadro conclusivo onde é possível verificar definições idênticas relacionadas com a área do ensino, contudo com nomenclaturas distintas.

**Quadro 2 – Características da deficiência mental na área do ensino segundo várias perspectivas.**

Organização Mundial da Saúde e Associação Americana para a Deficiência Mental	Kirk & Gallagher	
Deficiência Mental Leve/Ligeira	Deficiência Mental Educável	A criança apresenta um défice intelectual reduzido demonstrando dificuldades no desenvolvimento do programa escolar. Com supervisão e uma intervenção adequada, prática e sistemática, a criança adapta-se e consegue ter alguma autonomia nas actividades básicas e elementares da sua vida.
Deficiência Mental Moderada/Média	Deficiência Mental Treinável	A criança apresenta dificuldades acentuadas nas áreas académicas necessitando de adaptações curriculares. Deve beneficiar de programas de intervenção com actividades rotineiras e treinos sistemáticos relacionados com a vida quotidiana. Exige um acompanhamento constante nos cuidados pessoais de saúde e segurança. Não evidencia autonomia. Demonstra dificuldades na interacção social.
Deficiência Mental Grave/Severa Deficiência Mental Profunda	Deficiência Mental Grave/Profunda	A aprendizagem global encontra-se bastante comprometida. As crianças com esta severidade desenvolvem programas funcionais básicos e significativos para a sua vida. Apresentam dificuldades graves em relacionar-se com os outros, para além dos problemas graves de saúde que podem evidenciar.

Também Landivar (2004) aborda uma categorização diferente relacionada com a problemática da deficiência mental, organizando-a segundo os estádios de desenvolvimento da criança assentes nas teorias piagetianas. Desta forma, a severidade da deficiência mental é definida tendo em conta as várias fases de desenvolvimento: estágio sensório-motor, estágio pré-operatório, estágio das operações concretas e o estágio das operações formais. À medida que as crianças se desenvolvem vão evoluindo nos estádios da teoria cognitiva, superando com maior facilidade as situações problemáticas a que são confrontadas. Assim, o mesmo autor fundamenta a deficiência mental como “aquella forma de pensamento que no accede a las operaciones propias de la inteligencia abstracta” (Landivar, 2004: 32), contudo considera importante desenvolver estratégias para potenciar o pensamento do aluno com deficiência mental de forma a maximizar a sua autonomia e qualidade de vida.

**Quadro 3 – Categorização da deficiência mental segundo Landivar assente na teoria dos estádios de desenvolvimento da criança definida por Piaget**

Estádios Categorização	Estádios			
	Sensório-Motor	Pré-Operatório	Operações Concretas	Operações Formais
<b>Deficiência Mental Ligeira</b>	A criança atinge o 1.º estágio de desenvolvimento.	A criança atinge o 2.º estágio de desenvolvimento.	Apresenta dificuldades acentuadas.	A criança não atinge o último estágio de desenvolvimento.
<b>Deficiência Mental Média</b>	A criança atinge o 1.º estágio de desenvolvimento.	A criança atinge o 2.º estágio de desenvolvimento.	A criança não atinge o 3.º estágio de desenvolvimento.	A criança não atinge o último estágio de desenvolvimento
<b>Deficiência Mental Severa</b>	A criança atinge o 1.º estágio de desenvolvimento.	Apresenta dificuldades acentuadas.	A criança não atinge o 3.º estágio de desenvolvimento.	A criança não atinge o último estágio de desenvolvimento
<b>Deficiência Mental Profunda</b>	A criança atinge o 1.º estágio de desenvolvimento.	A criança não atinge o 2.º estágio de desenvolvimento.	A criança não atinge o 3.º estágio de desenvolvimento.	A criança não atinge o último estágio de desenvolvimento

É importante realçar que os vários níveis de diferenciação da deficiência mental podem ser categorizados pelo médico que conhece o historial da criança e pelo psicólogo em parceria com o professor e outros técnicos. No entanto, e tal como refere Morato (1995) citado por Santos & Morato (2002: 90) “uma definição de deficiência mental baseada apenas na medida de QI revela falta de rigor com tendência para homogeneizar o perfil cognitivo dos indivíduos, ocorrendo uma subvalorização das diferenças qualitativas existentes.” Neste sentido, parece-nos que o fundamental não é classificar a criança a um determinado nível, mas perceber e indicar os tipos de apoios, métodos, recursos e programas educativos que se podem desenvolver para esta conseguir progredir, maximizar as suas competências e integrar-se plenamente no meio onde vive. Torna-se, deste modo, essencial elaborar um processo de avaliação inicial da criança, que seja preciso e consistente, com a colaboração de todos os intervenientes (pais, família próxima, médicos, professores, psicólogo, assistente social) para, através dele, implementar medidas eficazes que promovam o seu desenvolvimento integral em todos os ambientes que envolvam a criança.

Landivar (s.d.: 43) considera que “el diagnóstico y detección de la deficiencia mental es pieza clave para planificar una reeducación eficaz.” Desta forma, a avaliação diagnóstica da criança com deficiência mental exige a apreciação de vários factores: cognitivos, motivacionais, adaptativos, ambientais, de personalidade, de experiências e das interações sociais e relacionais, segundo a perspectiva de vários profissionais. Esta inovadora visão possibilita optimismo para os todos os intervenientes que colaboram em parceria num processo analisado, especialmente, para os pais da criança que se consciencializam de que o programa desenvolvido com o seu filho foi avaliado, de acordo com as especificidades e individualidades do aluno, para melhorar a sua capacidade funcional. Assim, a avaliação diagnóstica “puede definirse como pluridimensional, debe realizarse de forma multiprofesional en equipo conjuntado y comunicado.” (Landivar, s.d.: 43)

Nos tempos actuais surge uma nova abordagem desenvolvida pela Associação Americana para a Deficiência Mental que propõe um novo conceito e uma nova classificação baseada, sobretudo, no funcionamento do indivíduo na sociedade e no comportamento adaptativo. Esta associação propõe substituir o termo deficiência mental (DM) por outro relacionado com as dificuldades intelectuais e desenvolvimentais (DID). Espera-se que este novo paradigma seja

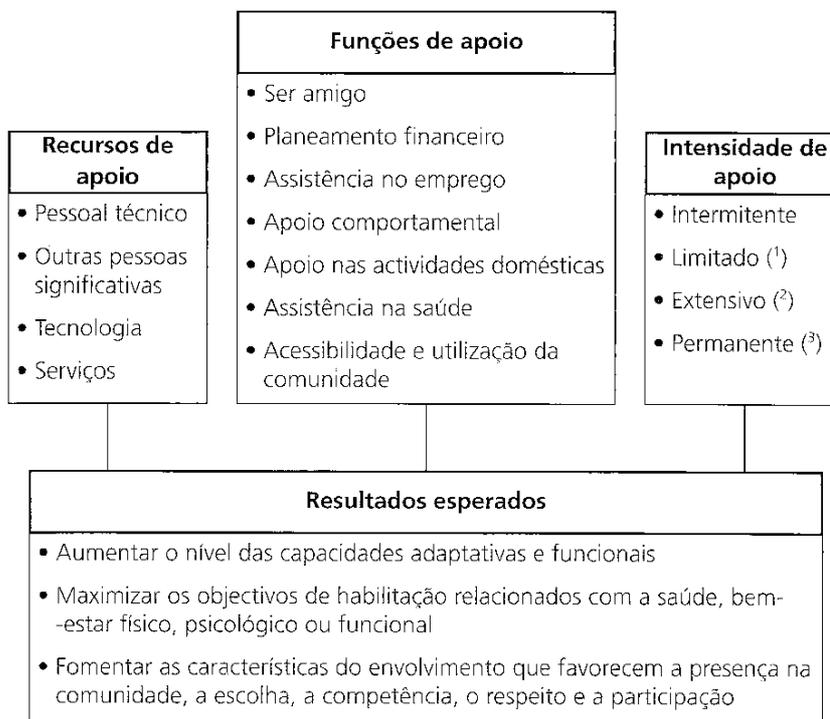
aprovado no *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders – Fifth Edition - DSM-V*, que entrará em vigor em Maio de 2013, e que dele surja uma nova abordagem associada, sobretudo, à intensidade dos apoios disponíveis para estes indivíduos.

Miguel Palha (s.d.), num artigo escrito para o seu centro de desenvolvimento infantil, refere a nova abordagem assumida pela Associação Americana para a Deficiência Mental, considerada como uma das “vozes mais autorizadas na matéria, que propôs uma nova classificação, baseada, essencialmente, na avaliação do comportamento adaptativo e, conseqüentemente, na definição do tipo e da qualidade de apoios/ajudas preconizados para cada sujeito, segundo quatro grupos: necessidade de apoios/ajudas intermitente, necessidade de apoios/ajudas limitada, necessidade de apoios/ajudas extensa e necessidade de apoios/ajudas permanente, intensa e em todas as circunstâncias e ambientes.” (Palha, s.d.: 2) Também na perspectiva de Santos & Morato (2002:35) “a fundamentação do perfil individual e da intensidade dos tipos de apoio a prestar a indivíduos com deficiência mental representam parte primacial do sistema que a Associação Americana para a Deficiência Mental (1992) objectiva impor e que se baseia num modelo constituído por quatro componentes que se reportam aos recursos (materiais e humanos) de apoio, às suas funções (nos diferentes tipos de serviços possíveis de serem providenciados aos cidadãos), à intensidade do mesmo (apoio) e aos resultados desejados (optimização das competências adaptativas e funcionais).”

Telmo et al. (1990) citado por Alves et al. (2008:25) refere na importância manifestada ao diagnóstico realizado, no entanto, foca que “o mais importante é ajudar estes indivíduos na aprendizagem de competências essenciais a uma participação activa nos contextos: familiar, escolar e na comunidade em geral.” Este autor considera ainda que “as possibilidades de adaptação à realidade dependerão do ambiente em que estão inseridas, assim como do número e qualidade de experiências significativas com as quais se possam confrontar ao longo da vida.” (Telmo et al., 1990, citado por Alves et al., 2008:25)

Apresentamos, de seguida, um esquema elaborado por Santos & Morato (2002: 35) que clarifica e esclarece a citação referida anteriormente, relacionada com os modelos de apoio definidos, que vai ao encontro da perspectiva assumida pela Associação Americana para a Deficiência Mental (1992).

**Esquema 2: Modelos de apoio definidos pela Associação Americana para a Deficiência Mental**



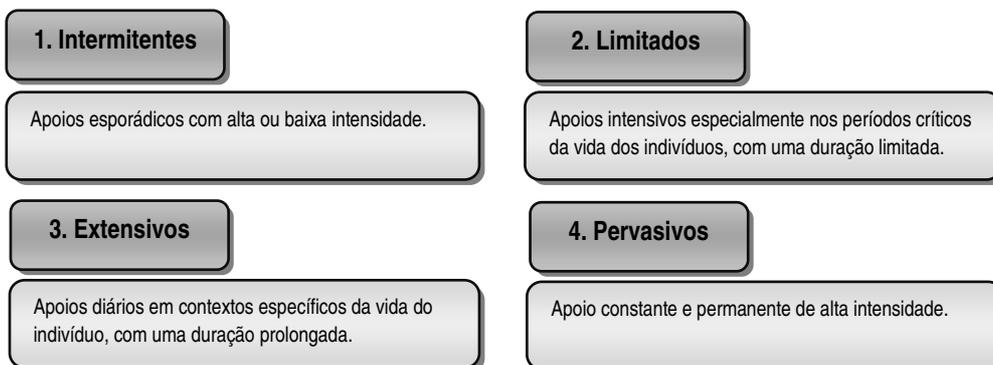
<sup>(1)</sup> por um período de tempo

<sup>(2)</sup> regular de longa duração num envolvimento determinado

<sup>(3)</sup> em diferentes áreas implicando mais que um técnico

Segundo a Associação Americana para a Deficiência Mental (1992), e como já foi referido anteriormente, os apoios podem ser classificados em quatro categorias, com características próprias, que se encontram esquematizadas no esboço apresentado que se segue.

**Esquema 3: Características dos apoios definidos pela Associação Americana para a Deficiência Mental**



A esta nova filosofia não interessa classificar os indivíduos com défices cognitivos, segundo as tipologias anteriores baseadas no quociente da inteligência, mas sobretudo, avaliar as suas dificuldades para determinar uma intervenção adequada e funcional às suas necessidades, fornecendo os apoios necessários. “Este novo sistema de classificação contrasta com os anteriores uma vez que considera a existência de áreas fortes e menos fortes, implica um trabalho transdisciplinar, observa-se a noção de mudança inerente a este modelo e a não estigmatização, objectivando-se a aquisição de determinadas competências.” (Morato et al., 1996, citado por Santos & Morato, 2002: 36) Reiss (1994) citado por Santos & Morato (2002:36) considera que, segundo esta nova classificação, “a escola detém grande responsabilidade pela estimulação da educação, sendo esperado que aquele estabelecimento detenha os apoios necessários às necessidades educativas especiais.”

Após estas considerações teóricas evidenciamos um quadro comparativo que clarifica os conceitos associados à perspectiva actual e à perspectiva proposta pela Associação Americana para a Deficiência Mental.

**Quadro 4: Breve comparação entre o paradigma actual e o proposto**

<b><u>Paradigma Actual</u></b> <b>Deficiência Mental (DM)</b>		<b><u>Paradigma Proposto</u></b> <b>Dificuldades Intelectuais e Desenvolvimentais (DID)</b>
AAMR – American Association of Mental Retardation		AAIDD – American Association on Intellectual and Developmental Disabilities
“Caracterizada por um funcionamento intelectual significativamente abaixo da média associado a limitações relativas a duas ou mais das seguintes áreas do comportamento adaptativo: comunicação, autonomia, actividades domésticas, socialização, autonomia na comunidade, responsabilidade, saúde e segurança, habilidades académicas, lazer e trabalho. Esta deficiência manifesta-se antes dos 18 anos de idade.”		“Caracterizada por limitações significativas ao nível do funcionamento intelectual e dos comportamentos adaptativos expressados nas habilidades adaptativas conceptuais, sociais e práticas. Estas limitações surgem até aos 18 anos de idade”.

A Associação para a Deficiência Mental propõe então um novo conceito onde refere que “intellectual disability is a disability characterized by significant limitations both in intellectual functioning and in adaptive behavior, which covers many everyday social and practical skills. This disability originates before the age of 18”. Desta forma, esta abordagem incide no comportamento adaptado do indivíduo na sociedade, tendo em conta o nível de funcionalidade. Sofia Santos acrescenta, numa conferência relacionada com o tema, que o mais importante numa intervenção educativa “não é o saber o rótulo, é saber que tipo de apoio necessita.” (Santos, 2011) Nielsen (1999:48) considera também que o fundamental não é classificar os indivíduos, mas ter em conta “factores como a intensidade e o padrão de apoios diversificados de que o indivíduo irá necessitar ao longo da sua vida.” Para além da nova nomenclatura proposta, a fim de substituir o conceito de deficiência mental, a própria associação alterou a sua denominação passando de Associação Americana para a Deficiência Mental (AAMR) para Associação Americana para as Dificuldades Intelectuais e Desenvolvimentais (AAIDD). Considerando que, mais do que classificar e catalogar os indivíduos com deficiência mental, procura-se coordenar os recursos de apoios de que eles necessitam para melhorar o seu funcionamento, conquistar qualidade de vida, integrá-los de forma activa no meio social, ou seja, torná-los independentes na comunidade envolvente. Tal como refere Palha (s.d.) “o objectivo final é que a escola regular se torne inclusiva, no espírito da Declaração de Salamanca, aceitando, sem distinções, todas as crianças independentemente das suas características ou aparências peculiares.” (Palha, s.d.:3)

#### 4) *Necessidades Educativas Especiais da Criança com Deficiência Mental*

Como sabemos, todas as pessoas são diferentes com características biológicas, pessoais e sociais bem distintas, assim como experiências vivenciadas variadas. Todo o ser humano é único e insubstituível. No entanto, após vários estudos, foi possível verificar algumas características específicas semelhantes aos indivíduos com deficiência mental, capazes de os distinguir de outras problemáticas. Essas características são de ordem física, pessoal e social. Os profissionais que estejam atento a estas características podem facilitar uma avaliação eficaz

da criança com deficiência mental e conseqüentemente uma actuação adequada. Observar a criança, para conhecer as suas características gerais associadas a cada área de desenvolvimento, apresenta-se como uma acção essencial para o desenvolvimento de aprendizagens significativas. Neste sentido, o professor/educador deve promover metodologias, estratégias, meios e recursos para “garantir o bem-estar dos alunos e o desenvolvimento de todas as componentes da sua identidade individual e cultural”, desenvolvendo as áreas fracas e maximizando as áreas fortes. (Cortesão, 1981: 34)

Como já foi referido ao longo deste capítulo, um indivíduo com deficiência mental evidencia limitações acentuadas ao nível da cognição, do comportamento, da afectividade, da comunicação, das necessidades sociais e pessoais. É também comum evidenciar indivíduos com comportamentos estereotipados, de auto-estimulação ou auto-mutiladores, com pouca resistência à frustração, associada a um nível motivacional reduzido. Assim, os atrasos no desenvolvimento da linguagem e da comunicação, o limitado raciocínio lógico-matemático, a inadequação das relações sociais, a desatenção e a desconcentração, a desmotivação, a falta de empenho, os poucos hábitos de estudo e trabalho, permitem aos indivíduos com deficiência mental apresentarem dificuldades acentuadas no processo de ensino-aprendizagem. Também evidenciam competências reduzidas nas actividades da vida diária que lhe impossibilitam ter a autonomia que desejam.

É importante deixar de olhar a deficiência mental como uma doença e começar a insistir na ideia de que é apenas um estado de limitação reconhecido no comportamento adoptado por cada indivíduo, onde as causas são de ordem variada. Segundo Landivar (2004) as crianças com deficiência mental são alunos passíveis de serem maximizados desde que as respostas educativas incidam nos vários domínios do desenvolvimento humano e estejam de acordo com as suas especificidades. Assim, torna-se fundamental insistir também na permanente estimulação, motivação, exercício cognitivo, pessoal e social das crianças e jovens com esta problemática, através de estratégias significativas que maximizem a sua autonomia e o seu pleno desenvolvimento. Assim, “dificultades de cognición son aquellas que presentan necesidad de respuestas educativas generales o diferenciadas, espeeccificas, diversas en los procesos comprendidos en em âmbito de la actividad mental.” (Landivar, 2004: 17)

Educar é um “processo de construção do conhecimento no qual ocorre, em condição de complementaridade, por um lado, com os alunos e professores e, por outro, através dos problemas sociais actuais e do conhecimento já construído.” (Becker, 1994: 58) O professor assume, neste quadro pedagógico, um papel de extrema relevância, participando de forma activa no desenvolvimento global do aluno, possibilitando-lhe uma maior acessibilidade a um futuro promissor. É fundamental, por isso, que o professor possua motivação suficiente para descobrir caminhos a fim de envolver estes alunos, formas de os cativar para o gosto de descobrir e aprender. As crianças com deficiência mental necessitam de um acompanhamento individual e especializado, no sentido de atenuar as suas dificuldades e desenvolver competências úteis para o seu dia-a-dia. Cabe, então, ao professor fazer uso de materiais do seu quotidiano e recursos diversificados, promovendo aprendizagens significativas e motivadoras para o aluno. Os professores devem apostar, igualmente, nas actividades lúdicas que as crianças com esta problemática facilmente são capazes de realizar, pelas funções importantíssimas que apresentam para o seu desenvolvimento global.

O principal objectivo da actividade lúdica é o de proporcionar às crianças uma experiência particular de aprendizagem. Desta forma, fornecem um “nível base de estimulação capaz de activar processos que permitem a tomada de consciência do funcionamento humano e facilitem a aquisição de novos modos de pensar, sentir e relacionar-se com os outros.” (Manes, 2003: 98) Como tal, é imprescindível que o professor atenda à diversidade, recorrendo a uma panóplia de estratégias de ensino diversificadas que deverão estar permanentemente actualizadas. A definição individualizada dos objectivos deve ter como pressuposto um conhecimento preciso e profundo da natureza da deficiência mental, das características da criança, bem como da análise realista dos ambientes onde decorre o processo. Assim, uma definição viável e coerente dos objectivos individuais pressupõe que estes estejam de acordo com a avaliação prévia, que sejam funcionais (respeitem as necessidades dos alunos e dos seus contextos de vida), que estejam em conformidade com a idade cronológica do aluno, que promovam o seu bem-estar físico e emocional e, ainda, que sejam desejados por alunos e pais.

De acordo com a perspectiva inclusiva, cada instituição educativa deve estar previamente preparada para a adaptação de meios e recursos que promovam o sucesso de alunos com necessidades educativas especiais. Estes procedimentos organizativos devem ser avaliados

consoante as características e necessidades de cada criança. Assim, cada aluno é um caso único. À medida que a criança desenvolve autonomia nas tarefas escolares a estrutura da sala deve ser alterada de forma progressiva e tendo em conta outros níveis de exigência. O professor deve ter em conta a linguagem a utilizar com os alunos, que deve estar ajustada ao nível de compreensão e maturidade. A instrução verbal deve estar complementada por gestos ou reforços visuais. Sempre que uma tarefa for realizada com sucesso é fundamental praticar o elogio e o feedback positivo, mesmo que as actividades se apresentem a um nível básico de aprendizagem. A este fenómeno denominamos por reforço positivo que consiste no “acto de dar a um indivíduo uma resposta socialmente recompensadora (consequência positiva) após a ocorrência do comportamento, que faz com que a frequência deste aumente.” (Lopes & Rutherford, 2001: 34) Segundo Correia (2005: 38) “a aquisição de comportamentos desejados, quer eles sejam académicos, pessoais ou sociais, deve ser sempre um objectivo que o professor tenha em mente”, nesse sentido, “o reforço constitui a forma mais eficaz de solidificar determinado comportamento desejado.” O mesmo autor distingue dois tipos de reforço: o positivo e o negativo. Estes dois tipos distinguem-se pela existência (reforço positivo) ou remoção (reforço negativo) de uma recompensa, material ou social, com a finalidade de aumentar determinada resposta. No entanto, a criança com deficiência mental pode não ser susceptível a este tipo de incentivo, daí ser necessário o professor descobrir novos reforços individuais, organizando assim um sistema funcional direccionado a cada criança. Neste sentido e segundo Duarte (2002), a selecção e estrutura dos materiais ou recursos de apoio também podem influenciar as abordagens à aprendizagem. A aprendizagem por parte das crianças pode ser facilitada pela utilização de materiais e recursos que permitam uma melhor assimilação e compreensão do saber.

A aprendizagem académica e social nas crianças com deficiência mental é um processo duradouro e bastante complexo e cabe aos professores e outros técnicos desenvolver estratégias eficazes para desenvolver as bases prioritárias de acção. Fonseca (1998) considera que o maior desafio dos profissionais de educação é garantir a igualdade de direitos e oportunidades sociais e escolares a estes indivíduos. Torna-se, assim, fundamental maximizar a criança com esta problemática em todos os níveis do desenvolvimento humano, isto é, ajudá-la a tornar-se o mais independente possível, capaz de saber organizar o seu quotidiano e gerir o seu futuro. Através de objectivos previamente avaliados e de programas de intervenção educacional

seleccionados a criança deve aprender comportamentos úteis para a sua vida e formas de estar adequadas aos diferentes contextos. O trabalho diário e sistemático é essencial pois ajuda ao aluno a desenvolver de forma eficaz e sólida as suas capacidades e aptidões. Trata-se de um programa educativo funcional, através de actividades práticas onde se realizam treinos frequentes de exercícios realizados ao longo do dia e que manifestam ser fundamentais para a vida do aluno. Este programa deve ser elaborado face às necessidades da criança de acordo com o desejo da família e suas expectativas. Deve ser prático, concretizável e os níveis de exigência das tarefas devem aumentar consoante o desenvolvimento do aluno. Trata-se então de desenvolver à criança um comportamento adaptativo, isto é, planear um modelo funcional que lhe permita otimizar as suas capacidades e as suas qualidades pessoais e adaptar-se às exigências da comunidade em que vive.

**Esquema 4: Estrutura do comportamento adaptativo**



O esquema apresentado realça a necessidade de maximizar as qualidades pessoais de cada indivíduo nos vários contextos imprescindíveis ao seu desenvolvimento, como é a família, a escola, o trabalho e a sociedade. A interacção das duas componentes (qualidades pessoais e contextos) possibilita à criança desenvolver a funcionalidade de comportamentos eficazes para o desenvolvimento da sua autonomia. O comportamento adaptativo relaciona os factores de ordem social e emocional, as actividades educativas e ainda a integração da vida diária dos indivíduos

com deficiência mental. Pretende-se sobretudo desenvolver nos alunos condutas responsáveis, e formas adequadas de participação plena na sociedade. Santos & Morato (2002:51) consideram fundamental a “comunicação interpessoal que se constitui como uma das áreas fundamentais da actividade humana, uma vez que o desenvolvimento do nosso dia-a-dia está determinado por uma gama variada de habilidades sociais que se edificam como um elo de ligação entre o indivíduo e o meio.” Assim, o comportamento adaptativo na problemática da deficiência mental é um processo fundamental para o desenvolvimento e integração plena do aluno, uma vez que lhe permite realizar exercícios de treino úteis para a sua rotina diária em diferentes contextos.

Arráiz (2001) citado por Landivar (2004: 25) considera que “la falta de competência constituye el núcleo central de la deficiencia, pero se trata de un conjunto dinámico, dependiente de la interacción entre las peculiaridades para aprender de un individuo y las posibilidades y requerimientos de un contexto. En consecuencia, se necesitan definiciones adaptadas a las características del contexto y no solo a los rasgos diferenciales de los individuos.” Tendo em conta esta base teórica, para ensinar consciente e eficazmente uma criança com deficiência mental, o professor e toda a instituição educativa, devem proporcionar uma panóplia de materiais, recursos, métodos e procedimentos adequados às necessidades dos alunos, tendo como finalidade o sucesso do processo de ensino-aprendizagem, assim como um maior nível de autonomia global.

É neste sentido que outros investigadores apostam no funcionamento adaptativo como uma forma eficaz para estes indivíduos lidarem com as exigências dos contextos onde estão integrados. Só desta forma, é possível uma intervenção adequada e funcional para a vida destas crianças, de acordo com a sua idade, interesses e particularidades. A população deficiente mental tem a tendência para se isolar por se sentir rejeitada por parte das outras pessoas, no entanto, com uma intervenção adequada através da normalização de condutas sociais e do comportamento adaptativo, os alunos conseguem assimilar atitudes ajustadas aos contextos em que estão inseridos. O principal objectivo destes programas escolares funcionais é favorecer as várias áreas do desenvolvimento humano e potenciar outras no domínio académico, colmatando algum insucesso escolar e adquirindo alguma independência pessoal e social.

Como vários autores consideram, é fulcral a aplicação de programas escolares, mais intensivos e exaustivos, assentes no desenvolvimento de comportamentos e nas competências interpessoais destinados às populações jovens com esta problemática. Nesses programas de intervenção educativa devem ser desenvolvidas áreas específicas para o desenvolvimento da criança, nomeadamente a comunicação, a autonomia, as actividades da vida diária e a rotina quotidiana, a responsabilidade, a saúde, a segurança, as actividades académicas, o emprego e os tempos livres.

A área comunicativa envolve a capacidade de compreensão e de expressão através de comportamentos simbólicos (oralidade e escrita) e não simbólicos (expressão facial, movimentos corporais, contacto físico, gestos). O desenvolvimento da autonomia inclui actividades como a higiene, o vestuário, a alimentação, a saúde, a própria segurança e a utilização adequada dos serviços que a comunidade oferece. As actividades da vida diária relacionam-se com o funcionamento de todas as tarefas existentes em casa, como a limpeza, a preparação e confecção de refeições, as compras, a organização de objectos, entre outras. A responsabilidade está associada à tomada de decisões conscientes, ao cumprimento de horários e actividades estipuladas, à iniciação e finalização de tarefas, à procura de ajuda quando necessária e à resolução de problemas. No que respeita à saúde e à segurança é importante conhecer aspectos que auxiliam o funcionamento adequado destas áreas específicas, nomeadamente a alimentação saudável, a identificação de doenças, os seus tratamentos e a sua prevenção, os interesses e os hábitos pessoais, bem como as considerações básicas de segurança. As actividades académicas desenvolvem nos indivíduos com deficiência mental as capacidades cognitivas e as habilidades relacionadas com o processo de ensino-aprendizagem (escrita, leitura, matemática, estudo do meio). O emprego ou formação profissional implica determinadas habilidades e condutas sociais adequadas a uma actividade laboral que possibilita o desenvolvimento da pessoa com esta problemática. Outro factor igualmente pertinente é o desenvolvimento de uma variedade de ocupação de tempos livres significativa que permita bem-estar aos indivíduos, auxiliando também na maturidade social e na adopção das condutas correctas face às normas culturais.

# Capítulo 2

## Actividade Lúdica e a Aprendizagem

Este capítulo aborda a importância da actividade lúdica na intervenção educativa e no desenvolvimento da criança com deficiência mental. Foca também nos benefícios que a Expressão e a Educação Artística e as Novas Tecnologias, aliadas ao carácter lúdico, proporcionam no crescimento do aluno com esta problemática. Compreender esses benefícios que a ludicidade proporciona na educabilidade global da criança com esta problemática, que necessita de maximizar diversas áreas do desenvolvimento – cognição, motricidade, socialização, afectividade e autonomia; é fundamental para que os profissionais possam desenvolver práticas escolares significativas e motivadoras. Reconhecendo os contributos da Expressão e Educação Artística e das Novas Tecnologias, o ensino especial integra-as como áreas prioritárias, pelas repercussões que manifestam na vida da criança com necessidades educativas especiais.

## 1) Ludicidade

Todas as crianças brincam e têm contacto com muitos brinquedos. “A infância é um momento de apropriação de imagens e de representações diversas que transitam por diferentes canais. As suas fontes são muitas. O brinquedo é, com as suas especificidades, uma dessas fontes. Se ele traz para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, traz-lhe também, formas e imagens, símbolos para serem manipulados. Por isso parece útil considerar o brinquedo não somente a partir da sua dimensão funcional mas, também, a partir daquilo que podemos denominar sua dimensão simbólica.” (Brougère, 1995: 40) Neste sentido, a ideia de que brincar é apenas um momento de entreter as crianças ou passar o tempo, está completamente derrubada. Brincar desempenha uma acção fundamental no processo de desenvolvimento da criança e, sobretudo, na área da comunicação e das condutas sociais. Ao brincar, ela contacta com diversificados objectos do quotidiano e experimenta determinadas tarefas e problemas diários que um dia terá que viver. A criança vai tomando consciência da sociedade, dos seus papéis e da importância de decisões. Ao brincar a criança constrói-se como cidadão e adquire algumas regras fundamentais para o mundo real que tem que viver. Assim, o brinquedo por ser considerado como um objecto cultural e social pelas manifestações desenvolvidas na formação da criança enquanto ser humano. Torna-se, por isso, fundamental que as famílias e as escolas permitam o acesso a variados objectos para que as crianças, na fase da infância, possam explorar o seu significado e apropriar-se das suas funções.

Teles (1997) acaba por definir três estilos de brincadeira: a funcional, a simbólica e a construtiva. Na brincadeira funcional, que surge no primeiro ano de vida, a criança brinca com o seu próprio corpo e sente prazer ao observar os seus movimentos. Na brincadeira simbólica, que surge entre os dois e os quatro anos de vida, a criança brinca ao “faz de conta”. E por fim, a brincadeira construtiva, que emerge após os cinco anos de idade, onde a criança brinca com um objectivo definido. Com estes três tipos de brincadeiras, a criança realiza diversificadas experiências lúdicas que lhe permitem descobrir, manipular, investigar, compreender e assimilar determinadas formas de ser e de estar perante a sociedade em que está inserida. A pouco e pouco a criança vai compreendendo a realidade social. “O jogo permite-lhe descobrir o mundo, integrar-se na comunidade, efectuar as suas próprias experiências.” (Olivier, 1976: 24) Também “os jogos servem, particularmente, para promover o desenvolvimento da cooperação, porque as crianças

são motivadas, pelo divertimento do jogo, a cooperar voluntariamente (autonomamente) com outros, seguindo as regras. Jogos requerem, em grande parte, adequação e coordenação interindividual, e as crianças são motivadas a usar a inteligência para compreender o jogo.” (Kraemer, 2007:12)

Sousa (2003) considera dois tipos de actividade lúdica: o jogo de jogar e o jogo de brincar. O jogo de jogar incide numa actividade com regras por si só estabelecidas como é o exemplo do jogo de futebol, jogo de cartas e do xadrez. O jogo de brincar é “espontâneo, desinteressado, que dá prazer, necessidade que brota como pulsão da criança, factor fundamentalmente contributivo para o seu desenvolvimento.” (Sousa, 2003:150) A mesma consideração vai ao encontro dos pressupostos de Vygotsky (s.d.) citado por Kraemer (2007:12) que afirma que “não existe actividade lúdica sem regras, porque a situação imaginária de qualquer brinquedo já possui regras de comportamento, mesmo que não haja regras explícitas como num jogo.” Neste sentido, o jogo de brincar possibilita desenvolver a liberdade de ideias e pensamentos da criança, a sua imaginação, as suas emoções, as suas capacidades pessoais, a sua personalidade. Ao brincar, a criança descobre novos conhecimentos, explora e adquire regras, de forma prazedora. Aristóteles (s.d.) citado por Kishimoto (2003:15) foca na importância da actividade lúdica para o desenvolvimento educacional e social da criança, referindo que “o uso de jogos que imitem actividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparo para a vida futura.” Assim, a actividade lúdica surge como uma ferramenta fundamental que promove o desenvolvimento das capacidades e potencialidades do ser humano.

“A criança, através da actividade lúdica, consegue sozinha efectuar as mais preciosas conquistas experienciais e vivenciais para o seu desenvolvimento. É sobretudo através do jogo que a criança processa a sua auto-educação.” (Sousa, 2003:150) Estes pressupostos teóricos estão relacionados com a necessidade da criança, na sua mais tenra idade, assumir uma postura lúdica, manipulando, transformando, descobrindo e interagindo com os brinquedos e desenvolvendo formas de brincar e jogar sozinha ou com outros. Cabe à família e profissionais de educação proporcionar momentos adequados para que as actividades lúdicas se desenvolvam de forma correcta e encaminhá-las nas brincadeiras sempre que houver necessidade. Deste modo, “sendo a infância um período de crescimento, de formação e desenvolvimento, nota-se que a sua actividade predominante, senão quase a única, mas a

primordial, é a actividade lúdica.” (Sousa, 2003:151) Pelo interesse, prazer e satisfação que o lúdico proporciona à criança, os níveis de motivação aumentam, desenvolvendo e estimulando a atenção e a concentração.

Huizinga (1951) citado por Kishimoto (2003) considera o jogo como um elemento da cultura, apontando diversas características sociais. O esquema que se segue clarifica melhor as considerações fornecidas pelo autor em questão.

Esquema 5: Características do jogo segundo Huizinga

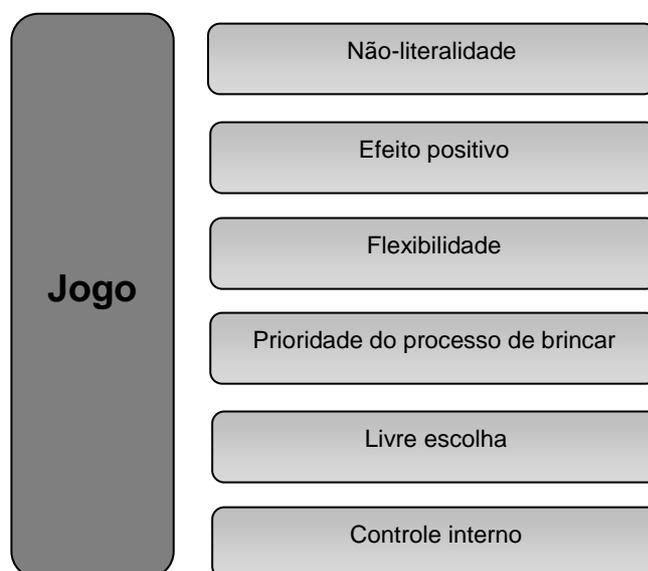


A primeira característica refere-se ao prazer demonstrado pelo jogador no acto de jogar. No entanto, este autor considera que poderá também existir, em alguns casos, o desprazer sentido pela criança causado pelo esforço desmedido da actividade, indo ao encontro da perspectiva de Vygotski. O carácter não-sério remete a ideia da vertente lúdica constituída no jogo, assim, e segundo a perspectiva de Huizinga, Kishimoto refere que esta característica “não implica que a brincadeira infantil deixe de ser séria.” (Kishimoto, 2003:4) As características referentes ao mundo imaginário e ao carácter fictício e representativo dizem respeito ao distanciamento da vida real que a criança faz quando brinca. Além disso, as brincadeiras possuem um valor simbólico e funções representativas da realidade importantes para o desenvolvimento da criança. As regras existentes no jogo, a sua aceitação e cumprimento são fundamentais para que a criança se aproprie delas e as transporte para as regras da sociedade. Segundo este autor, em todos os jogos existem regras explícitas (aquelas regras existentes e definidas que

regram o desenvolvimento do jogo) e as regras implícitas (aquelas que são internas, ocultas, naturais que ordenam e conduzem o próprio jogo). “Todo o jogo tem na sua existência um tempo e um espaço”, existindo também na brincadeira uma sequência histórica localizada geograficamente. (Kishimoto, 2003: 4) Por fim, Huizinga remete a natureza livre que o jogo apresenta caracterizada também pela livre acção humana. O mesmo autor considera o jogo como “uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.”

Christie (1991) citado por Kishimoto (2003) aponta também novas características do jogo infantil, seguindo a linha de estudo de Huizinga e aproveitando outros pressupostos teóricos de outras investigações.

**Esquema 6: Características do jogo segundo Christie**



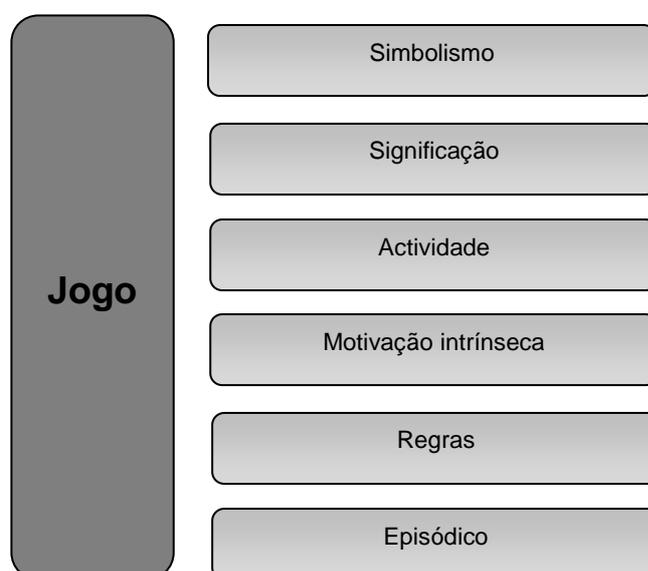
No que diz respeito à primeira característica, Christie aponta a não-literalidade no jogo, isto é, “o sentido habitual é ignorado por um novo.” (Kishimoto, 2003: 5). O efeito positivo é outra das características permanentes do jogo pelo prazer e alegria que proporciona à criança. Os sorrisos são um dos sinais que a criança exterioriza quando se sente feliz. A flexibilidade do jogo permite

à criança descobrir outras ideias e situações, possibilita a exploração de variadas formas de estar. Também revela-se especial atenção à prioridade dirigida no processo de brincar. “Enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na actividade em si e não em seus resultados ou efeitos. O jogo só é jogo quando a criança pensa apenas em brincar.” (Kishimoto, 2003:6) A livre escolha do jogo remete para a selecção livre e espontânea da criança. É ela que direcciona o rumo que quer dar à sua brincadeira. Assim, “se a actividade lúdica não for de livre escolha e o seu desenvolvimento não depender da própria criança, não se tem jogo.” (Kishimoto, 2003: 6)

Podemos verificar características comuns nestes dois estudos apresentados. O prazer que envolve o acto de brincar é, sem dúvida, uma característica importante na investigação da ludicidade. Também António Cabral (1990) citado por Sousa (2003:150) considera que “o jogo pode definir-se, a nível humano e animal, como toda a actividade que tem como primeiro objecto o prazer... em que se persegue consciente ou inconscientemente um objectivo fundamental: o prazer... onde não há prazer não há jogo...A actividade lúdica, ainda que se não baste a si própria enquanto actividade, visto orientar-se para um fim que é o prazer, tem por esse facto uma motivação própria: o impulso lúdico.”

Para Fromberg (1987) citado por Kishimoto (2003), o jogo infantil inclui diversificadas características, indo ao encontro do estudo de Huizinga e de Christie.

**Esquema 7: Características do jogo segundo Fromberg**



Segundo este autor existem características que ajudam a clarificar a actividade lúdica. As primeiras referidas no esquema anterior estão relacionadas com o simbolismo e significação dos comportamentos e experiências provenientes das brincadeiras das crianças. As acções que ela toma no acto de brincar são representativas da realidade, ou seja, expressam um determinado valor simbólico e determinada significação. Ao brincar a criança sente-se activa porque faz algo, neste sentido, a actividade emergente do jogo é uma característica definida por Fromberg. Para além disso, a criança deve brincar partindo dos seus interesses, necessidades, motivações e das suas vontades. Considera também que o jogo deve ser dotado de regras implícitas e explícitas. O carácter episódico do jogo aborda pequenos acontecimentos desenvolvidos espontaneamente por quem brinca.

Outros profissionais apresentam as suas teorias e considerações referentes à actividade lúdica na vida da criança. “Para uns, o jogo representa a possibilidade de eliminar o excesso de energia represado na criança (Spencer). Para outros, prepara a criança para a vida futura (Groos) ou, ainda, representa um instinto herdado ou passado (Stanley-Hall) ou mesmo um elemento fundamental para o equilíbrio emocional da criança (Freud, Claparède, Erikson, Winnicott). Para Wallon a actividade lúdica é uma forma de infracção do quotidiano e das suas normas. Bruner considera que o jogo cria situações exploratórias propícias para a solução de problemas. Vygotski e Elkonin abordam a situação imaginária como um meio facilitador para a criança ter um contacto com a realidade social. Piaget, tendo como princípio básico a noção de equilibração como mecanismo adaptativo da espécie, admite a predominância na brincadeira, de comportamentos de assimilação sobre a acomodação. Na área da educação, teóricos como Chateau, Vial e Alain assinalaram a importância do jogo infantil como recurso para educar e desenvolver a criança, desde que respeitadas as características da actividade lúdica.” (Kishimoto, 2003:10)

Ao longo dos tempos, diversificados autores têm vindo a referir a importância manifestada do jogo, desenvolvendo as suas teorias segundo os seus ideais. Desta forma, surge a necessidade de referir, de forma breve, algumas dessas teorias, uma vez que nelas se verificam contributos sólidos acerca do lúdico nas diversas áreas do desenvolvimento humano, segundo variadas perspectivas.

A primeira teoria foi considerada por Groos (1896-1899) denominada por *teoria do pré-exercício*, onde se acredita que o jogo é um fenómeno do crescimento da criança, funcionando como uma preparação para a vida real.

Spencer (1900) apoia a *teoria do excesso de energia* relacionada com o excesso de vitalidade da criança, causado pela ausência de actividades sérias. Este autor considera o jogo como uma ferramenta fulcral para descarregar as energias excedentes, permitindo também o desenvolvimento de conhecimentos e experiências enriquecedoras para a criança.

Lauger (1901) citado por Sousa (2003. 154) refere que o jogo “visa, antes de tudo, completar o Eu”, organizando-o e despertando os interesses da criança. Esta teoria é denominada por *exercício complementar*.

Freud (1922) considera a actividade lúdica fundamental na superação de vivências traumáticas. A criança ao recriar essas situações, de forma lúdica, diminui a angústia e assimila essa experiência. É a *teoria da descarga emocional*.

A *teoria da integração do meio* desenvolvida por vários autores, nomeadamente Whitley (1929), remete o jogo como um instrumento essencial na participação activa do meio onde se encontra.

Segundo Buheler (1929) o prazer, manifestado pelo jogo, é fundamental para o desenvolvimento da criança. O prazer obtido é caracterizado pelo simples acto de brincar e esta perspectiva vai ao encontro da *teoria de prazer*, assumida pelo autor referido.

A *teoria da supramotivação* é definida por Taylor (1930) tendo em conta o carácter motivador assumido pelo jogo. Assim, a criança liberta-se de conflitos e satisfaz-se pessoalmente.

Appleton (1948) considera que o jogo é determinado pela necessidade da criança e pelo estágio desenvolvimental em que se encontra. É a *teoria da necessidade biológica*.

Para Piaget (1964) o jogo, através da imaginação, possibilita assimilar e acomodar actividades reais à criança. Esta teoria denomina-se por *assimilação-acomodação*.

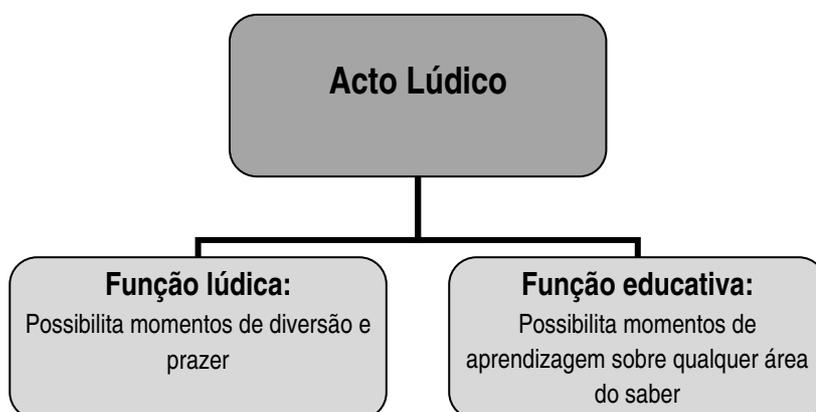
Após estas diversas perspectivas teóricas sobre o contributo da ludicidade nas variadas áreas de desenvolvimento da criança, concluímos, realçando que, as actividades lúdicas permitem preparar a criança “emocional, cultural e psicologicamente para enfrentar o futuro como um adulto equilibrado e integrado.” (Kraemer, 2007:10)

## 2) Intervenção Educativa através da Actividade Lúdica

Desde a antiguidade que filósofos e pedagogos fundamentam a importância do brincar na educação e na preparação das crianças para a vida adulta. Para vários estudiosos, a actividade lúdica deve estar relacionada com o ensino, pelos contributos que, juntas, manifestam no desenvolvimento integral da criança. Platão (1948) citado por Kishimoto (2003) refere a importância manifestada do acto lúdico na formação da criança como cidadão. O mesmo autor considera fulcral “aprender brincando, em oposição à utilização da violência e da repressão.” (Kishimoto, 2003:15) Igualmente Aristóteles (s.d.) citado por Kishimoto (2003: 15) indica “o uso de jogos que imitem actividades sérias, de ocupações adultas, como um meio de preparação para a vida futura.” “A prática de aliar o jogo aos primeiros estudos parece justificar o nome de ludus atribuído às escolas responsáveis pela instrução elementar, semelhante aos locais destinados a espectáculos e à prática de exercícios de fortalecimento do corpo e do espírito.” (Kishimoto, 1990: 39) Com as novas filosofias de vida humana o jogo começa a fazer parte integrante da pedagogia. As instituições religiosas de ensino, paulatinamente, manifestam interesse pela actividade lúdica como uma ferramenta fundamental para a formação plena do indivíduo e para auxiliar no processo de ensino e de aprendizagem. Deste modo, inicia-se um novo período de aprendizagem, um pouco mais dinâmica, utilizando o contributo do lúdico como um recurso auxiliar e necessário na aquisição do conhecimento e da educação global. O jogo educativo surge como um “suporte imprescindível da actividade didáctica, visando a aquisição de conhecimentos e conquistando um espaço definitivo na educação infantil.” (Kishimoto, 2003: 17)

Porém, há outros autores que refutam as perspectivas referidas sobre o apoio da actividade lúdica na aprendizagem. Acreditam que o jogo limita-se apenas a uma actividade recreativa, de distração e de descanso, nada servindo para o desenvolvimento cognitivo e para a formação moral da criança. Segundo considerações de alguns estudiosos, o acto lúdico apresenta divergências relacionadas com a presença de duas funções. Observemos então o seguinte esquema.

Esquema 8: Funções do acto lúdico



As funções apresentadas no esquema anterior estão de acordo com Campagne (1989) citado por Kishimoto (2003: 19), onde considera fundamental o equilíbrio entre a ludicidade e a educação. O mesmo autor fundamenta que o professor deve ter especial atenção à prática educativa associada à ludicidade, uma vez que “certos jogos perdem rápido a sua dimensão lúdica quando empregados inadequadamente.” (Campagne, 1989, citado por Kishimoto, 2003:19) Neste sentido, quando a função lúdica perde o sentimento de prazer e diversão em detrimento do ensino-aprendizagem, o jogo e o material lúdico transformam-se num instrumento de trabalho. O professor, no seu contexto educativo, deve, então, procurar conciliar a liberdade, caracterizada pelos jogos, com a orientação adequada do processo académico. Para tal, é fundamental que o profissional de educação reflecta sobre a organização dos espaços, selecção dos materiais e apropriação das actividades educacionais. A própria interacção das crianças com

as actividades lúdicas e educativas deve ser ponderada e analisada, criando estratégias adequadas às necessidades e interesses da criança, tendo em conta a finalidade pedagógica.

Campagne (1989) refere alguns critérios para que os professores possam adoptar o lúdico nas suas práticas, não descurando a essência que o jogo evidencia. No quadro que se segue encontram-se definidos esses critérios, considerados pelo autor que dedicou grande parte do seu tempo a estudar a temática do lúdico no envolvimento escolar.

**Quadro 5: Critérios do lúdico na prática pedagógica**

<b>Critérios</b>	<b>Descrição</b>
<b>Valor experimental</b>	Possibilita à criança explorar e manipular.
<b>Valor da estruturação</b>	Possibilita a construção da personalidade da criança e dos seus valores morais
<b>Valor de relação</b>	Possibilita estabelecer relações sociais (pares e adultos) e contactar com diferentes materiais.
<b>Valor lúdico</b>	Possibilita à criança sentir prazer pela qualidade da actividade que realiza.

Para além desses critérios, o professor deve ter em conta a idade da criança e as suas características individuais, como as suas necessidades, interesses e capacidades. Também a organização dos espaços é fundamental para desenvolver actividades lúdico-pedagógicas enriquecedoras e que apelem a motivação dos alunos. Os recursos materiais devem ser seguros e apropriados às especificidades dos alunos, dispostos em locais de livre e fácil acesso e com as informações necessárias para a sua utilização.

De forma a promover, no aluno com deficiência mental, um ensino de qualidade, é necessário relacionar a componente académica (constituída pelas áreas disciplinares) com a abordagem lúdica (constituída por recursos materiais lúdicos inovadores e instrumentos educativos motivadores e apelativos), envolvendo, igualmente, a participação activa da educação artística e das novas tecnologias de comunicação e de informação. Neste sentido, consideramos essencial o papel do professor nesta abordagem multidimensional. Com as actividades enriquecedoras e significativas desenvolvidas no contexto educativo, as crianças estimulam o pensamento e a linguagem para questionar, para resolver situações diárias, para partilhar vivências pessoais e construir saberes. A necessidade que a criança tem de se exprimir leva a que, durante a actividade lúdica, construa um elaborado esquema de comunicação. Qualquer criança tem urgência em estabelecer relações afectivas com os brinquedos, com os pares e adultos, que participam no acto lúdico, permitindo-lhe desenvolver-se socialmente em diversos contextos. Também é com a realização de jogos que as crianças, inconscientemente, simulam situações do quotidiano. Ao brincar e ao jogar as crianças começam a compreender, progressivamente, a importância das regras, cooperando e respeitando os outros de forma adequada. Neste sentido, as actividades lúdicas manifestam ser recursos úteis e fundamentais para desenvolver aspectos das actividades da vida diária e potenciar posturas e comportamentos correctos para a vida adulta.

Os recursos materiais que consideramos essenciais para o desenvolvimento integral da criança com deficiência mental debruçam-se sobre actividades lúdicas práticas que lhe possibilitem desenvolver diversas áreas do desenvolvimento humano. Os materiais devem ser diversificados, tendo em conta os objectivos das actividades e as características dos alunos. Para desenvolver as tarefas lúdicas relacionadas com a educação artística e as novas tecnologias, os materiais devem permitir descobrir e ampliar conhecimentos. O contacto com variados materiais estruturados ou não estruturados, a realização de jogos corporais, as actividades rítmicas expressivas, as dramatizações e outras actividades de carácter lúdico, manifestam ser recursos essenciais de exploração de qualquer área disciplinar e descoberta de conhecimentos, bem como imprescindíveis para o desenvolvimento de áreas específicas da vida da criança. Considera-se importante a utilização de materiais diversificados na sala de aula como o livro, material áudio, histórias, contos tradicionais, visualização de filmes, dramatizações, problematização de situações do quotidiano, recurso ao computador e a softwares educativos, o

desenvolvimento de jogos corporais e musicais com materiais apropriados, fotografias, objectos do dia-a-dia e ainda materiais lúdico-pedagógicos existentes nas escolas (livros interactivos, puzzles, sólidos geométricos, jogos de mesa e outros).

O quadro que segue explicita alguns recursos materiais importantes que podem ser utilizados na intervenção educativa da criança com deficiência mental, nas diversas áreas que iremos abordar de seguida, nos próximos pontos deste estudo de investigação.

**Quadro 6: Exemplos de materiais para a intervenção educativa da criança com deficiência mental**

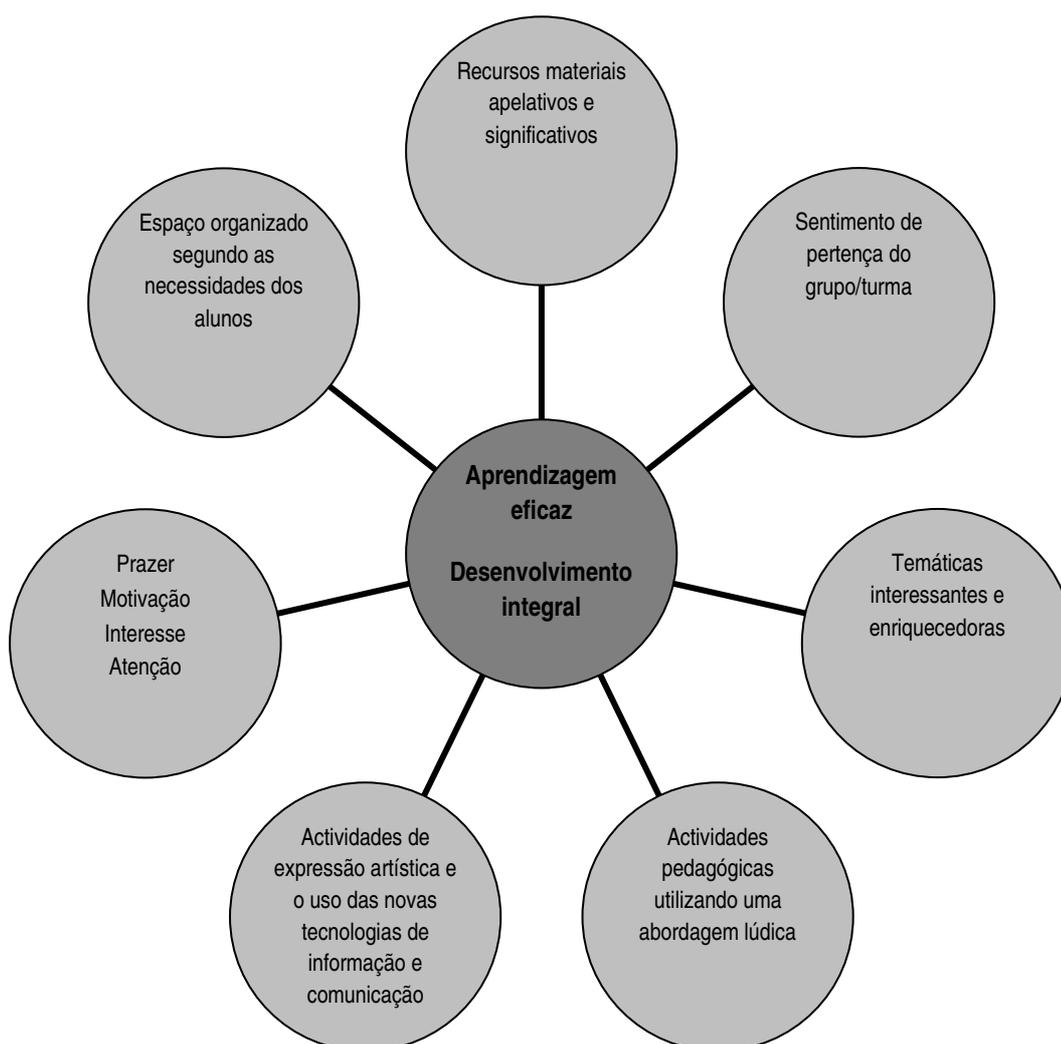
<b>Recursos materiais para as diversas actividades lúdicas</b>				
<b>Drama</b>	<b>Música</b>	<b>Motricidade</b>	<b>Artes Plásticas</b>	<b>Novas Tecnologias da Comunicação e Informação</b>
Sons variados, CD's, Objectos do quotidiano, Vestuário, Máscaras, Fantoches.	Sons variados, Material áudio, Instrumentos, Objectos do quotidiano, CD's, Rádio, Computador, Softwares educativos.	Arcos, Bolas, Cones, Cordas, Bancos suecos, Objectos do quotidiano.	Plasticina, Massas para modelar, Tecidos, Papel, Esponja, Cordas, Moldes, Tintas, Colas, Objectos do quotidiano.	Computador e seus os programas, Softwares Educativos, Internet, Material áudio, Jogos, Televisão e visualização de filmes, Rádio.

A aprendizagem possibilita-nos adquirir novos conhecimentos, novas acções e novos comportamentos. Saber adaptarmo-nos aos fenómenos inconstantes da sociedade é fundamental. Para isso é necessário que cada cidadão adquira o saber fazer, o saber estar e o saber ser, que deve ser desenvolvido no ambiente escolar. Aprender surge assim como uma acção imprescindível na nossa vida e na nossa sociedade. A actividade lúdica na aprendizagem das crianças com deficiência mental parece-nos fundamental para a aquisição de competências gerais para a vida futura na comunidade.

Para concluir, a filosofia da inclusão pretende “que todos os alunos tenham direito a uma educação igual e de qualidade; que todos os alunos sejam vistos no seu todo quanto ao seu crescimento e desenvolvimento; que a todos os alunos seja provida uma educação que respeite as suas necessidades e características que, na sua essência, constituem direitos fundamentais de toda a criança; e ainda, que a todos os alunos seja facilitada a sua transição para a vida activa, por forma a que eles se venham a mover na sociedade a que por direito pertencem com a maior autonomia e independência possíveis.” (Nielsen, 1999:9) Tendo em conta esta filosofia educativa actual, cabe aos professores proporcionarem um ensino de qualidade adoptando práticas educacionais motivadoras, interessantes e apropriadas às crianças com necessidades educativas especiais, nomeadamente, as que apresentam a problemática da deficiência mental. Nielsen (1999) foca na importância da criança estabelecer contacto diário com experiências enriquecedoras. Também Jacquin (1960) citado por Sousa (2003:150) fundamenta que “o jogo é para a criança a coisa mais importante da sua vida” e que “é um excelente meio de desenvolvimento da criança.” O mesmo autor acrescenta que todos os profissionais de educação devem praticar uma aprendizagem lúdica, utilizando a “força educativa do jogo”. Kraemer (2007:15) refere que “aulas diferentes, criativas e actividades atraentes ajudam a conquistar os alunos. Ao substituir aulas monótonas por actividades lúdicas educativas, o professor desperta nos alunos o interesse pela aprendizagem num clima descontraído e criativo.” Neste sentido e segundo Correia (2005:31) “o professor desempenha um papel importante na criação de ambientes educacionais positivos e enriquecedores”, satisfazendo as necessidades básicas dos seus alunos, no contexto de sala de aula.

O esquema que se segue exemplifica uma situação de ambiente escolar positivo, tendo em conta diversos aspectos educativos que potenciam uma aprendizagem significativa e motivadora, adequada às particularidades do aluno.

**Esquema 9: Ambiente escolar positivo**



Kraemer (2007:12) considera que “as actividades lúdicas educativas encantam as crianças e os adolescentes, assim como é reconhecida sua importância no processo de alfabetização, na construção de conceitos matemáticos, na conscientização sobre a conservação do meio ambiente, sobre a contribuição da flora e da fauna para um mundo melhor, no conhecimento da

linha do tempo que faz a sua história e a história de sua pátria, no conhecimento da situação geográfica de seu ambiente e do mundo. Enfim, as actividades lúdicas têm um papel muito importante na aprendizagem de alunos de todas as séries e níveis, fazendo do aprendizado um momento agradável e prazeroso.” Segundo Sousa (2003: 149) a actividade lúdica é considerada como uma “ferramenta educacional” fundamental, manifestando-se como “o mais forte meio de processar a educação.” Neste sentido, “o professor deve ser o grande estimulador da aprendizagem” relacionando e articulando os conteúdos disciplinares que pretende desenvolver com a actividade lúdica. (Kraemer, 2007: 15) Tendo por base os pressupostos teóricos mencionados anteriormente e de acordo com essa linha orientadora, consideramos fundamental a actividade lúdica pois, torna-se uma abordagem importante para o desenvolvimento global de qualquer criança na construção do seu processo de aprendizagem académica e social, tendo uma maior relevância em alunos com deficiência mental. Desta forma, damos por concluído este ponto para dar início ao estudo do contributo da educação artística (drama, música, motricidade, artes plásticas) e da importância das novas tecnologias de informação e comunicação no desenvolvimento escolar e humano da criança com a problemática em estudo.

### 2.1) Drama

A expressão e educação dramática é essencial no desenvolvimento da criança, pois visa a utilização do corpo através de posturas e gestos, afim desta expressar aspectos de ordem emotiva. Sousa (2003:33) considera que “o objectivo principal desta forma de educação é a expressão, ou seja, o estimular da criança para que expresse livremente todos os seus sentimentos, desejos e tensões interiores.” Sendo o desenvolvimento da linguagem corporal da criança um dos objectivos primordiais da organização escolar, procura-se fazer surgir gostos e capacidades, num clima de liberdade, através da utilização dinâmica de jogos dramáticos. Segundo Beja et. al (2001: 3) esses jogos “visam não só contribuir para o desenvolvimento das capacidades expressivas dos alunos, mas sobretudo criar atitudes e hábitos de trabalho específicos de um actividade que lhes exige uma relação diferente com os outros, com o

professor e com o espaço de sala de aula.” Assim, a expressão e educação dramática auxilia a criança no seu “desenvolvimento bio-psico-sócio-motor.” (Sousa, 2003: 33)

O jogo é uma característica do comportamento infantil, visto que a criança dedica a maior parte do seu tempo a brincar, canalizando as suas energias, em momentos livres, desenvolvendo a sua imaginação e fantasia. O jogo relacionado com a expressão e educação dramática permite à criança conhecer-se melhor, construindo interiormente o seu mundo, e interagir e cooperar com os seus colegas, tendo a noção que ela é um elemento que faz parte de um grupo social. O ambiente de jogo é sistemático nesta área, onde a criança consegue estabelecer relações de intersubjectividade e manifestar uma comunicação simbólica.

Esta actividade lúdica é considerada como um dos meios mais favoráveis à construção do conhecimento admitindo vantagens significativas no desenvolvimento global da criança. O jogo, enquanto uma ferramenta motivadora e prazedora, vai potenciar uma atmosfera de espontaneidade e criatividade e gerar um envolvimento emocional e dinâmico consistente na aprendizagem. Assim, é possível recorrer ao drama para favorecer o processo educativo, uma vez que utiliza meios lúdicos que possibilitam criar ambientes gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. Sousa (2003: 33) fundamenta que “a expressão dramática é um dos meios mais valiosos e complementos de educação. A amplitude da sua acção, abrangendo quase todos os aspectos importantes do desenvolvimento da criança e a grande diversificação de formas que pode tomar, podendo ser regulada conforme os objectivos, idades e os meios de que se dispõe, tornam-na por excelência a principal forma de actividade educativa.”

Rolla (1991: 3) refere que a expressão dramática é uma das áreas privilegiadas da educação da criança, pois pressupõe “a aquisição por parte do formando de um desenvolvimento e (re)conhecimento de si próprio (componente estimuladora) quer a preparação para uma facilitada integração social (componente socializadora).” Em sequência desta consideração, o autor distingue dois tipos de jogos nesta área: os jogos de exploração, ligados à exploração e controlo do próprio corpo; e os jogos dramáticos, voltados para os grupos sociais e suas interacções. “Os jogos de exploração, quer do corpo e da voz quer do espaço ou dos objectos, permitem um maior controlo e desenvolvimento na utilização das suas capacidades de

expressão/comunicação.” (Rolla, 1991: 4) Os jogos dramáticos são mais direccionados para o processo de envolvimento com os outros, pares e adultos. Nestes jogos, o papel central é a improvisação, apoiada em diversificados objectos (fantoques, marionetas, máscaras, objectos do quotidiano, peças de vestuário) ou sem qualquer suporte material. “Importante, neste domínio, é o facto de estas actividades lúdicas se manterem como momentos de desenvolvimento das capacidades e não degenerarem em representações estereotipadas destinadas a espectadores.” (Rolla, 1991: 50)

O quadro apresentado evidencia os contributos da expressão e educação dramática no desenvolvimento integral da criança. É, por isso, necessário que o professor deixe de ser o transmissor de conhecimentos e proporcione aos seus alunos, num ambiente escolar positivo, situações significativas e apelativas para o desenvolvimento de capacidades.

**Quadro 7: Contributos da expressão e educação dramática**

<b>Expressão e Educação Dramática</b>	
<b>Jogo de exploração</b>	<b>Jogo dramático</b>
Movimento	Aceitação
Gesto	Pensamento
Sensibilidade	Atenção
Espontaneidade	Concentração
Expressão e Criação	Confiança
Imaginação e Fantasia	Cumplicidade
Observação	Comunicação
Socialização	Respeito
Autonomização	Cooperação

As actividades relacionadas com o drama devem ser exploradas articuladamente com as áreas disciplinares para o processo de ensino-aprendizagem ser eficaz, significativo e motivador, desenvolvendo na criança competências, valores e atitudes positivas. Segundo Brandes & Phillips (1977: 8) “os jogos criam interesse” a qualquer criança e jovem adolescente e, por isso, o professor deve transformá-los numa “moldura na qual se desenvolvem todas as outras actividades.” Para os mesmos autores, “o prazer pode actuar como o ingrediente básico em qualquer trabalho e pode desenvolver a coesão a uma atmosfera aberta e condescendente.” (Brandes & Phillips, 1977: 9) Neste sentido, é urgente a implementação de actividades lúdicas e pedagógicas, relacionando as diversas áreas, que tenham como principal objectivo o enriquecimento imprescindível à formação geral da criança. Como já foi possível verificar, pela breve descrição dos contributos considerados neste ponto de estudo, o drama responde satisfatoriamente a essa exigência, permitindo desenvolver na criança a sua personalidade e posturas adequadas ao meio. Possibilita de igual forma, a aquisição e aprofundamento de conhecimentos. O professor deve ter em conta o princípio de interdisciplinaridade, desenvolvendo actividades que proporcionem aos alunos aprendizagens activas, integradoras e socializadoras, visando assim o seu sucesso escolar.

## 2.2) Música

Vários autores consideram fundamental a expressão e a educação musical no desenvolvimento integral da criança. De facto, desde que a criança nasce que vive rodeada de sons. É através desses sons que o professor, numa fase inicial, deve abordar a área da expressão e educação musical, desenvolvendo actividades lúdicas de audição, exploração, experimentação e compreensão. Após esses momentos e suas respectivas descobertas, o professor, de modo gradual, deve inserir a música como forma de expressão de sentimentos. Sousa (2003) considera que é a criança que se centra no objectivo principal desta área, e não propriamente, a música. O mesmo autor fundamenta que na expressão e educação musical “pretende-se eminentemente proporcionar à criança meios para satisfazer as suas necessidades

desenvolvimentais, sobretudo, as necessidades de exploração e integração no mundo sonoro, de expressão e de criação.” (Sousa, 2003:23)

Tal como vem descrito na Organização Curricular e Programas do 1.º Ciclo do Ensino Básico (2004: 67) é fundamental proporcionar “o enriquecimento das vivências sonoro-musicais das crianças.” O próprio programa educativo distingue dois tipos de jogos: os de exploração e os de experimentação, desenvolvimento e criação musical. Os primeiros estão associados à exploração de sons existentes e ao desenvolvimento gradual da musicalidade. Esses jogos são considerados como a base do desenvolvimento das capacidades musicais. Os segundos jogos propõem actividades complexas de desenvolvimento auditivo, expressão e criação musical e representação do som.

Ao encontro do que refere o programa educativo do 1.º ciclo, também o autor Schafer (1991) citado por Sousa (2003) aposta na metodologia musical considerando dois momentos fundamentais. O primeiro considerado “pela audição activa de sons e ruídos do meio sonoro que rodeia os alunos, seja na sala de aula, no pátio, na rua ou em passeios pela cidade, por jardins ou pelo campo.” (Schafer, 1991, citado por Sousa, 2003: 121) Após a audição desses sons torna-se essencial a sua identificação e reconhecimento de sons segundo critérios delimitados (interessantes e irritativos, agradáveis e desagradáveis, conhecidos e desconhecidos, etc.). Posteriormente, sucede-se a reprodução sonora, constituindo-se como “um ponto de partida para novas sonoridades e outras versões rítmicas ou melódicas.” (Schafer, 1991, citado por Sousa, 2003: 122) Nesta etapa, o professor deve disponibilizar objectos do quotidiano para que possa dar início à exploração dos sons e realizar variadas possibilidades sonoras. Consoante a manipulação, o mesmo objecto pode proporcionar diversificados sons. As experiências obtidas pelas crianças podem e devem ser gravadas para, posteriormente, desenvolverem outras tarefas mais complexas. Assim, o professor deve oferecer aos seus alunos actividades lúdicas relacionadas com a música, uma vez que ele é considerado como “um motivador permanente, um estimulador de experimentações e descobertas dos alunos.” (Sousa, 2003:122)

Já referimos que a música pode ser uma ferramenta utilizada para maximizar as aprendizagens dos alunos, no entanto, a escola e o seu próprio funcionamento também pode beneficiar com o contributo da música pelo ambiente sociável, alegre e receptivo que proporciona.

Através dos vários elementos que compõem a música, como por exemplo o som, o ritmo, a melodia e a harmonia, pode-se desenvolver domínios fundamentais que potenciam o crescimento integral da criança. Neste sentido, parece-nos obrigatória a sua adequada utilização quando ligada à prática educativa. A música constitui uma área que contribui para o desenvolvimento académico e cognitivo do aluno com deficiência mental.

O quadro que se segue é esclarecedor sobre os contributos da música nas diversas áreas do desenvolvimento global da criança.

**Quadro 8: Contributos da expressão e educação musical**

<b>Expressão e Educação Musical</b>	
<b>Jogo de exploração</b>	
<b>Jogo de experimentação, desenvolvimento e criação musical</b>	
Experimentação	Concentração
Sensibilidade	Audição
Espontaneidade	Memória
Expressão e Criação	Movimento
Observação	Aceitação
Criatividade	Respeito
Pensamento	Cooperação
Comunicação	Socialização
Atenção	Autonomização

Como vimos, a expressão e educação musical surge como um excelente meio para o desenvolvimento da criança, para além de constituir um poderoso meio de integração social. A música tem um papel fundamental no desenvolvimento e formação do ser humano, na própria

construção do conhecimento, daí poder ser utilizada como um recurso pedagógico essencial na educação especial. A música é dotada de um carácter atractivo que envolve todos os alunos. Segundo a perspectiva de vários autores, os jogos desenvolvidos através desta área estimulam a criatividade e a sensibilidade, desenvolvem a motricidade e a expressão corporal, maximizam os níveis de socialização e comunicação, trabalham a memória, o raciocínio lógico, a atenção e a concentração. Desta forma, a música surge como um instrumento valioso para o avanço integral de qualquer criança nas mais diversas áreas de desenvolvimento.

### 2.3) Motricidade

Segundo o Currículo Nacional do Ensino Básico (2001: 184) o corpo é considerado como “um instrumento de aprendizagem.” Neste sentido, surge a expressão e educação motora que para além de desenvolver habilidades motoras, hábitos e comportamentos fundamentais para a vida da criança, promove aquisições sociais e formas de estar relevantes para a integração na comunidade. Neste sentido, as actividades motoras possibilitam “o combate ao analfabetismo motor”, “tendo como pano de fundo a perseguição constante da qualidade de vida, da saúde e do bem-estar.” (Currículo Nacional do Ensino Básico, 2001: 219) Os hábitos alimentares saudáveis e o exercício físico sistemático são temas que devem ser desenvolvidos no ambiente escolar. Assim sendo, a expressão e a educação motora proporciona actividades interessantes, pelo carácter dinâmico que evidencia, onde os alunos demonstram empenho em actividades de treino, “cuja qualidade e quantidade de esforço físico sejam adequadas às necessidades e possibilidades dos alunos e capazes de promover o desenvolvimento das capacidades motoras.” (Currículo Nacional do Ensino Básico, 2001: 222) Cabe ao profissional de educação desenvolver actividades motoras lúdicas, significativas, agradáveis e variadas, capazes de incentivar e apelar aos estilos de vida activos e ao exercício físico.

A expressão motora é constituída por jogos e outras habilidades motoras que permitem o desenvolvimento integral da criança através do movimento lúdico-expressivo-criativo. Com estas tarefas, “as crianças têm oportunidade de experimentar as capacidades práxicas e cinéticas do

seu corpo, deslocando-se pelo espaço em diferentes direcções, velocidades e ritmos, relacionando-se com os objectos e os outros.” (Fonseca, 1992, citado por Sousa, 2003: 114) Desta forma, as crianças ao realizarem diversificados movimentos encaminham as suas energias, desenvolvendo simultaneamente, a noção do corpo. As energias emocionais que se encontram no interior da criança libertam-se através das actividades de expressão e educação motora, facilitando na resolução de problemas do quotidiano. Assim, “o movimento, o jogo, a expressão e a criação são as principais necessidades das crianças, sendo por isso os objectivos imediatos e as técnicas educacionais da expressão e educação motora.” (Sousa, 2003: 117) Para além dos contributos significativos desta área no domínio motor, também “o desenvolvimento físico da criança atinge estádios qualitativos que precedem o desenvolvimento cognitivo e social. Assim, a actividade física educativa oferece aos alunos experiencias concretas, necessárias às abstrações e operações cognitivas.” (Organização Curricular e Programas do 1.º Ciclo do Ensino Básico, 2004: 35) Para além disso, os jogos e exercícios motores possibilitam ao aluno desenvolver-se socialmente, interagir com os seus pares e maximizar valores fundamentais para a vida.

Segundo a Organização Curricular e Programas do 1.º Ciclo (2004:39) os objectivos gerais associados à expressão e educação motora são: desenvolver progressivamente as capacidades condicionais e coordenativas (resistência, velocidade, reacção, flexibilidade, controlo da postura, equilíbrio, orientação, ritmos e agilidade); cooperar com os pares e respeitar as regras dos jogos e exercícios; participar com empenho nas actividades. Tendo em conta os objectivos propostos, esta área permite a exploração do corpo e as possibilidades do movimento da criança, auxiliando-a também no domínio cognitivo, comunicativo, emocional e social.

“A evolução da criança não depende apenas das suas capacidades e interesses mas também do modo como é estimulada pelo educador, nas actividades que desenvolve.” (Sousa, 2003: 131) O professor deve proporcionar actividades interessantes, atractivas, motivadoras, significativas e alegres, respeitando os ritmos de cada aluno e as suas necessidades. Nas aulas de expressão e educação motora, o professor deve disponibilizar um leque variado de recursos materiais próprios da área e, também outros, relacionados com o quotidiano, para enriquecer as suas práticas educativas. O professor deve também diversificar os espaços onde são desenvolvidas

estas actividades, como por exemplo, recorrer a locais relacionados com a Natureza, incentivando a prática de exercício.

O professor deve ter em conta a organização das sessões de expressão e educação motora que devem ser desenvolvidas em três etapas: o aquecimento, o desenvolvimento e o relaxamento. O primeiro momento, também denominado por activação cárdio-pulmonar, permite aumentar o fluxo sanguíneo e o ritmo respiratório para adaptar o corpo ao esforço exigido nas actividades, bem como, preparar as crianças para as tarefas a realizar. O grau de complexidade dos jogos e exercícios deve ser admitido de forma gradual. Assim e segundo Sousa (2003:134) “a activação cárdio-pulmonar deverá englobar todo o corpo, ser progressivo em intensidade e estar em relação com a capacidade, experiência e nível de desenvolvimento da criança.” O segundo momento, considerado também como mobilização articular, possibilita “a movimentação e flexibilização das articulações que faz com que haja uma dilatação dos tecidos dessas regiões e um aumento do fluxo de sangue”, evitando lesões de várias ordens. (Sousa, 2003: 135) Nesta fase, o professor aplica jogos e exercícios que desenvolvem as habilidades motoras específicas. No último momento, e de modo gradual, decorre o processo de retoma ao estado e calma iniciais, através de exercícios suaves e jogos de relaxamento. Estas etapas são fundamentais na prática das actividades de expressão motora. O seu processo de desenvolvimento e funcionamento deve ser cumprido, ainda mais, se o grupo de alunos estiver enquadrado nas necessidades educativas especiais.

Além disso, nos dias de hoje, a expressão e educação motora releva ser uma área fundamental na vida da criança, uma vez que permite colmatar os estilos sedentários existentes na comunidade e doenças graves associadas. A participação do aluno nesta área de desenvolvimento possibilita melhorias significativas na composição corporal e músculo-esquelética e reduz significativamente a possibilidade das doenças cardiovasculares, doenças crónicas e de excesso de peso e obesidade. A criança, ao realizar exercícios motores, sente-se feliz, equilibrada emocionalmente e socialmente pela interacção e comunicação que as actividades grupais proporcionam.

Como já vimos, os contributos da expressão e educação motora são de várias ordens, por isso, consideramos pertinente considerá-los em síntese no quadro que se segue.

**Quadro 9: Contributos da expressão e educação motora**

<b>Expressão e Educação Motora</b>	
<b>Jogos</b>	<b>Exercícios motores</b>
Socialização	Velocidade
Comunicação	Resistência
Respeito	Reacção
Aceitação	Flexibilidade
Cooperação e entreaajuda	Postura
Responsabilidade	Equilíbrio
Iniciativa	Orientação
Movimento	Ritmo
Atenção	Agilidade
Concentração	Coordenação

#### 2.4) Artes Plásticas

A expressão e educação plástica é sobretudo uma postura pedagógica diferente centrada no desenvolvimento das capacidades da criança e na sua satisfação pessoal. Trata-se de actividades práticas onde é possibilitado à criança experimentar diversas possibilidades estéticas e técnicas plásticas. Segundo Sousa (2003:160) o “seu principal objectivo é a expressão das emoções e sentimentos através da criação.” Pretende-se, essencialmente, possibilitar à criança a satisfação das necessidades de expressão, usando a arte como uma ferramenta útil. A finalidade desta área é desenvolver a percepção, a sensibilidade estética, a criatividade, a

capacidade de comunicação, o sentido crítico, aptidões e técnicas manuais, o sentido social e a capacidade de resolver problemas. Stern (1970) citado por Sousa (2003:165) refere que “uma educação criadora torna a criança mais segura de si, mais autoconfiante, mais forte, mais resistente a situações adversas, mais capazes de vencer os obstáculos que a sociedade diariamente lhe apresenta.”

Ainda nos tempos actuais surgem comentários sobre as actividades desenvolvidas nesta área, onde são considerados como formas pobres, ingénuas e fantasiadoras, referindo a perda de tempo relacionada com estes trabalhos. No entanto, e com o interesse constante pela expressão plástica, por parte dos professores e outros profissionais, esta perspectiva tem vindo a desvanecer, realçando o carácter prioritário desta área na educação e desenvolvimento integral do aluno. Como em todas as áreas, o professor desempenha um papel fundamental no desenvolvimento das actividades e na articulação com os outros conteúdos.

A selecção de técnicas e materiais convenientes e apropriados às características das crianças é fundamental, pois é através deles que ela tem a possibilidade de se expressar e criar. Deste modo, “as técnicas escolhidas e o material utilizado estão estreitamente associados ao desenvolvimento emocional, sentimental e cognitivo da criança.” (Sousa, 2003:183) A variedade de materiais disponíveis na escola permite ao professor proporcionar actividades de manipulação e exploração plásticas. Os mais comuns são, sem dúvida, os lápis, os marcadores, as tintas, os papéis, as cartolinas e as colas. Cabe ao professor desenvolver tarefas de expressão e educação plástica que permitam também o uso de materiais diferentes como: as madeiras, o plástico, os metais, o gesso, o barro, etc., bem como objectos do quotidiano recolhidos pelos alunos, passíveis de serem explorados, manipulados e transformados. Um aspecto importante a salientar sobre a selecção e estruturação de materiais é a escolha criteriosa, por parte do professor, tendo em conta os alunos, as suas características individuais, interesses, níveis de desenvolvimento e maturidade, autonomia e responsabilidade. A segurança no manuseamento dos materiais e a escolha apropriada e adequada dos recursos e técnicas consistem, em alguns dos critérios, que o professor deve ter especial atenção nas práticas educativas que envolvem a expressão e educação plástica.

Também como vem descrito na Organização Curricular e Programas do 1.º Ciclo do Ensino Básico (2004: 89) “a manipulação e experiência com os materiais, com as formas e com as cores permite que, a partir de descobertas sensoriais, as crianças desenvolvam formas pessoais de expressar o seu mundo interior e de representar a realidade.” Esta área contribui para estimular a imaginação e a criatividade das crianças, desenvolvendo igualmente a coordenação e destreza manual. O professor deve ser o estimulador de oportunidades para que as suas crianças possam desenvolver uma sensibilidade estética e vivenciar experiências enriquecedoras para a sua vida.

O quadro que se segue resume os contributos, já mencionados anteriormente, da expressão e educação plástica para a vida da criança e para o seu pleno desenvolvimento.

**Quadro 10: Contributos da expressão e educação plástica**

<b>Expressão e Educação Plástica</b>	
<b>Descoberta e organização progressiva de volumes e superfícies</b>	
<b>Exploração de técnicas diversas de expressão</b>	
Atenção	Percepção
Concentração	Sensibilidade
Imaginação	Criatividade
Comunicação	Sentido Crítico
Exploração	Destreza manual
Experimentação	Resolução de Problemas
Manipulação	Coordenação
Transformação	Criação

## 2.5) Novas Tecnologias

Com o progressivo avanço da sociedade, as novas tecnologias de informação e de comunicação surgem no âmbito da educação, sobretudo, na área da educação especial, possibilitando aos alunos com necessidades educativas especiais acessibilidade e interacção com o meio e com a realidade em que vivem. Segundo Alves et al. (2008) o ambiente escolar deve atender a todos os alunos e suas particularidades, bem como, níveis de desenvolvimento. Torna-se necessário proporcionar-lhes actividades educativas que permitem abandonar a passividade que apresentam na recepção de conhecimentos e até na própria resolução de problemas do quotidiano. Neste sentido, é fundamental desenvolver “um ambiente onde sejam valorizadas e estimuladas a criatividade e iniciativa, de forma a permitir uma maior interacção com as pessoas e com o meio em que vivem, partindo não das suas limitações e dificuldades, mas do potencial de aprendizagem de cada um, confiando e apostando nas suas capacidades, motivação e expectativas de desenvolvimento e integração na comunidade.” (Filho, s.d., citado por Alves et al, 2008: 25) É evidente o contributo das novas tecnologias para a melhoria da qualidade da vida dos alunos.

Howell (1996) citado por Correia (2005: 43) considera que esta área tem dois grandes objectivos curriculares. O primeiro, relacionado com a “eficiência dos alunos no desempenho de tarefas académicas ou do dia-a-dia” e, o segundo objectivo, ligado ao desenvolvimento de “capacidades para aceder e controlar tecnologias com determinado nível de realização.” Pretende-se minimizar as dificuldades sentidas pela criança e as suas incapacidades, maximizando a sua plena integração. Sousa (2003: 322) considera que o computador é “uma excelente ferramenta de auto-aprendizagem” que deve ser utilizado em contextos educativos. Acrescenta ainda que “a educação, concebida como formação da personalidade e não apenas como forma de ensino-aprendizagem, é sempre o resultado de uma interacção pessoal, da vivência de uma relação afectiva, entre pais e filhos, entre o professor e alunos.” Schenc (1987) citado por Sousa (2003:22) refere que “o valor educativo do uso do computador na sala de aula dependerá sempre da sensibilidade e da habilidade do professor”, constituindo-se como um importante “auxílio de aprendizagem.”

Seguindo as considerações de Alves et al. (2008:26) as novas tecnologias permitem “criar maiores níveis de autonomia; ser um contributo inestimável nas áreas do desenvolvimento cognitivo, psicomotor; constituir um meio alternativo de comunicação e facilitador de realização de inúmeras tarefas; contribuir para uma mudança de estratégias que possibilitem encontrar respostas para alunos que possam estar afastados da escolarização; ser uma forma de ultrapassar barreiras físicas e socioemocionais.” As adaptações tecnológicas associadas a esta área permitem colmatar as dificuldades sentidas pelos alunos que apresentam défices significativos de coordenação óculo-manual e visuoespacial. Também os programas relacionados com esta área “proporcionam ao utilizador um meio facilitador da leitura, da escrita e do cálculo, bem como a aquisição da autonomia, tornando-se um modo de auto-aprendizagem, através da realização de jogos, estratégias, aventuras, habilidades e simulações.” (Fernandes, s.d., citado por Alves et al., 2008: 26) “As novas tecnologias desempenham, então, um papel redistribuidor do conhecimento, ao estimularem o ritmo de aquisição de informação”, por um lado, pela motivação e, por outro, pelo prazer e atracção que proporciona à criança. (Alves et al., 2008: 27) A utilização desta área pode ser considerada como “elemento facilitador da motivação para as actividades educativas (actividades e/ou estratégias), da interacção com o meio em que vive, da criatividade, da autoconfiança, da compreensão de conceitos e de conhecimentos teórico-práticos, da autonomia na resolução de problemas, bem como do desenvolvimento do raciocínio lógico.” (Alves et al., 2008: 27)

O quadro apresentado evidencia de forma sucinta os contributos das novas tecnologias para o desenvolvimento global da criança.

**Quadro 11: Contributos das novas tecnologias**

Novas Tecnologias	
Atenção	Precisão
Motivação	Destreza Manual
Concentração	Comunicação
Individualidade	Socialização
Controlo	Autonomização

# **II PARTE**

## **ESTUDO EMPÍRICO**

# Capítulo 1

## Apresentação do Estudo

Após toda a fundamentação teórica que suporta esta investigação, surge um novo capítulo onde se destina à componente empírica com a problematização deste estudo, as perguntas de partida, a formulação de hipóteses, bem como descrição dos objectivos gerais e específicos. Também faz parte deste capítulo a caracterização do aluno em estudo com deficiência mental e da instituição educativa onde se encontra integrado.

## 1) Objecto de Estudo

Sabe-se que a escola é um contexto onde facilmente nos deparamos com uma diversidade de alunos e, por isso, para favorecer o processo de ensino-aprendizagem, é fulcral adoptar soluções diferenciadas e ajustadas a cada situação específica. Considerando esta realidade, o currículo prescrito como documento orientador da acção educativa, concebido em função de indicadores gerais e das características médias da população-alvo, não estará adequado às características e necessidades dos alunos com que nos deparamos, principalmente, a crianças com deficiência mental. Compreende-se, então, que tendo em vista o sucesso de um aluno, quer ao nível do seu desenvolvimento pessoal, quer social, seja imprescindível a adaptação de um currículo aberto, progressivo e cíclico e de estratégias educativas específicas, lúdicas, atractivas e motivadoras, que permitam a independência de que cada criança com deficiência mental necessita e merece, enquanto futura cidadã. Ora, acredita-se que a utilização de materiais lúdicos, jogos e actividades lúdico-pedagógicas possam favorecer o processo de desenvolvimento cognitivo no contexto escolar. Assim, uma experiência lúdica por parte da criança com deficiência mental poderá privilegiar as suas potencialidades.

Ao analisarmos as práticas pedagógicas actuais verificamos que é pouco frequente a utilização de materiais lúdicos. Também o contacto profissional com crianças com deficiência mental sensibilizou-nos para a importância de inovar práticas pedagógicas, recorrendo à ludicidade, que potenciem o seu desenvolvimento global e possibilitem integrar, estes futuros cidadãos, numa vida activa e funcional. Parece-nos igualmente importante perceber a opinião de alguns professores e psicólogos sobre a abordagem lúdica na educação e, verificar, se de facto, a ludicidade é um recurso essencial para promover sucesso nas aprendizagens em crianças com deficiência mental. Outro factor de problematização deste estudo é analisar a parceria entre jogos/actividades lúdicas e os conteúdos programáticos.

Ao estar em contacto permanente com crianças com esta problemática, verifiquei que a falta de atenção e concentração, aspectos que caracterizam a deficiência mental, prejudicava o processo de aprendizagem. Assim, surgiu a ideia do recurso a uma abordagem lúdica na educação destas crianças, para melhorar os tempos de concentração e aumentar a motivação destes para a escola e para a descoberta. Aos jogos são atribuídas características como, por exemplo, a

criatividade, espontaneidade, liberdade, imaginação, respeito e aceitação de regras e espírito de equipa que se afastam um pouco da regulamentação e sistematização dos programas educativos tradicionais. Para além disso, os jogos apresentam-se como diversificados tempos de convívio, potenciando o desenvolvimento social e favorecendo a inserção do aluno na comunidade envolvente. Desta forma, pareceu-nos pertinente esta situação que importa investigar uma vez que se trata de um ensino que dá prazer à criança e que manifesta ser utilitário para o futuro. Assim, acreditamos que com esta problematização poderemos sensibilizar os professores para práticas educativas inovadoras que possam oferecer respostas educativas eficazes e merecedoras a estas crianças. Perceber, simultaneamente, se efectivamente, os jogos e as actividades lúdicas manifestam importância na escola e verificar, sobretudo, a influência que estes podem exercer na aprendizagem e no desenvolvimento do indivíduo com deficiência mental. Assim, a ludicidade apresenta-se como um instrumento de transmissão cultural, demonstrando um papel fulcral também na socialização e na educação. Assim, parece-nos fulcral analisar este estudo para verificar se uma ligação congruente entre educação e ludicidade poderá ser um meio eficaz de motivar crianças com deficiência mental na sua aprendizagem, desenvolver o seu desenvolvimento global e maximizar a sua inserção plena na sociedade.

Assim sendo, o problema em estudo permite formular uma questão de partida primordial:

***Em que medida as experiências lúdicas influenciam a aprendizagem das crianças com deficiência mental?***

No entanto, esta questão de cariz tão abrangente poderá originar questões mais específicas sobre esta temática, como por exemplo:

*Que importância manifesta o lúdico no desenvolvimento da criança deficiente mental?*

*Qual o contributo da abordagem da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem destas crianças?*

*Que actividades pedagógicas, associadas ao brincar, podem ser implementadas em crianças com esta problemática para favorecer o desenvolvimento cognitivo?*

*Estão os professores preparados para desenvolver actividades lúdicas articuladas aos conteúdos curriculares?*

*Qual a postura do professor numa intervenção lúdica em crianças com esta problemática?*

*As actividades lúdicas funcionam como estímulos para a construção de saberes?*

*O jogo e as brincadeiras desenvolvidas em crianças com esta problemática podem ser ferramentas educativas eficazes para a preparação de actividades da vida diária?*

*A adopção de uma postura lúdica na educação favorece a transição destas crianças para uma vida adulta?*

A procura destas respostas visa, essencialmente, testar as hipóteses que se apresentam de seguida:

H1. A implementação de uma abordagem lúdica na intervenção educativa favorece o desenvolvimento integral em crianças com deficiência mental.

**Variável independente:** implementação da abordagem lúdica na intervenção educativa

**Variável dependente:** desenvolvimento integral das crianças com deficiência mental

H2. As actividades lúdicas são ferramentas educativas que auxiliam a criança com deficiência mental no processo de aprendizagem das principais áreas curriculares.

**Variável independente:** actividades lúdicas são ferramentas educativas

**Variável dependente:** processo de aprendizagem das principais áreas curriculares

H3. A intervenção escolar, tendo por base, uma filosofia lúdica favorece o empenho e motivação da criança deficiente mental.

**Variável independente:** intervenção escolar tendo por base a filosofia lúdica

**Variável dependente:** empenho e motivação da crianças deficiente mental

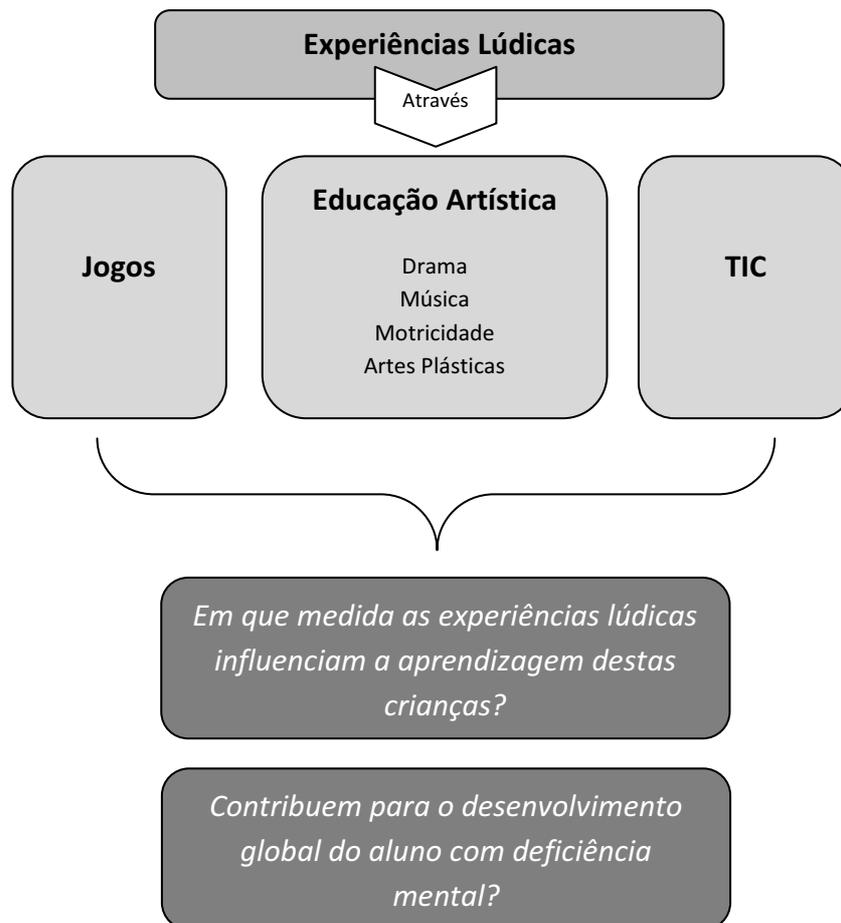
H4. A educação lúdica permite desenvolver independência à criança com deficiência mental, impulsionando-a mais facilmente para a vida adulta.

**Variável independente:** educação lúdica

**Variável dependente:** independência à criança com deficiência mental impulsionando-a para a vida adulta.

Para clarificar o objecto de estudo desta investigação consideramos pertinente elaborar um esquema explicativo deste trabalho científico.

Esquema 10 – Conclusão do objecto de estudo



## 2) Objectivos Gerais e Específicos do Estudo

Pretende-se, então, com este trabalho de investigação perceber a individualidade da criança com deficiência mental, bem como perceber se as actividades lúdicas - recorrendo aos jogos, à Educação Artística e às Novas Tecnologias - possíveis de serem adoptadas numa instituição escolar favorecem o sucesso escolar nas diversas disciplinas curriculares e auxiliam a transição para a vida adulta. Para estes pressupostos serem efectivos é necessário uma escolha consciente e fundamentada das estratégias de enriquecimento a realizar no contexto escolar, enquanto modelos de intervenção susceptíveis de dar resposta aos interesses e necessidades destas crianças. Perante esta estimulação intencional e planeada, a criança deverá otimizar o seu potencial cognitivo referente aos conteúdos das áreas disciplinares, maximizar a sua autonomia pessoal e social, promovendo, com isso, o seu desenvolvimento global.

Especificando os objectivos deste estudo, pretende-se:

- Analisar as particularidades das crianças com deficiência mental.
- Pesquisar, adaptar, construir materiais e organizar actividades que motivem as crianças com esta problemática na construção do conhecimento e na efectiva aprendizagem.
- Analisar o contributo dos recursos apelativos no desenvolvimento integral da criança com deficiência mental.
- Perceber as vantagens das práticas lúdicas em ambientes escolares.
- Compreender factores positivos inerentes à implementação da ludicidade em actividades de transição da criança para a vida adulta e futura inserção na comunidade.
- Conhecer a opinião dos professores e dos psicólogos sobre a abordagem lúdica como uma vivência que promove o processo de aprendizagem.

### 3) Definição da Amostra

#### 3.1) Caracterização do Meio, Instituição, Grupo-Turma

A comunidade e as escolas estabelecem uma relação dialéctica entre ambos. A comunidade é a fonte natural dos seus recursos. A instituição educativa é também parte integrante do meio do qual é um recurso adicional. Quando pretendemos que as crianças se desenvolvam realmente, devemos ter em conta o facto de que, qualquer instituição educativa tem inerente a si um contexto, um espaço físico, social, cultural e económico que a envolve. O Currículo Nacional do Ensino Básico (2001:11) reforça esta ideia referindo que as competências essenciais “devem ser entendidas à luz dos princípios de diferenciação pedagógica, a adequação e flexibilização, que estão subjacentes ao processo de reorganização curricular”. Ora entende-se com isso que existirá uma panóplia de caminhos diferenciados a seguir para o desenvolvimento das competências de acordo com a diversidade de cada situação específica. Para potenciar os recursos que nos são disponibilizados é necessário conhecê-los, conhecer a instituição educativa, as famílias dos alunos, o meio envolvente, perceber de onde provêm as crianças que frequentam esse estabelecimento de ensino, a própria inserção geográfica do mesmo, para além de outros factores como o tipo de população, as possibilidades de emprego, os serviços e instituições existentes, os meios de comunicação social.

As vantagens que se podem retirar de interações com recursos do meio podem ser inúmeras e são, com certeza, um excelente contributo para uma melhor resposta educativa às crianças. Consideramos, assim, que não pode existir sucesso educativo sem uma adequação das práticas às especificidades do meio em que cada escola se insere.

Assim, a Instituição Particular de Ensino Especial situa-se na Freguesia de Guifões, pertencente ao concelho de Matosinhos, distrito do Porto. A mesma faz parte do Agrupamento Passos José, pertencente à freguesia de Guifões. É um local de fácil acesso, dado que possui redes de transportes que facilitam a deslocação diária dos alunos, no entanto, o colégio disponibiliza um serviço gratuito de transporte diário, recurso este utilizado pela maioria das crianças e jovens.

Esta freguesia dispõe de uma grande diversidade de recursos e espaços bastante enriquecedores para a prática educativa e para actividades funcionais que estas crianças necessitam para desenvolver a sua autonomia. Através do conhecimento do meio, conhecemos os alunos que dele fazem parte, ultrapassando barreiras que muitas vezes nos são colocadas, devido a aspectos culturais e sociais. Acreditamos que este meio poderá ser útil para a inserção na comunidade, para o treino de actividades profissionais e para desenvolvimento integral das crianças e jovens que frequentam esta instituição particular. É possível evidenciar esta freguesia como uma comunidade alargada, que propicia às crianças e jovens um ambiente familiar, em que todos os seus elementos educativos tentam contribuir para o sucesso escolar das mesmas, com vista a uma vida activa promissora, tanto ao nível pessoal como profissional. É possível verificar várias parcerias com a Junta de Freguesia de Guifões, nomeadamente, na participação da decoração de Natal da igreja de Guifões, na Marcha do Coração, nos convívios com os idosos do centro de dia da junta de freguesia, bem como, a participação de concursos de trabalhos temáticos realizados pelas crianças e jovens.

A instituição educativa em estudo acolhe alunos provenientes, na sua grande maioria, desta localidade e de outras, que circundam a freguesia de Guifões. A área habitacional que rodeia a escola é desfavorecida, sendo constituída por pequenas moradias, muito simples e antigas, e por prédios visivelmente desfavorecidos, espelhando o meio em que se inserem. Nesta instituição, a maioria das crianças e jovens estão inseridos num meio em que as famílias pertencem a um nível sócio-económico reduzido.

Após a análise do projecto educativo desta instituição de ensino especial é evidente a filosofia educativa presente neste documento, claramente orientada para uma finalidade socializadora. Desta forma, é prioritária a transmissão de uma linguagem, normas, valores e comportamentos comuns que tornem possível o entendimento social e a comunicação. Por ser cada vez mais importante a construção do indivíduo e a sua formação moral, nos dias de hoje, o projecto educativo em vigor tem o seguinte tema: “Educar para o sucesso e para uma cidadania activa, caminhando para a felicidade e para uma vida saudável.” A escola não é só um lugar de aprendizagem, mas também um campo de acção no qual haverá continuidade da vida afectiva

que existe no contexto familiar. A escola que funciona como uma segunda casa deveria desempenhar o papel de parceira na formação plena de um indivíduo. A instituição educativa considera pertinente para uma melhor concretização deste projecto educativo promover estratégias que possibilitem uma maior aproximação das famílias à escola; ajudar a família a cumprir as suas obrigações básicas; promover a comunicação entre a escola e a famílias; envolver os pais em actividades no espaço escolar; envolver os pais em actividades de aprendizagem em casa; envolver os pais na tomada de decisões; envolver a comunidade, desenvolver programas de envolvimento parental na escola para fortalecer a comunicação, o envolvimento e participação entre as famílias e as escolas; e preparar os alunos, tendo em conta as dificuldades individuais de cada um, para a inserção na sociedade.

Nesta instituição têm sido adquiridos materiais fundamentais para a adequação do ensino à realidade exigente dos nossos dias. Os alunos têm a possibilidade de utilizar diversificados recursos materiais e físicos nos grupos de Educação Artística, nas actividades da vida diária, na informática e nas próprias salas de aulas, de acordo com as aprendizagens a adquirir. É também importante referir que as salas de aulas estão equipadas com todos os instrumentos necessários ao processo de ensino-aprendizagem destas crianças e jovens. Deste modo, o colégio procura possuir diversificados materiais que sejam fundamentais para o contexto académico e para o desenvolvimento psicossocial dos alunos. Esta instituição educativa encontra-se em constante aperfeiçoamento dos espaços físicos, consoante as necessidades apresentadas pelas crianças e jovens. É importante referir a existência de importantes espaços onde se realizam os nossos ateliers, onde se desenvolve todo o trabalho manual e artístico dos alunos, designadamente, as actividades da vida diária, a culinária, a costura, a expressão plástica, a expressão dramática, a expressão musical, a expressão motora, a carpintaria, a tecelagem, a cerâmica e a informática. Todos estes locais onde desenvolvem as competências têm um papel crucial na preparação das crianças e jovens ao nível das competências pessoais e de formação pré-profissional, facilitando uma possível integração na vida activa.

A população escolar é constituída por 43 alunos. As suas idades encontram-se compreendidas entre os 6 e os 19 anos (dados referentes até 15 de Setembro de 2010). A divisão dos alunos organiza-se consoante os níveis de conhecimentos e experiências vividas, o diagnóstico médico, os perfis comportamentais e também consoante a idade. As turmas são pequenas, variando o

número entre os 5 e os 7 alunos, para que a intervenção seja possível e com sucesso. Estes alunos, para além dos currículos em que estão inseridos, durante o dia frequentam outras actividades importantes para o seu desenvolvimento: nataçãõ, psicomotricidade, terapia da fala, actividades da vida diária, expressãõ plástica, expressãõ musical, expressãõ motora, expressãõ dramática, atelier de tecelagem, atelier de costura, atelier de cerâmica e culinária.

A sala de aula é um contexto social em que existem dois intervenientes fundamentais: os alunos e os professores. Nesse espaço, existem interacções recíprocas entre esses dois elementos, bem como com os vários materiais escolares. Arends (1995) denomina o trabalho desenvolvido por estes indivíduos como um grupo, a que chamamos turma. Assim, o grupo como uma turma é considerado “como um sistema em desenvolvimento com a sua própria estrutura, organizaçãõ e normas” (Arends, 1995: 109). A sala de aula é um meio privilegiado de interacção com os elementos que constituem a turma. Como refere Arends (1995:109) sobre a importância das turmas, “cada uma é tão única como uma impressãõ digital.” Neste sentido, foi essencial, mais uma vez, reforçar a ideia da importância da postura e do papel que um professor/educador deve desempenhar com as suas crianças no contexto diário da sala de aula.

A sala de aula do aluno em estudo é de grande dimensãõ. Possui boa luminosidade, proporcionada por duas janelas orientadas para o exterior. É uma sala favorecida pela cor clara das paredes. No que diz respeito aos aspectos de sonoridade, podem ser considerados bons, na medida em que não criam, por norma, problemas que ponham em causa a tranquilidade e comodidade necessária ao prosseguimento da aprendizagem dos alunos. A distribuiçãõ das mesas na sala de aula é variada, dependendo dos momentos e das actividades a realizar. No entanto, normalmente as mesas estãõ organizadas em pequenos grupos ou em forma de U, onde os alunos estãõ posicionados na zona de aççãõ, isto é, em frente e no centro da sala, onde por norma obtêm mais atençãõ do que nos outros lugares e podem interagir uns com os outros. A distribuiçãõ das crianças pelas mesas é, geralmente, baseada nos seus ritmos e resultados de aprendizagem; ou seja, os alunos que apresentam maiores dificuldades e que sãõ menos autónomos encontram-se mais próximos do acesso à professora ou da auxiliar educativa de ensino especial que está permanentemente na sala de aula. No entanto, também a distribuiçãõ

das crianças pelos seus lugares nas mesas é rotativo. O espaço de circulação entre as mesas é fundamental e bastante amplo. A secretária da professora encontra-se num canto da sala perto de um armário com o material escolar necessário (cadernos, livros, caixas com material, tintas, colas, etc). A sala de aula é constituída por três placares onde estão afixados alguns documentos educativos (como por exemplo, o horário das actividades de cada um e o cartaz da avaliação diária do comportamento), trabalhos realizados pelos alunos e cartazes de sistematização de conteúdos. O cartaz da avaliação diária do comportamento contém todos os nomes dos alunos que constituem a turma e os dias do mês, para que, diariamente, os alunos efectuem a sua auto-avaliação utilizando bolinhas com as cores - verde, amarelo ou vermelho, de acordo com o comportamento e regras da sala de aula. Este cartaz avaliativo demonstra ser importante na medida em que, progressivamente, vai moldando os comportamentos das crianças na sala de aula. Os alunos diariamente reflectem em grupo sobre as actividades desenvolvidas ao longo do dia e o seu comportamento. Este momento de diálogo e debate tem demonstrado ser importante no desenvolvimento de regras na sala de aula e na instituição educativa, motivando aos alunos boas práticas de funcionamento nos diferentes contextos. Numa tentativa de sensibilização para a preservação do meio ambiente, foram colocados na sala de aula três caixotes, para a separação adequada do lixo, contudo as crianças ainda apresentam alguma dificuldade em colocar correctamente os objectos do lixo. Numa das paredes podemos observar cabides e espaços adequados para as crianças colocarem as suas peças de vestuário e outros materiais que não são necessários para o decorrer da aula. Perto de uma das janelas encontra-se um armário com materiais didácticos, objectos lúdicos, jogos, livros infantis, revistas e jornais recolhidos pelos alunos. Ao lado desse armário situa-se um espaço destinado ao lazer e relaxamento, bem como a hora do conto. Este espaço está denominado como o Cantinho da Leitura e foi criado na sala de aula para colocar livros recolhidos pelas crianças, histórias inventadas e pesquisas realizadas. Nesse local funciona a hora do conto, momento dedicado para a leitura diária relacionada com as aprendizagens e experiências dos alunos. Na parede do quadro, foi pendurado um relógio, visto que este constitui um instrumento educativo fundamental e ajuda as crianças a gerir o tempo estabelecido para a consecução das tarefas. Existe, também, na sala de aula uma zona de informática onde as crianças podem realizar jogos educativos, aprender a utilizar o computador e os seus softwares, assim como utilizar a navegação na internet, com o apoio da professora.

Desta forma, a sala de aula encontra-se organizada de forma a poder colmatar as diversas especificidades do aluno. É importante mencionar, que todo o material referido anteriormente se encontra ao livre acesso de todos os alunos, exceptuando a secretária da professora. Como já foi referido anteriormente e para finalizar este tópico deste estudo investigativo, realçamos que os alunos encontram-se inseridos em grupos de turma bastante reduzidos, num ambiente que é afectivamente protegido, diversificado, integrado e socializador. Assim, acreditamos que “as estruturas e os processos que os professores escolhem para aplicar nas turmas influenciam a forma como estas se desenvolvem e as normas que elas estabelecem para a aprendizagem escolar e social.” (Arends, 1995:109) Assim, a organização da sala de aula é um processo essencial que influencia a aprendizagem e o bem-estar de todas as crianças. Assim, segundo vários autores, proporcionar um ambiente produtivo aos alunos relaciona-se com o clima ambiental que a criança tem sobre si e sobre os outros, a organização das estruturas e materiais em que as especificidades e necessidades dos alunos estão asseguradas e o trabalho cooperativo com o professor e os colegas. A teoria de Getzels e Thelen (s.d.) citada por Arends (1995) defende que a turma é um espaço de relações pessoais, onde existem alunos com determinadas necessidades e particularidades; e um espaço de relações sociais, onde há indivíduos com expectativas de grupo e que desempenham papéis específicos nesse espaço. Assim, “a interacção social na sala de aula é um resultado de pessoas individualmente motivadas respondendo umas às outras num contexto social” e é com estas interacções que surge o clima da sala de aula “que mantém e produz determinados comportamentos dos alunos para a aprendizagem escolar e social.” (Arends, 1995: 111)

### 3.2) Caracterização do Aluno

Neste estudo de investigação, a amostra é constituída por um sujeito. Os estudos de caso são confinados aos estudos de investigação exploratórios em situações particulares. Desta forma, trata-se, assim, de um estudo situado e contextualizado numa amostra de uma criança com deficiência mental que se encontra numa instituição escolar do ensino especial, anteriormente analisada e caracterizada. “Muitas vezes, estes casos únicos servem de pesquisa exploratória,

abrindo pistas à investigação de análise para generalização numa segunda fase.” (Guerra, 2006:45) Na amostragem de um caso único é necessário uma descrição profunda, dando ênfase ao detalhe e possibilitando novas abordagens exploratórias futuras.

O aluno que constituiu a amostra é uma criança com 10 anos de idade e é o segundo filho de um casal pertencente a um nível sócio-económico muito reduzido. A mãe do Emanuel faleceu devido ao alcoolismo e, por esse motivo, o Emanuel ficou há responsabilidade da irmã de 18 anos, recém-casada, e na companhia da avó de muita idade e de pouca mobilidade (também já falecida). Viveu com o pai, companheira do pai e um filho da mesma. Por a família não apresentar condições nos cuidados básicos, o Emanuel foi acolhido num lar para crianças e jovens, onde todos os intervenientes manifestam interesse e atenção aos problemas do aluno, participando sempre na dinâmica escolar. O aluno tem por isso o apoio da instituição onde se encontra, pois é um pilar muito importante, já que é considerada como o seu ambiente familiar. A sua adaptação inicial foi difícil (o Emanuel isolava-se), no entanto, a criança paulatinamente tem demonstrado relações positivas com os funcionários e algumas crianças. É uma criança que apresenta um défice cognitivo grave como consequência de ser portador de deficiência mental que foi diagnosticado logo após o seu nascimento. A mãe durante a gravidez ingeriu álcool, mas só soube que estava grávida aos 5 meses de gestação. O Emanuel nasceu prematuro e por cesariana no Hospital de Matosinhos, com 1.775Kg e 40 cm. Teve de ser reanimado. Segundo a irmã, no boletim de saúde do Emanuel menciona uma criptoquidia bilateral e um desvio da comissura lateral à direita. Teve meningite que também prejudicou o seu desenvolvimento.

Referente ao desenvolvimento motor da primeira infância foi encaminhado pelo Hospital de Matosinhos para um programa de intervenção precoce. Foi apoiado ao domicílio duas vezes por semana. O aluno esteve integrado num Jardim-de-infância no Centro Social Santo Padre Ramos em Lavra, tendo sido acompanhado por uma equipa de Ensino Especial e APPACDM. Posteriormente foi para a EB1 do Godinho. O Emanuel usufruiu de sessões de terapia da fala, psicomotricidade e apoio psicológico no Centro de Educação e Reeducação para crianças e adolescentes “Rumo ao Saber”. Foi encaminhado para o colégio Novos Rumos, onde está inserido, em consequência das aquisições dos principais marcos de desenvolvimento, que não decorreram dentro dos parâmetros normais - limitações muito acentuadas em todas as áreas de desenvolvimento psicomotor, comunicação, motricidade, autonomia, socialização e cognição -

pela sua situação precária social, económica e cultural e pelo reduzido apoio familiar. Actualmente, o aluno encontra-se inserido em regime de semi-internato nesta instituição educativa com um currículo específico individual, com incidência nas áreas académicas e com actividades da vida diária, culinária, cerâmica, tecelagem, expressão plástica, expressão musical, expressão dramática, expressão motora, terapia da fala, psicomotricidade e apoio psicológico.

O Emanuel evidencia dificuldades significativas nas áreas académicas e funcionais pela problemática que apresenta. É uma criança que necessita de apoio e supervisão do adulto. O aluno demonstra dificuldades graves em copiar o seu primeiro nome. A sua motricidade fina encontra-se bastante comprometida. Evidencia lacunas significativas na escrita de letras e palavras simples, na pintura, no recorte e na colagem. O Emanuel não segura devidamente no lápis e utiliza-o de forma incorrecta, carregando-o exageradamente até partir o bico. Utiliza as letras maiúsculas de imprensa. Não possui competências ao nível de leitura e da escrita. Revela um discurso imaturo. Apresenta limitações ao nível da atenção e concentração, apresentando dificuldades em reter a informação pela sua instabilidade comportamental. Evidencia muitas dificuldades em cumprir tarefas, necessitando de acompanhamento directo e individual e de constantes reforços positivos para progredir nas suas competências curriculares. É um aluno que demonstra desinteresse e desmotivação pela escola e por aprender. O Emanuel isola-se dos adultos e pares e, frequentemente, recusa-se a trabalhar. O Emanuel interage de forma inadequada com os adultos e pares, principalmente quando é contrariado ou chamado à atenção. Tem crises de agressividade para com as pessoas adultas e para com os seus colegas. É possível verificar que o Emanuel tem um baixo nível de tolerância à frustração e como consequência apresenta comportamentos completamente desajustados. A intervenção desenvolvida na instituição educativa onde o aluno permanece está direccionada para a normalização de comportamentos e maximiza as actividades de autonomia pessoal e social.

# Capítulo 2

## Metodologia

Este capítulo está destinado à fundamentação teórica da metodologia adoptada neste estudo investigativo de acordo com os objectivos já delimitados. Também faz parte deste capítulo a justificação das técnicas de recolha de dados e o processo de tratamento de informações, segundo pressupostos teóricos. Desta forma, foi privilegiado o método qualitativo pelas características que apresenta e por assumir a abordagem mais adequada a este estudo. Mais do que procurar resultados pretendemos analisar e compreender conhecimentos sobre o tema desta investigação para alargarmos as nossas práticas educativas e melhorar o processo de aprendizagem das crianças com deficiência mental. Ainda neste capítulo apresentamos e explicitamos o plano de intervenção lúdica desenvolvido com a criança em estudo, ao longo de um ano escolar, bem como outras actividades fundamentais para a sua maximização.

## 1) Metodologia Qualitativa

Atendendo aos objectivos desta pesquisa, a opção metodológica que assumimos, face aos objectivos propostos, possui um carácter essencialmente qualitativo, constituindo-se como um estudo de caso, um dos modos de investigação possíveis no domínio das estratégias qualitativa, pois é o que se adequa a este processo de investigação. O principal objectivo de termos optado pelo estudo qualitativo é o facto de existir uma descrição do processo educativo deste aluno e uma base teórica bem fundamentada acerca da importância do lúdico na educação e no desenvolvimento integral do indivíduo. Nos ambientes que recorrem à abordagem qualitativa o ambiente natural é considerado como uma fonte directa de dados, é uma metodologia de carácter descritivo e com enfoque indutivo.

Enquanto a metodologia quantitativa apoia-se rigorosamente em dados estatísticos, a pesquisa qualitativa analisa o estudo e todo o seu desenvolvimento. A abordagem qualitativa não adopta um estudo estatístico para analisar os dados, procura, sobretudo, analisar, pesquisar e compreender as situações e os fenómenos para tentar transformá-los, melhorando a qualidade dos processos. Assim, pretendemos com esta investigação compreender melhor o comportamento e experiências humanas no domínio da educação. Neste estudo, substituímos os dados estatísticos pelas descrições e interpretações. Assim, consideramos que esta metodologia seja a que melhor se adequa ao nosso estudo uma vez que pretendemos uma abordagem interpretativa das acções do aluno, dos discursos dos profissionais da instituição educativa em questão, procurando estabelecer relações e compreender fenómenos.

Segundo Ponte (2006: 2) o estudo de caso é “uma investigação que se assume como particularística, isto é, que se debruça deliberadamente sobre uma situação específica que se supõe ser única ou especial, pelo menos em certos aspectos, procurando descobrir a que há nela de mais essencial e característico e, desse modo, contribuir para a compreensão global de um certo fenómeno de interesse.” Assim sendo, e após uma análise geral de algumas metodologias, consideramos o estudo de caso a que mais se adequa à investigação que pretendemos abraçar. Desta forma, optamos por adoptar um método de tipo holístico e indutivo, susceptível de proporcionar uma análise profunda e pormenorizada do fenómeno em estudo, numa base de intrínseca relação entre os dados progressivamente recolhidos e a sua

interpretação. Assim, “o estudo de caso consiste na observação detalhada de um contexto, ou indivíduo, de uma única fonte de documentos ou de um acontecimento específico” com o objectivo de analisar, compreender e relacionar os fenómenos ocorridos no ambiente natural. (Merriam, s.d., citado por Bogdan & Biklen, 2006:89) Neste sentido, é uma metodologia que procura estudar o mundo social, descrever, analisar e compreender os comportamentos.

Segundo Serrano (1994), dentro das metodologias qualitativas existem três tipos de técnicas de recolha de dados: por inquérito – oral (entrevista) ou escrito (questionário); por observação – directa em que o observador se encontra exterior à observação e a observação participante em que consiste em observar os fenómenos tal como eles se apresentam; por análise documental – em que existem documentos relativos a um determinado acontecimento.

## 2) Técnicas de Recolha de Dados

### 2.1) Observação Participante

Como já foi referido no ponto anterior, a pesquisa qualitativa analisa o processo do sujeito em estudo, capaz de compreender os fenómenos a ele inerentes através dos métodos de recolha de dados e, posteriormente, a sua investigação e análise. A abordagem qualitativa apresenta múltiplas características, entre as quais as mais aplicadas são a entrevista, a observação e a análise de documentos.

Observar é a acção mais frequente do dia-a-dia do ser humano para conhecer e compreender as pessoas, os objectos, os acontecimentos e os fenómenos. Observar é recolher uma determinada informação através dos órgãos dos sentidos. É uma fonte directa de recolha de dados e a sua principal vantagem é a possibilidade de obter informações no acto espontâneo. Consideramos então a observação como sinónimo de análise. Ao longo desta investigação privilegiamos o

recurso à observação participante uma vez que “observar é um processo que inclui a atenção voluntária e a inteligência, orientado por um objectivo final ou organizador e dirigido a um objecto para recolher informações sobre ele.” (De Ketele, 1980, citado por Ketele & Roegiers; 1993: 23) Assim, a observação manifesta ser uma ferramenta eficiente de recolha de dados neste estudo, pois é uma forma de aprofundar, compreender e explicar a realidade que o investigador quer analisar. A observação participante é, deste modo, caracterizada pela inserção do observador num determinado grupo observado. “A observação é um processo orientado por um objectivo final ou organizador do próprio processo de observação.” (Ketele & Roegiers; 1993: 23) Segundo a opinião de alguns autores, a observação participante é uma técnica de recolha de dados adoptada pelo estudo qualitativo, onde o investigador é elemento integrante num determinado grupo com o objectivo de compreender os fenómenos ocorridos. Assim, a observação participante orienta-se para a “observação de fenómenos, tarefas ou situações específicas, nas quais o observado se encontra centrado.” (Estrela, 1986: 35)

“A observação é um processo cuja primeira função imediata é recolher informação sobre o objecto tido em consideração em função do objectivo organizador.” (Ketele & Roegiers; 1993: 24) Neste sentido foi essencial esta técnica de recolha de dados para poder analisar o caminho percorrido do aluno ao longo das sessões lúdicas e no decorrer do ano lectivo. Desta forma, a observação é um “procedimento pedagógico que consiste em pôr o aluno em contacto com os objectos que vão, pela percepção directa, permitir a apreensão imediata dos dados. (Beslay, s.d., citado por Ketele & Roegiers; 1993: 25) Sendo assim, “a observação será o resultado codificado do acto de observar seguido do acto de interpretar.” (Ketele & Roegiers; 1993: 26)

A observação trata-se também de um “estudo completo do valor funcional, do comportamento e das condutas de um ser humano, tendo em conta os seus elementos constitutivos na sua totalidade e no seu ambiente.” (Lafiu, 1969, citado por Ketele & Roegiers; 1993: 26) Segundo Estrela (1986: 31), a observação participante é aquela em que o investigador que é observador “participa na vida do grupo por ele estudado.” Neste sentido, “o observador-participante deverá desempenhar um papel bem definido na organização social que observa.” (Estrela; 1986: 32) Segundo o mesmo autor (1986: 35), este tipo de observação “corresponde a uma observação em que o observador poderá participar, de algum modo, na actividade do observado, mas sem

deixar de representar o seu papel de observador e, conseqüentemente, sem perder o respectivo estatuto.”

Importa salientar que nesta investigação decorreram dois momentos de avaliação fundamentais: uma avaliação inicial para melhor compreender o nível de desenvolvimento do aluno e uma avaliação final para verificar a evolução da criança e perceber se as intervenções implementadas foram funcionais às características e particularidades do aluno. Estes momentos de análise demonstraram ser fulcrais para perceber todo o processo ocorrido, permitindo realizar um estudo comparativo do desenvolvimento da criança, entre a fase inicial e a fase final desta investigação. Através destes momentos de avaliação e de observação “o investigador pode estar atento ao aparecimento ou à transformação dos comportamentos, aos efeitos que eles produzem e aos contextos em que são observados.” (Quivy e Campenhoudt; 1998: 196) Foi, também, fundamental que, à medida que se foi procedendo à recolha da informação, realizássemos, simultaneamente, a interpretação dos dados obtidos, pois permitiu proceder à sua organização sistemática com vista a aumentar a sua compreensão e permitir a apresentação de conclusões.

A avaliação de qualquer processo ou de qualquer indivíduo é um pilar essencial para o sucesso numa intervenção ou investigação. Como já foi referido, o acto de avaliar pressupõe um processo dinâmico de recolha de dados, de tratamento, de análise, de tomada de decisões e de respectivas respostas. Avaliar é respeitar as particularidades do indivíduo em estudo – idade, interesses e cultura, e as suas interacções com o meio. Ao avaliar considera-se pertinente comparar e verificar uma determinada situação para responder validamente e, com isso, promover o desenvolvimento humano. A avaliação surge, neste trabalho investigativo, como um instrumento de recolha de informação para definir bases de actuação prioritária no aluno em estudo. Neste sentido, torna-se fundamental avaliar a criança segundo as categorias gerais definidas por Santos & Morato (2002) que pertencem à Escala de Comportamento Adaptativo – Escolar (ECA-E). Esta avaliação é necessária para perceber as características do aluno e definir procedimentos educativos imprescindíveis ao seu desenvolvimento global. O objectivo principal da avaliação da criança está nas mudanças do processo de ensino-aprendizagem, bem como nas respostas efectivas às suas necessidades, isto é, proporcionar apoios gerais que potenciem a participação e maior envolvimento do aluno e de todos os intervenientes necessários.

A avaliação é, então, um arranque para uma intervenção educativa eficaz. As nove categorias que pertencem à primeira parte que constitui a ECA-E já referida, permitem realizar uma avaliação compreensiva das capacidades do sujeito em análise, em diferentes contextos do quotidiano. A avaliação inicial do aluno permitiu recolher dados que foram úteis na implementação prática das actividades lúdicas. A avaliação realizada no momento inicial demonstra ser fundamental para a identificação das áreas fortes e fracas dos alunos com deficiência mental, para desenvolver estratégias através de uma intervenção educativa diferenciada e ajustada às especificidades da criança, com vista no seu desenvolvimento harmonioso. A aprendizagem do aluno com deficiência mental não se dirige exclusivamente à área académica, mas sobretudo à aprendizagem de um comportamento adaptativo. Segundo Nihira e Leland (1993) citado por Santos & Morato (2002:122), o comportamento adaptativo “é composto por um número de capacidades para lidar com as situações, que quando combinadas permitem ao individuo a aquisição da integração na comunidade.” Mais uma vez salientámos a necessidade de avaliar segundo as nove categorias da escala mencionada para conhecer o aluno em estudo, perceber as suas individualidades, e proporcionar actividades significativas para a criança que maximizem a sua autonomia e desenvolvam comportamentos adequados.

A escala referida anteriormente surgiu da revisão das escalas de comportamento adaptativo da AAMR (de 1975 e de 1981) e o seu principal objectivo é “permitir recolher informações precisas e pertinentes sobre o que se quer estudar, possibilitando uma avaliação compreensiva da capacidade de os sujeitos lidarem com as condições do seu envolvimento, através da análise de uma gama variada de condutas, situações e actividades da vida diária.” (Santos & Morato, 2002: 124) Desta escala, aproveitámos os nove domínios gerais que enfatizam a independência pessoal para avaliarmos a criança em estudo nos dois momentos distintos (inicial e final) deste trabalho de investigação.

Apresentamos de seguida um quadro teórico, segundo Santos & Morato (2002) que revela as nove categorias e as suas especificidades desta escala de comportamento que serviu como um instrumento útil para avaliar o aluno na fase inicial e final desta investigação.

Quadro 12 – Os nove domínios da primeira parte da ECA-E segundo Santos & Morato (2002)

<b>Domínios</b>	<b>Subdomínios</b>	<b>Avaliação</b>
<b>Autonomia</b>	Alimentação Higiene Vestuário Saúde Segurança	Todas as tarefas que permitam avaliar este domínio (alimentação, higiene pessoal, vestuário, segurança, saúde).
<b>Desenvolvimento da linguagem</b>	Expressão Oral Expressão Escrita	Todas as tarefas que permitam avaliar as capacidades de comunicação e expressão da criança (oralidade e escrita).
<b>Números e tempo</b>	Números Operações Forma e Espaço Grandezas e Medidas Tempo	Todas as tarefas que permitam avaliar as capacidades na área da Matemática (operações aritméticas simples, ordens de números, horas, etc).
<b>Desenvolvimento físico</b>	Desenvolvimento sensorial e motor	Todas as tarefas que permitam avaliar o estado motor da criança (visão, audição, capacidades sensoriomotoras, motricidade, destreza, etc.).
<b>Personalidade</b>	Iniciativa Perseverança Tempos Livres	Todas as tarefas que permitam avaliar as características que constituem a personalidade da criança.
<b>Responsabilidade</b>	Pessoal Social	Todas as tarefas que permitam avaliar a responsabilidade e o respeito pelos colegas, adultos, materiais e horários.
<b>Socialização</b>	Cooperação Interação e participação em grupo Maturidade social	Todas as tarefas que permitam avaliar as relações e interações estabelecidas com a criança.
<b>Actividade vocacional e pré-profissional</b>	Hábitos de trabalho Produtividade	Todas as tarefas que permitam avaliar as características que constituem a personalidade da criança.
<b>Actividade económica</b>	Manuseamento de dinheiro e planeamento da sua utilização Compras Recados	Todas as tarefas que permitam avaliar a utilização e compreensão do dinheiro (compras, utilização de serviços bancários, etc.).

Estas categorias abrangem os domínios fundamentais para poder avaliar este aluno na fase inicial e na fase final desta investigação, após a implementação dos jogos e das actividades lúdicas, por forma a realizar um estudo comparativo, verificando se houve evolução nos domínios apresentados. Assim, e como já foi referido, partiu-se destes nove domínios da ECA-E para elaborar uma grelha de avaliação que será utilizada em dois momentos: na avaliação inicial

para perceber o nível de desenvolvimento do aluno, no início deste estudo, e na avaliação final, para analisar os progressos depois de serem implementadas as sessões lúdicas.

## 2.2) Entrevistas

Explorar, descrever, analisar, compreender, comparar e avaliar os vários domínios do aluno são alguns dos conceitos relacionados com os métodos de recolha de dados utilizados nesta investigação. É fundamental perceber no início de um estudo a importância da recolha de informações que melhor se adequam ao estudo e contribuam para essa investigação. Assim, “a recolha de dados pode, desde já, ser definida como o processo organizado posto em prática para obter informações junto de múltiplas fontes, com o fim de passar de um nível de conhecimento para outro nível de conhecimento ou de representação de uma dada situação, no quadro de uma acção deliberada cujos objectivos foram claramente definidos e que dá garantias de validade suficientes.” (Ketele & Roegiers; 1993: 17)

Após a pesquisa bibliográfica geral acerca das técnicas de recolha de dados da abordagem qualitativa e, tendo em conta o objectivo deste estudo e a abordagem metodológica assumida, consideramos também fundamental o inquérito por forma de entrevista neste trabalho investigativo. Assim, consideramos necessário o recurso das entrevistas às professoras da instituição educativa e psicólogas, acerca da temática em análise, como forma de complementar as informações obtidas através da observação participante. Desta forma, a “entrevista tem por objecto principal o discurso do sujeito, enquanto a observação tem por objecto principal comportamentos observáveis.” (Ketele & Roegiers; 1993: 25) Recorrendo às entrevistas, é também possível “revelar determinados aspectos do fenómeno estudado em que o investigador não teria espontaneamente pensado por si mesmo e, assim, completar as pistas de trabalho sugeridas pelas suas leituras.” (Quivy & Campenhoudt; 2008: 69)

As entrevistas constituem uma técnica de recolha de dados que contribuem para explorar e avaliar a problemática de estudo, com o objectivo de obter determinadas informações. “A

entrevista surge como uma das fases mais agradáveis da investigação: a da descoberta, a das ideias que surgem e dos contactos humanos mais ricos para os investigadores.” (Quivy & Campenhoudt; 2008: 70) De uma forma geral, as entrevistas são mais valorizadas quando o investigador delimita com rigor o que é importante para o estudo investigativo. Ketele & Roegiers (1993: 22) consideram a entrevista como um “método de recolha de informações que consiste em conversas orais, individuais ou de grupos, com várias pessoas seleccionadas cuidadosamente, a fim de obter informações sobre factos ou representações, cujo grau de pertinência, validade e fiabilidade é analisado na perspectiva dos objectivos da recolha de informações.”

Neste estudo, optámos por seleccionar a entrevista semi-estruturada ou semi-directiva, que segundo Quivy & Campenhoudt está ligada “aos objectivos da investigação e não ao desenvolvimento pessoal da pessoa entrevistada”. Os mesmos autores consideram que nestas entrevistas “refere-se mais ou menos directamente ao tema imposto pelo investigador, e não àquilo de que o interlocutor deseja falar.” (Quivy & Campenhoudt; 2008:74) As entrevistas semi-estruturadas são caracterizadas pela necessidade de um guião com linhas orientadoras, no entanto, esta técnica de recolha de dados não exige uma ordem rígida nas questões, manifestando por isso, um elevado grau de flexibilidade na exploração das mesmas.

Relativamente ao decurso das entrevistas, quer às professoras quer às psicólogas, foram respeitados os princípios de neutralidade nas questões efectuadas, no aprofundamento das respostas das entrevistadas, bem como na orientação do tema em análise. É importante realçar que as entrevistas foram realizadas no colégio, no gabinete de apoio, numa sala resguardada e com ambiente tranquilo. Uma vez que as entrevistas foram realizadas atempadamente e num ambiente calmo e propício, não houve a necessidade de serem gravadas em áudio. Assim, à medida que os entrevistados respondiam, essas respostas eram registadas para serem redigidas a computador, num momento posterior. (confrontar Anexo 1 e Anexo 2) Todos os entrevistados foram acessíveis respondendo directamente ao solicitado.

As entrevistas realizadas aos profissionais da instituição educativa do aluno em estudo destinaram-se a obter dados que complementassem aos que tinham sido obtidos através das observações e das leituras teóricas. As informações obtidas através das entrevistas foram

bastante importantes, onde as diversas opiniões manifestadas completaram alguns tópicos da investigação sobre a abordagem lúdica na problemática da deficiência mental.

### 3) Tratamento e Análise de Dados

Investiga-se para compreender determinados fenómenos e a reflexão após a recolha de dados é fundamental num trabalho de investigação. Assim, a informação recolhida pelo investigador “faz dele um agente potencial de mudança” (Ketele & Roegiers; 1993: 42) e analisar significa “confrontar um conjunto de informações com um conjunto de critérios teóricos.” (Ketele & Roegiers; 1993: 45)

Este estudo foi realizado numa instituição educativa de ensino especial. O indivíduo a participar na amostra é uma criança com deficiência mental e faz parte da nossa turma de 6 alunos. O aluno foi seleccionado após uma análise de todos os intervenientes da instituição educativa, uma vez que a criança necessitava de algum estímulo e desenvolver a sua autonomia pessoal e social. Pela urgente necessidade de intervir nesta criança decidimos que seria vantajoso para o seu desenvolvimento global a participação neste estudo de investigação. Após a delimitação da amostra e a caracterização do aluno, elaborou-se um esboço de um plano de intervenção lúdica a desenvolver. (confrontar Anexo 3) Posteriormente, realizou-se a avaliação inicial do aluno, referida anteriormente, e iniciou-se os registos de observação das actividades lúdicas (confrontar Anexo 4) implementadas no plano de intervenção lúdica. Para se efectuar os registos de observação foi criada uma tabela para todas as actividades lúdicas onde estão incluídos os objectivos gerais, a data em que foram realizadas, o tempo de duração, os indicadores que foram observados e a sua frequência. É importante referir que esta criança foi observada quer no contexto da sala de aula acompanhada com os seus colegas e interagindo com eles, quer em situações de sessões individuais. Os registos basearam-se em tabelas de observação de formulário simples e rápido capazes de analisar dados sobre as actividades lúdicas realizadas. Assim, a utilização desta técnica permitiu o estudo do comportamento do aluno durante as sessões. Face ao objectivo do nosso estudo optámos pela observação participante, onde os

próprios investigadores participam de forma sistemática e consciente no trabalho a decorrer com o aluno. Assim, a observação participante para além de ser uma forma de recolher dados foi também um meio onde o investigador participa nas sessões lúdicas e proporciona momentos para analisar a criança em estudo.

A etapa que se seguiu foi entrevistar as professoras que fazem parte da instituição educativa onde se encontra o aluno e as duas psicólogas (sendo que uma delas não trabalha na instituição). Como já foi referido, as entrevistas tiveram como objectivo complementar as informações recolhidas através da observação participante e, também, compreender melhor a opinião de alguns profissionais sobre a abordagem lúdica na educação das crianças com deficiência mental. As entrevistas contribuíram para a recolha de informações de cada sujeito que participou neste estudo científico. Os dados obtidos foram susceptíveis de serem comparados. Como já foi referido anteriormente as entrevistas ocorrerem num processo rigoroso, onde foram respeitadas as suas características.

É importante explicar como decorreu o processo de implementação das entrevistas. Como já foi referido, as entrevistas foram aplicadas a três professoras de áreas distintas que fazem parte da equipa de trabalho da instituição educativa do Emanuel e a duas psicólogas, sendo que uma delas pertence à equipa e intervém com o aluno em estudo. O principal objectivo desta técnica de recolha de dados é complementar as informações recolhidas com a observação participante das sessões lúdicas com o aluno, compreender a opinião destes intervenientes sobre o tema em estudo e perceber a importância que manifesta no processo educativo do Emanuel e de outras crianças com deficiência mental. Podemos já adiantar que as informações recolhidas foram muito semelhantes e, de uma forma global, podemos dizer que para estas entrevistadas o lúdico é um meio fundamental para educar as crianças e, especialmente, as que apresentam a problemática da deficiência mental. Uma das vantagens da entrevista sobre outras técnicas de recolha de dados é que esta permite imediatamente a informação desejada e a sua captação é instantânea. Para além disso, a entrevista permite determinadas correcções por parte do entrevistado, alguns esclarecimentos e adaptações. O diálogo é, sem dúvida, um meio privilegiado na entrevista. A entrevista semi-estruturada possibilitou-nos seleccionar perguntas para aprofundar o tema de estudo, bem como, introduzir novas questões que surgiram ao longo

do diálogo. Assim, o tempo disponível da entrevista foi otimizado para aprofundar questões fulcrais para esta investigação.

Para elaborar as entrevistas foi necessário um guião onde pudéssemos verificar quais os tópicos importantes que se adequassem ao tema em estudo, aos objectivos, às questões de investigação e aos destinatários. Por isso, o guião das entrevistas constituiu-se um recurso essencial para a elaboração das entrevistas. Apresentamos de seguida dois quadros - os guiões realizados - que orientaram as entrevistas quer das professoras (Guião 1) quer das psicólogas (Guião 2).

**Quadro 13 – Guião da entrevista das professoras**

<b>Guião 1 – Professoras</b>		
<b>Dimensão</b>	<b>Tópicos</b>	<b>Questões</b>
<b>Formação Pessoal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Idade</li> <li>- Formação Académica</li> <li>- Anos de Serviço</li> <li>- Cargos Desempenhados</li> <li>- Conhecimentos adquiridos na Formação Inicial</li> <li>- Tipo de Formação adquirida</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Qual é a sua idade?</li> <li>- Qual é a sua formação académica?</li> <li>- Quantos anos de serviço tem?</li> <li>- Que cargos desempenhou?</li> <li>- Qual é o seu actual cargo?</li> <li>- Na sua formação inicial adquiriu conhecimentos sobre Deficiência Mental e sobre o Lúdico na Aprendizagem?</li> <li>- Realizou alguma formação específica neste âmbito?</li> </ul>
<b>O Lúdico na Deficiência Mental</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizagem/Lúdico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- O que significa para si uma aprendizagem baseada numa abordagem lúdica?</li> <li>- Consegue identificar vantagens da prática educativa lúdica, nos alunos com Deficiência Mental?</li> <li>- Consegue nomear vantagens, para os professores, com a prática educativa lúdica?</li> <li>- Para si, quais as principais diferenças entre uma aprendizagem tradicional e uma aprendizagem tendo por base a filosofia de “aprender brincando”?</li> <li>- Qual delas considera ter maior credibilidade para o processo ensino-aprendizagem, em crianças com deficiência mental?</li> <li>- Acha que a comunidade escolar está preparada para assumir estas práticas educativas?</li> <li>- Considera fundamental o material didáctico/lúdico nas escolas?</li> <li>- Vê a ludicidade como uma forma de aquisição de conteúdos?</li> <li>- As práticas lúdicas terão outras vantagens para o desenvolvimento global da criança? Quais?</li> </ul>
<b>Ferramentas Educativas Lúdicas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recursos Materiais Lúdico-Educativos na sua escola</li> <li>- Recursos Tecnológicos na sala de aula</li> <li>- Utilização da Internet na sala de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Que recursos didáctico-lúdicos estão disponíveis na sua escola?</li> <li>- Costuma utilizar recursos tecnológicos nas suas aulas? Quais?</li> <li>- Costuma recorrer à internet nas suas aulas?</li> <li>- Utiliza jogos e materiais educativos e lúdicos na sua sala de aula?</li> <li>- Utiliza, na sua prática lectiva, materiais do quotidiano? Quais?</li> </ul>

	aula	<b>SE RESPONDEU SIM:</b> - Como é que as crianças respondem à sua utilização? - Tem evidenciado melhorias na aprendizagem dos seus alunos? - Esta postura lúdica auxilia-o no processo de ensino-aprendizagem? - Considera os jogos ferramentas educativas facilitadoras na aprendizagem dos alunos com deficiência mental?	<b>SE RESPONDEU NÃO:</b> - Porque não utiliza? - Gostaria de experimentar esta abordagem? - Pensa vir a recorrer aos jogos/materiais lúdicos?
<b>Conclusão</b>	- Qual o contributo da ludicidade como vivência promotora do processo de ensino-aprendizagem? - Qual a sua opinião acerca do lúdico na aprendizagem de crianças com deficiência mental? - Que expectativas tem sobre a abordagem lúdica no ensino em crianças com deficiência mental? - Considera estas práticas lúdicas importantes para o desenvolvimento integral da criança deficiente mental? - Considera os jogos e os materiais lúdicos ferramentas significativas para a inserção, na comunidade, do jovem com deficiência mental?		

**Quadro 14 – Guião da entrevista das psicólogas**

<b>Guião 2 – Psicólogas</b>		
<b>Dimensão</b>	<b>Tópicos</b>	<b>Questões</b>
<b>Formação Pessoal</b>	- Idade - Formação Académica - Anos de Serviço - Cargos Desempenhados - Conhecimentos adquiridos na Formação Inicial - Tipo de Formação adquirida	- Qual é a sua idade? - Qual é a sua formação académica? - Quantos anos de serviço tem? - Que cargos desempenhou? - Qual é o seu actual cargo? - Na sua formação inicial adquiriu conhecimentos sobre Deficiência Mental e sobre o Lúdico na Aprendizagem? - Realizou alguma formação específica neste âmbito?
<b>O Lúdico na Deficiência Mental</b>	- Aprendizagem/Lúdico	- O que significa para si uma aprendizagem baseada numa abordagem lúdica? - Consegue identificar vantagens da prática educativa lúdica, nos alunos com Deficiência Mental? - Consegue nomear vantagens, para os professores, com a prática educativa lúdica? - Para si, quais as principais diferenças entre uma aprendizagem tradicional e uma aprendizagem tendo por base a filosofia de “aprender brincando”? - Qual delas considera ter maior credibilidade para o processo ensino-aprendizagem, em crianças com deficiência mental? - Acha que a comunidade escolar está preparada para assumir estas práticas educativas? - Considera fundamental o material didáctico/lúdico nas escolas? - Vê a ludicidade como uma forma de aquisição de conteúdos? - As práticas lúdicas terão outras vantagens para o desenvolvimento global da criança? Quais?
<b>Ferramentas Educativas Lúdicas</b>	- Recursos Materiais Lúdico-Educativos na sua escola - Recursos Tecnológicos Utilizados - Utilização da Internet	- Que recursos didáctico-lúdicos estão disponíveis na sua escola? - Costuma utilizar recursos tecnológicos nas suas sessões de psicologia? Quais? - Costuma recorrer à internet nas suas sessões de psicologia? - Utiliza jogos e materiais educativos e lúdicos nas sessões? - Utiliza, nas suas sessões de psicologia, materiais do quotidiano? Quais?

		<b>SE RESPONDEU SIM:</b> - Como é que as crianças respondem à sua utilização? - Considera os jogos ferramentas educativas facilitadoras na aprendizagem dos alunos com deficiência mental?	<b>SE RESPONDEU NÃO:</b> - Porque não utiliza? - Pensa vir a recorrer aos jogos/materiais lúdicos?
<b>Conclusão</b>	- Qual o contributo da ludicidade como vivência promotora do processo de ensino-aprendizagem? - Qual a sua opinião acerca do lúdico na aprendizagem de crianças com deficiência mental? - Que expectativas tem sobre a abordagem lúdica no ensino em crianças com deficiência mental? - Considera estas práticas lúdicas importantes para o desenvolvimento integral da criança deficiente mental? - Considera os jogos e os materiais lúdicos ferramentas significativas para a inserção, na comunidade, do jovem com deficiência mental?		

Apesar de os guiões estarem destinados a dois grupos distintos, professores e psicólogos, achámos pertinente assemelhar as questões das entrevistas como forma de analisar o mesmo tema segundo diversas perspectivas destes profissionais. Foi possível verificar que os guiões foram um recurso importante para a elaboração das entrevistas e recolha de informação e que estiveram de acordo com os objectivos deste trabalho investigativo. Ao longo das entrevistas, foi necessário colocar algumas questões que não estavam previstas mas que se manifestaram fundamentais para a clarificação de determinados aspectos de estudo. De uma forma geral, todos os entrevistados ajudaram no processo da implementação das entrevistas, respondendo de forma natural e segura e expressando-se fluidamente, indo ao encontro do tema e sem dificultar a realização das entrevistas. As entrevistas foram agendadas sem nenhum critério específico, apenas de acordo com a disponibilidade dos entrevistados. O local das entrevistas foi numa sala de apoio do colégio do aluno em estudo e no horário definido pelos entrevistados e entrevistador. O tempo de duração da cada entrevista variou de acordo com os entrevistados, no entanto o tempo médio de duração rondou os 40 minutos.

Após a realização das entrevistas e depois do registo a computador surgiu um momento inicial da primeira leitura. Nessa fase, já foi possível avaliar genericamente algumas questões pertinentes. Posteriormente, seguiu-se o momento de interpretação e comparação das respostas e informações obtidas. Essa fase de análise foi desenvolvida à luz do sistema categorial, isto é, agrupar conceitos e termos para facilitar a análise do estudo. Segundo Bardin (1994:199) a análise categorial “funciona por operações de desmembramento do texto em unidades, em categorias, segundo reagrupamentos analógicos.” Guerra (2006) considera que os investigadores quando assumem esta técnica de análise de conteúdo preocupam-se

fundamentalmente em compreender e interpretar do que descrever as situações. Assim “não é unicamente, uma leitura «à letra», mas antes o realçar de um sentido que se encontra em segundo plano.” (Bardin, 1994: 43) Trata-se, neste sentido, de um “processo dedutivo ou inferencial a partir de índices ou indicadores.” (Bardin, 1994: 43) Apresentaremos de seguida, um quadro onde estão evidenciadas as duas categorias principais analisadas e que serão abordadas na análise de dados recolhidos das entrevistas implementadas aos profissionais já mencionados.

**Quadro 15 – Categorias formuladas através das entrevistas**

<b>Categorias</b>	C.1. - A Abordagem Lúdica na Aprendizagem e no Desenvolvimento da Criança com Deficiência Mental
	C.2. - Recursos Materiais Lúdico-Pedagógicos

As entrevistas contribuem para melhor analisar a problemática de uma investigação, isto é, “contribuem para descobrir aspectos a ter em conta e alargam ou rectificam o campo de investigação das leituras.” (Quivy & Campenhoudt; 1998: 69)

Como já foi referido anteriormente, para complementar a recolha de dados quer das entrevistas quer da observação achamos pertinente elaborar dois momentos de avaliação: a inicial, no principio da investigação, para compreendermos o nível de desenvolvimento da criança em estudo e, uma avaliação final, após findas as actividades lúdicas, para podermos realizar uma análise comparativa e verificar progressos ou retrocessos e compreender se a abordagem lúdica influenciou este aluno na sua aprendizagem e no seu desenvolvimento integral.

Deste modo e para finalizar, pareceu-nos que as técnicas de recolha de dados deste estudo de caso manifestaram ser as mais adequadas pelas características que apresentam. Assim, através da observação participante e das entrevistas foi possível compreender melhor o processo de ensino-aprendizagem e o contributo da abordagem lúdica na intervenção educativa e no

desenvolvimento global da criança com deficiência mental. Este processo de recolha e tratamento de dados forneceu informações essenciais para esta investigação, que numa fase posterior, prestará apoio à análise e discussão de resultados finais sobre o tema em estudo.

#### 4) *Desenho e Desenvolvimento do Plano de Intervenção Lúdica*

Entendemos por educação tudo o que ajuda a criança a desenvolver-se por forma a ter uma vida independente na comunidade. Sendo este pressuposto efectivo, é válido para qualquer criança ou jovem, independentemente da sua condição física ou intelectual. Desta forma, a concretização deste objectivo tem consequências óbvias na prática educativa com crianças ou jovens deficientes mentais, dado que ele exige uma educação que visa a integração, a normalização e a individualização. Após a caracterização da criança com necessidades educativas especiais, cabe aos profissionais de educação compreender as suas peculiaridades e desenvolver um plano de intervenção individualizado capaz de responder às necessidades específicas do aluno, promovendo-lhe o seu desenvolvimento integral e possibilitando-lhe, posteriormente, integrar-se plenamente na sociedade.

Este ponto destina-se à apresentação de um plano de intervenção lúdica realizado com o aluno. No entanto para esta concretização ser eficaz, é imprescindível a elaboração de um esboço deste plano onde estão reunidas algumas actividades iniciais programadas antes da realização prática deste estudo. O quadro apresentado em anexo e referido anteriormente, centra-se em actividades lúdicas propostas a realizar com a criança em estudo, agrupadas segundo os domínios e subdomínios da ECA-E mencionada por Santos & Morato (2002) que irão ser analisados na avaliação inicial e avaliação final do aluno. No desenho do plano de intervenção lúdica também é possível verificar os objectivos gerais dos domínios e subdomínios, as estratégias e os recursos necessários. Encontram-se, igualmente, os procedimentos que consideramos fundamentais (linhas orientadoras) para a intervenção lúdica na educação da criança com deficiência mental, que está inserida num grupo reduzido de alunos de uma instituição de ensino especial já caracterizada nesta investigação. Assim, a educação da criança

com esta problemática deve promover o desenvolvimento de todas as suas potencialidades, sobretudo a autonomia e a socialização, para a tornar apta na sua vida pessoal e na participação social. Desta forma, os profissionais de educação devem organizar actividades que permitam a maximização das capacidades do aluno para o seu desenvolvimento pleno.

É importante referir que, paralelamente, a este plano de intervenção lúdica há outras actividades que se esperam implementar com a criança em estudo, nomeadamente, as actividades dos ateliês (culinária, tecelagem, cerâmica), as visitas de estudo e outras saídas significativas, bem como as actividades de carácter mais académico como a realização de fichas, trabalhos e pesquisas individuais e/ou em grupo.

O desenho deste plano de intervenção parece-nos útil para este estudo, pois é mais um instrumento fundamental para orientar as actividades lúdicas com o aluno, nesta fase de investigação. As actividades mencionadas no esboço deste plano foram programadas segundo as especificidades e as motivações da criança após a sua caracterização. Compreender os gostos e o ritmo de aprendizagem deste aluno torna-se essencial para definir algumas actividades urgentes a serem implementadas, como é o domínio da autonomia (domínio emergente). A complexidade das actividades lúdicas irá aumentar progressivamente tornando as aprendizagens cada vez mais elaboradas. Neste sentido, espera-se que o aluno explore cada vez mais as suas experiências e vivências pessoais e escolares e que, sobretudo, manifeste interesse por aprender e pela escola. Na fase inicial da intervenção lúdica é decisivo o papel do professor para apoiar e incentivar o aluno nos momentos de actividade. Também é importante a ligação efectiva das actividades lúdicas com os temas a desenvolver na sala de aula. Consideramos imprescindível fornecer à criança determinados momentos do dia, onde possa manifestar liberdade em escolher as actividades que pretende realizar. Para tal, a organização da sala deve estar adequada a estes períodos de tempo onde as tarefas lúdico-pedagógicas são seleccionadas pelos alunos. A importância das rotinas e a estruturação de tempos é fundamental, auxiliando na aprendizagem dos conteúdos, na diminuição de ansiedade e na adequação dos comportamentos dos alunos.

Após algumas considerações importantes relativas ao esboço inicial efectuado do plano de intervenção lúdica abordamos também, neste ponto, o processo de desenvolvimento das actividades implementadas ao longo do ano lectivo 2009-2010. Como já foi referido anteriormente, as actividades propostas foram ao encontro das necessidades e características do aluno em estudo bem como, das particularidades do grupo-turma em que está inserido. O aluno demonstrava pouca motivação pela escola e pela aprendizagem, isolando-se dos seus colegas, funcionários e professores. Por isso, foi necessário desenvolver actividades lúdicas que pudessem promover o interesse e a atenção do Emanuel pela sala de aula e pela escola. As tarefas lúdicas tanto eram seleccionadas pelo aluno através da sua motivação ou experiência pessoal como provinham da orientação dos temas que o professor abordava na sala de aula (através de um livro, de uma imagem, de uma vivência de um aluno, de uma notícia, etc.) Também é fundamental referir que algumas das actividades lúdicas eram efectuadas na sala de aula com os seus pares e outras eram desenvolvidas em sessões individuais semanais. Para além das actividades desenvolvidas no plano de intervenção lúdica também foi possível realizar actividades da vida diária que já funcionavam no colégio e que têm como objectivo promover a socialização e a autonomia; os ateliers de cerâmica, tecelagem e culinária; as saídas exteriores e as actividades escolares diárias como fichas de trabalho, exercícios no caderno e pesquisas.

De forma a exemplificar os pressupostos teóricos referidos ao longo deste estudo, apresentamos, de seguida, um primeiro quadro com as actividades propostas no plano de intervenção lúdica e um segundo quadro, com alguns exemplos de outras actividades significativas, desenvolvidas ao longo do ano lectivo na instituição, que visam o desenvolvimento integral do Emanuel. As actividades mencionadas no primeiro quadro pertencem ao plano de intervenção lúdica e encontram-se em anexo de uma forma mais detalhada, com fotografias e com os registos de observação efectuados (confrontar anexo 4).

**Quadro 16: Plano de intervenção lúdica realizado com o aluno**

Data	Jogo/Actividade Lúdica		Objectivos
1/10/2009	1	O Outono em Plasticina	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar as estações do ano, os estados do tempo e as características do Outono.</li> <li>- Moldar a plasticina.</li> <li>- Desenvolver a imaginação e a criatividade.</li> </ul>
2/10/2009	2	Janela de Outono	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar as estações do ano, os estados do tempo e as características do Outono.</li> <li>- Conhecer as cores das folhas do Outono.</li> <li>- Saber recortar e saber colar.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
6/10/2009	3	Menino Outono	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar as estações do ano, os estados do tempo e as características do Outono.</li> <li>- Relacionar as estações do ano com os estados de tempo característicos.</li> <li>- Desenhar, colar e decorar diversificados materiais.</li> <li>- Desenvolver a imaginação e a criatividade.</li> </ul>
8/10/2009	4	O Vestuário dos Ursinhos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar as estações do ano e os estados de tempo característicos. Relacionar as estações do ano com as suas características (vestuário, paisagem, datas comemorativas).</li> <li>- Conhecer o vestuário e acessórios adequados de cada estação do ano.</li> </ul>
9/10/2009	5	Legos Letras	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar letras.</li> <li>- Construir o seu nome próprio e palavras simples.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> </ul>
12/10/2009	6	Figuras Geométricas Software Educativo “No País dos Números – Porto Editora”	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber ligar e desligar o computador.</li> <li>- Saber utilizar o computador.</li> <li>- Aprender a manusear o computador, principalmente o teclado e o rato.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Identificar as figuras geométricas, os números e as cores.</li> <li>- Realizar contagens.</li> </ul>
12/10/2009	7	Puzzle dos Números	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar os números e realizar contagens.</li> <li>- Construir o puzzle, ordenando as peças do jogo de forma adequada.</li> <li>- Respeitar o material e as regras do jogo.</li> </ul>
13/10/2009	8	Pequeno-Almoço no IKEA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal e social</li> <li>- Interagir com pares e adultos.</li> <li>- Conhecer o euro e realizar o pagamento no acto de compra.</li> </ul>
13/10/2009	9	A Ana e o Ivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar as partes elementares do corpo humano e as suas principais funções.</li> <li>- Conhecer o vestuário e relacioná-lo com as estações do ano e os estados de tempo.</li> <li>- Recortar, decorar e colar com diversificados materiais.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual e a criatividade.</li> <li>- Dialogar com o grupo-turma.</li> </ul>
14/10/2009	10	Frutos do Outono	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar o Outono como estação do ano.</li> <li>- Identificar os frutos do Outono.</li> <li>- Conhecer as vindimas e a sua importância nacional.</li> <li>- Rasgar pequenos papéis coloridos com as mãos e formar pequenas bolas.</li> <li>- Decorar e colar o fruto.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> </ul>

14/10/2009	11	Paisagem do Outono	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar a estação do ano representada na imagem e conhecer as suas especificidades.</li> <li>- Relacionar as estações do ano com os estados de tempo característicos.</li> <li>- Dialogar em grupo sobre os acontecimentos da imagem.</li> <li>- Desenvolver a motricidade fina.</li> </ul>
15/10/2009	12	O Cozinheiro de um Restaurante	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar e desenvolver hábitos de higiene e segurança.</li> <li>- Reflectir sobre os hábitos de alimentação.</li> <li>- Conhecer os utensílios de cozinha.</li> <li>- Desenvolver a imaginação.</li> <li>- Comunicar com os pares.</li> </ul>
16/10/2009	13	Pequeno Cozinheiros - Salada de Fruta com Iogurte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar e desenvolver hábitos de higiene e segurança.</li> <li>- Reflectir sobre os hábitos de alimentação saudável.</li> <li>- Conhecer os frutos e os utensílios de cozinha necessários para realizar a salada de fruta.</li> <li>- Saber lavar os frutos e saber descascá-los.</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal.</li> </ul>
16/10/2009	14	Dia da Alimentação	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflectir e desenvolver hábitos de alimentação saudável.</li> <li>- Saber identificar alimentos saudáveis e não saudáveis.</li> <li>- Seleccionar alimentos saudáveis.</li> <li>- Recortar utilizando correctamente a tesoura.</li> <li>- Saber colar.</li> </ul>
19/10/2009	15	Digitinta – Liberdade de Expressão	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer a técnica da digitinta.</li> <li>- Saber utilizar as tintas guache.</li> <li>- Seleccionar as cores e pintar livremente.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Desenvolver a imaginação e a criatividade.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> </ul>
19/10/2009	16	Puzzles – Alfa Beta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber construir os puzzles, ordenando as peças correctamente.</li> <li>- Formar palavras.</li> <li>- Associar a palavra à imagem.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
21/10/2009	17	A mercearia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreender o processo de compra e venda.</li> <li>- Conhecer o euro.</li> <li>- Identificar o preço num produto.</li> <li>- Saber receber o troco.</li> <li>- Pedir ajuda a um funcionário.</li> <li>- Desenvolver a imaginação.</li> <li>- Comunicar com os pares e professor.</li> </ul>
21/10/2009	18	Bloco Lógico – Figuras Geométricas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar as figuras geométricas e reconhecê-las em diferentes posições.</li> <li>- Agrupar as figuras geométricas segundo critérios (tamanho e cor).</li> <li>- Realizar combinações com as figuras geométricas.</li> <li>- Desenvolver a criatividade e a imaginação.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
21/10/2009	19	Puzzles – Alfa Beta Digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber ligar e desligar o computador.</li> <li>- Aprender a manusear o computador, principalmente o teclado e o rato.</li> <li>- Saber construir puzzles, ordenando as peças.</li> <li>- Formar palavras através das letras do abecedário.</li> <li>- Associar palavras às imagens.</li> <li>- Colorir imagens.</li> <li>- Respeitar as regras dos jogos do software.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Desenvolver a precisão (motricidade fina)</li> </ul>

23/10/2009	20	Pequenos Cozinheiros – Bolo de Bolacha	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar e desenvolver hábitos de higiene e segurança na cozinha.</li> <li>- Identificar e saber preparar uma sobremesa.</li> <li>- Conhecer os ingredientes.</li> <li>- Saber respeitar as etapas de uma receita.</li> <li>- Limpar e organizar o espaço onde fez a actividade de culinária.</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal.</li> </ul>
26/10/2009	21	Puzzle da Bruxinha	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber pintar livremente uma imagem respeitando os contornos.</li> <li>- Recortar as peças de forma correcta.</li> <li>- Saber utilizar a tesoura com segurança.</li> <li>- Ordenar as peças e construir o puzzle.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> </ul>
26/10/2009	22	Painel do Dia das Bruxas	<p>Reconhecer o dia das Bruxas e algumas das suas características e costumes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicar com os colegas.</li> <li>- Desenvolver a autonomia social.</li> <li>- Saber construir as bruxas e os fantasmas com sacos de plástico.</li> <li>- Saber recortar, colar e construir.</li> <li>- Desenvolver a criatividade e a imaginação.</li> <li>- Desenvolver a atenção e a concentração.</li> <li>- Respeitar o trabalho dos outros colegas.</li> </ul>
27/10/2009	23	À Procura da Bruxa Perdida	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconhecer o dia das Bruxas.</li> <li>- Participar em jogos de desenvolvimento motor com os colegas.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Saber cooperar e respeitar os pares.</li> <li>- Saber relacionar-se com os colegas.</li> <li>- Desenvolver a autonomia social.</li> <li>- Promover a destreza, a rapidez, a flexibilidade e a coordenação global.</li> </ul>
28/10/2009	24	Os Esqueletos Assustadores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar as características da data comemorativa.</li> <li>- Pintar a imagem respeitando os contornos.</li> <li>- Recortar com a tesoura em segurança.</li> <li>- Saber montar as peças do esqueleto.</li> <li>- Colar devidamente e decorar com diversos materiais.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
29/10/2009	25	A Noite	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconhecer o dia das Bruxas e as suas especificidades.</li> <li>- Saber cooperar e respeitar os colegas e os seus ritmos de trabalho.</li> <li>- Saber aguardar pelo molde.</li> <li>- Desenhar com o molde.</li> <li>- Recortar as peças para realizar as construções.</li> <li>- Saber colar as peças de forma correcta.</li> <li>- Pintar e decorar seleccionando os materiais mais adequados.</li> <li>- Desenvolver a criatividade e a imaginação.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
30/10/2009	26	Pequenos Cozinheiros – Gelatina para as Partidas do Dia das Bruxas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconhecer alguns costumes da noite do dia das Bruxas.</li> <li>- Saber identificar os ingredientes necessários para fazer gelatina.</li> <li>- Saber respeitar as etapas do procedimento da gelatina explícitas na embalagem.</li> <li>- Saber preparar uma sobremesa.</li> <li>- Conhecer o fenómeno da solidificação.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar hábitos de higiene e segurança na cozinha.</li> <li>- Desenvolver autonomia pessoal e social.</li> </ul>
3/11/2009	27	As Estações do Ano	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar as estações do ano, estados de tempo e características.</li> <li>- Ordenar peças do puzzle.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
5/11/2009	28	Os Picos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Criar figuras através de modelos fornecidos.</li> <li>- Criar figuras livremente.</li> <li>- Saber ser organizado no quadro dos picos.</li> <li>- Desenvolver o rigor e a precisão.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
9/11/2009	29	Castanholas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar a estação do ano.</li> <li>- Conhecer os frutos do Outono.</li> <li>- Conhecer o dia de São Martinho e os seus costumes.</li> <li>- Pintar a imagem de uma castanha com a técnica do verniz.</li> <li>- Recortar e colar adequadamente.</li> <li>- Decorar a castanha com diversos materiais.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> <li>- Contribuir para o painel do Outono – Magustos.</li> <li>- Desenvolver a autonomia social.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
10/11/2009	30	Cesto de Castanhas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar a estação do ano e as suas características.</li> <li>- Conhecer os frutos do Outono.</li> <li>- Conhecer o dia de São Martinho e os seus costumes.</li> <li>- Decorar as folhas e as castanhas do Outono com bolinhas de papel.</li> <li>- Saber utilizar correctamente a cola branca e o pincel (escorrer a cola).</li> <li>- Contribuir para o painel do Outono – Magustos.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
11/11/2009	31	Castanhas a Assar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar a estação do ano e as suas características.</li> <li>- Conhecer o dia de São Martinho e os seus costumes.</li> <li>- Pintar as imagens e recortá-las.</li> <li>- Realizar uma combinação bonita sobre a temática dos Magustos.</li> <li>- Colar, utilizando adequadamente a cola.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Respeitar o trabalho dos colegas.</li> <li>- Dialogar com a turma sobre o dia comemorativo.</li> <li>- Desenvolver a autonomia social.</li> </ul>
11/11/2009	32	Canudo para Guardar as Castanhas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar o dia dos Magustos e os seus costumes.</li> <li>- Realizar um canudo para guardar as castanhas e as suas cascas no dia da festa do Magusto do colégio.</li> <li>- Utilizar revistas para fazer dois cones.</li> <li>- Saber colar adequadamente.</li> <li>- Decorar o canudo ao seu gosto.</li> </ul>
12/11/2009	33	Os Magustos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer o dia dos Magustos e os seus costumes.</li> <li>- Partilha de experiências à comunidade escolar com a interpretação e dramatização da música da castanha.</li> <li>- Saber conviver com os pares, funcionários e professores.</li> <li>- Saber estar com a comunidade escolar.</li> <li>- Desenvolver a autonomia social.</li> </ul>
17/11/2009	34	Pontilhismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pintar uma imagem através de pontos.</li> <li>- Desenvolver a precisão e o rigor.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar adequadamente o material que escolheu.</li> <li>- Desenvolver a motricidade fina.</li> <li>- Desenvolver a precisão e o rigor.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
20/11/2009	35	Pequenos Cozinheiros – Pãezinhos com Chouriço	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar e desenvolver hábitos de higiene e segurança na cozinha.</li> <li>- Reflectir e desenvolver hábitos de alimentação.</li> <li>- Conhecer os ingredientes necessários para a concretização da receita.</li> <li>- Conhecer as etapas da receita e respeitá-las.</li> <li>- Identificar os utensílios de cozinha e utilizar os necessários para realizar os pãezinhos com chouriço.</li> <li>- Amassar o preparado e colocar adequadamente uma rodela de chouriço num pedaço de massa.</li> <li>- Ter precaução com o forno.</li> <li>- Após a receita concluída lavar os utensílios utilizados e deixar o local asseado.</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal.</li> </ul>
24/11/2009	36	Puzzles – Alfa Beta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber construir os puzzles, ordenando as peças correctamente.</li> <li>- Formar palavras.</li> <li>- Associar a palavra à imagem.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
27/11/2009	37	Cinema – Planeta 51 Marshopping	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprar o bilhete de cinema e as pipocas.</li> <li>- Conhecer o euro.</li> <li>- Praticar o exercício de compra e venda.</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal e social.</li> <li>- Desenvolver a responsabilidade.</li> <li>- Saber relacionar-se com os outros.</li> <li>- Respeitar as regras na sala de cinema.</li> </ul>
30/11/2009 a 10/12/2009	38	Dramatização com Fantoches	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber criar uma história com os pares.</li> <li>- Respeitar a opinião e o trabalho dos colegas.</li> <li>- Cooperar.</li> <li>- Construir os elementos necessários para a dramatização da história inventada (cenário, personagens) recorrendo a uma panóplia de materiais.</li> <li>- Desenvolver a imaginação e a criatividade.</li> <li>- Desenvolver a motricidade global.</li> <li>- Desenvolver a espontaneidade.</li> <li>- Apresentar a dramatização aos colegas da escola.</li> </ul>
11/12/2009	39	Mobile de Natal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar a estação do ano e as suas características.</li> <li>- Conhecer as festividades próximas.</li> <li>- Identificar a época do Natal e os seus costumes.</li> <li>- Conhecer alguns sólidos geométricos.</li> <li>- Construir um cone que representa a árvore de Natal.</li> <li>- Enfeitar a árvore de Natal com os recursos materiais disponíveis.</li> <li>- Saber ser organizado.</li> <li>- Desenvolver a criatividade.</li> <li>- Desenvolver a motricidade fina.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
14/12/2009 a 15/12/2009	40	O Desejo da Sara	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar o Natal e algumas das suas características.</li> <li>- Construir com a turma uma pequena história relacionada com o Natal.</li> <li>- Conhecer a história (acção, tempo, personagens).</li> <li>- Realizar pequenas dramatizações sobre acontecimentos da história criada pelos alunos.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeitar a opinião dos colegas.</li> <li>- Cooperar e partilhar com os colegas.</li> <li>- Saber ilustrar a história.</li> <li>- Saber construir um vídeo com os desenhos dos alunos.</li> <li>- Saber utilizar o computador e alguns dos seus programas.</li> <li>- Apresentar com responsabilidade o trabalho na festa de Natal.</li> <li>- Fomentar o gosto pelo trabalho em grupo.</li> <li>- Desenvolver a autonomia social.</li> </ul>
16/12/2009	41	Coroas de Natal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar a época de Natal e conhecer algumas das suas características.</li> <li>- Decalcar as mãos em cartolina.</li> <li>- Recortar correctamente.</li> <li>- Combinar as mãos recortadas de forma a realizar a forma da coroa.</li> <li>- Decorar com figuras geométricas.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
16/12/2009	42	Árvore de Natal com Rolos de Papel Higiénico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer a época natalícia e os seus costumes.</li> <li>- Recolher rolos de papel higiénico.</li> <li>- Envolver a família na recolha de rolos de papel higiénico.</li> <li>- Decorar os rolos com papel verde.</li> <li>- Desenhar uma árvore de Natal em cartolina e colar os rolos de papel higiénicos já embrulhados com papel verde.</li> <li>- Saber decorar a árvore com os laços.</li> <li>- Cooperar com os colegas.</li> <li>- Saber partilhar.</li> <li>- Saber respeitar as tarefas distribuídas.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> <li>- Desenvolver a autonomia social.</li> </ul>
17/12/2009	43	Postal de Natal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer o Natal e os seus costumes.</li> <li>- Decalcar a mão em tinta no postal.</li> <li>- Recortar letras das revistas.</li> <li>- Saber escrever uma mensagem de Natal com essas letras.</li> <li>- Combinar os elementos fornecidos pelo professor e os vários materiais para decorar o postal.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
18/12/2009	44	Pequenos Cozinheiros – Bolo de Natal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar e desenvolver hábitos de higiene e segurança na cozinha.</li> <li>- Conhecer os ingredientes da receita.</li> <li>- Conhecer a receita do bolo de Natal e as suas etapas.</li> <li>- Identificar os utensílios de cozinha necessários para confeccionar o bolo.</li> <li>- Utilizar adequadamente os utensílios de cozinha.</li> <li>- Conhecer as regras de segurança na utilização do forno.</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal.</li> </ul>
18/12/2009	45	Árvore de Natal com Tampinhas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer o Natal e as suas especificidades.</li> <li>- Construir uma árvore de Natal, decorando-a com tampinha recolhidas pelos alunos.</li> <li>- Envolver a família na participação da actividade.</li> <li>- Combinar as cores e os tamanhos das tampinhas.</li> <li>- Saber colar correctamente.</li> <li>- Saber partilhar e cooperar com os outros.</li> <li>- Saber participar em trabalhos de grupo.</li> <li>- Desenvolver a autonomia social.</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber utilizar adequadamente o computador.</li> <li>- Respeitar as regras da utilização do computador na sala</li> </ul>

5/01/2010	46	Software "Os Números" da Porto Editora	<p>de aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender a manusear o computador.</li> <li>- Saber ligar e desligar o computador.</li> <li>- Conhecer alguns ícones básicos para aceder aos programas educativos e outros.</li> <li>- Utilizar o teclado.</li> <li>- Saber construir puzzles.</li> <li>- Ordenar números.</li> <li>- Saber quantificar.</li> <li>- Agrupar elementos segundo critérios.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Utilizar o computador como ferramenta de comunicação e aprendizagem.</li> </ul>
7/01/2010 a 8/01/2010	47	Painel do Inverno	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar as estações do ano, os estados de tempo característicos e as suas especificidades.</li> <li>- Relacionar as estações do ano.</li> <li>- Construir um boneco de neve com discos de maquilhagem.</li> <li>- Decorar o boneco de neve com vários recursos materiais disponíveis.</li> <li>- Saber colar adequadamente.</li> <li>- Utilizar a tesoura com segurança.</li> <li>- Saber combinar os vários elementos.</li> <li>- Desenvolver a imaginação e a criatividade.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
12/01/2010	48	Caracolitos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber utilizar a técnica do verniz para pintar a imagem de um caracol.</li> <li>- Decorar o caracol utilizando vários materiais recolhidos pelos alunos.</li> <li>- Saber recortar e colar adequadamente.</li> <li>- Desenvolver a criatividade.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
15/01/2010	49	Puzzle Auto Correctivo – As Sílabas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar letras e sílabas.</li> <li>- Compreender a divisão silábica das palavras.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Associar a palavra à imagem.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo seguindo os códigos de cores.</li> <li>- Saber ordenar as peças de forma adequada.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
18/01/2010	50	Mobile em Massa de Modelar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender a modelar e a alisar a massa.</li> <li>- Aprender a manusear os utensílios necessários para dar forma à pasta.</li> <li>- Utilizar os moldes disponibilizados pelo professor para realizar as peças do mobile.</li> <li>- Identificar as propriedades da pasta.</li> <li>- Deixar secar.</li> <li>- Pintar as peças.</li> <li>- Combinar as peças e construir o mobile.</li> <li>- Saber respeitar as etapas da actividade.</li> <li>- Saber ser organizado.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
19/01/2010	51	Pequenos Cozinheiros – Beijinhos de Chocolate	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar e desenvolver hábitos de higiene e segurança na cozinha.</li> <li>- Saber preparar sobremesas.</li> <li>- Conhecer os ingredientes utilizados na receita.</li> <li>- Respeitar as etapas da sobremesa.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juntar os ingredientes e amassar.</li> <li>- Formar os bolinhos.</li> <li>- Organizar e limpar os utensílios utilizados.</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal.</li> </ul>
21/01/2010	52	Puzzle Auto-Correctivo – O Corpo Humano e os Cinco Sentidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descobrir o corpo humano.</li> <li>- Identificar as partes elementares do corpo humano e as suas funções básicas.</li> <li>- Descobrir as relações existentes entre as partes do corpo e o vestuário.</li> <li>- Identificar os órgãos dos sentidos e as suas funções.</li> <li>- Relacionar conceitos com os órgãos dos cinco sentidos.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Ordenar as peças dos puzzles.</li> <li>- Saber ser organizado.</li> <li>- Construir os puzzles respeitando as regras do jogo.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
22/01/2010	53	Germinação do Feijão	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber germinar o feijão.</li> <li>- Perceber os cuidados necessários que as plantas requerem.</li> <li>- Observar e fazer o registo diário das ocorrências.</li> <li>- Identificar as fases de crescimento de uma planta.</li> <li>- Saber ordenar as fases de crescimento da planta.</li> <li>- Identificar elementos que constituem a planta e compreender algumas das suas funções.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Estimular o gosto pela Natureza e sua preservação.</li> </ul>
25/01/2010	54	Recorte e Colagem Livre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estabelecer contacto com revistas, jornais e folhetos de publicidade.</li> <li>- Saber identificar letras e as imagens.</li> <li>- Recortar livremente, utilizando a tesoura de forma correcta.</li> <li>- Colar numa folha.</li> <li>- Saber ser organizado.</li> <li>- Dialogar com o grupo sobre os trabalhos.</li> <li>- Respeitar a opinião e os trabalhos dos colegas.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Respeitar as regras da actividade.</li> </ul>
27/01/2010	55	Jogos Tradicionais Infantis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Respeitar e cooperar os colegas.</li> <li>- Promover o desenvolvimento físico.</li> <li>- Desenvolver a rapidez dos reflexos.</li> <li>- Desenvolver a execução de acções motoras básicas.</li> <li>- Desenvolver a flexibilidade.</li> <li>- Desenvolver a agilidade.</li> <li>- Saber controlar-se no espaço.</li> <li>- Saber controlar a sua postura corporal.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Favorecer o desenvolvimento físico e social.</li> </ul>
28/01/2010	56	Peixinho	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Decorar a imagem com diversos materiais.</li> <li>- Estabelecer contacto com vários materiais.</li> <li>- Recortar e colar adequadamente.</li> <li>- Saber organizar os materiais escolhidos.</li> <li>- Combinar os elementos.</li> <li>- Pintar.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogar sobre os meios de transporte e compreender a sua importância na vida do homem.</li> </ul>

29/01/2010	57	Meios de Transporte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguir os diferentes meios de transporte e as suas características.</li> <li>- Descrever alguns itinerários diários.</li> <li>- Procurar em revistas os meios de transporte.</li> <li>- Colar as imagens recolhidas no painel.</li> <li>- Identificar o ambiente onde se deslocam.</li> <li>- Contribuir para o trabalho colectivo.</li> <li>- Desenvolver a autonomia social.</li> </ul>
29/01/2010	58	Puzzle – Os Bombeiros	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir o puzzle, ordenando as peças de forma adequada.</li> <li>- Saber ser organizado.</li> <li>- Desenvolver o vocabulário.</li> <li>- Identificar o meio de transporte.</li> <li>- Reconhecer a importância dos bombeiros na comunidade.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Desenvolver a atenção e a concentração.</li> </ul>
1/02/2010	59	Painel das Diferenças	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar os objectos disponibilizados pelo professor.</li> <li>- Reconhecer as diferenças entre os objectos (tocando, manipulando, observando).</li> <li>- Conhecer novas palavras.</li> <li>- Dialogar com os colegas, respeitando as regras da sala de aula e do jogo.</li> <li>- Construir o painel em conjunto.</li> <li>- Colar de forma adequada.</li> <li>- Desenvolver a autonomia social.</li> </ul>
2/02/2010	60	Pequenos Cozinheiros – Delícia de Chocolate	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar e desenvolver hábitos de higiene e segurança na cozinha.</li> <li>- Conhecer receitas de sobremesas.</li> <li>- Conhecer os ingredientes para fazer o preparado.</li> <li>- Respeitar as etapas da sobremesa.</li> <li>- Utilizar os utensílios necessários para a confecção da delícia de chocolate.</li> <li>- Preparar a mousse e as natas.</li> <li>- Esmigalhar as bolachas.</li> <li>- Saber realizar a sobremesa, juntando em camadas os três ingredientes (mousse, natas e bolacha).</li> <li>- Distribuir por copinhos (doses individuais).</li> <li>- Lavar e secar a louça utilizada.</li> <li>- Deixar a cozinha asseada.</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal.</li> </ul>
3/02/2010 A 4/02/2010	61	Construção de uma História de Parede – Uma Tesoura Organizada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar na construção de uma história elaborada pela turma.</li> <li>- Saber partilhar ideias, respeitando os outros.</li> <li>- Comunicar oralmente com clareza.</li> <li>- Desenvolver a imaginação.</li> <li>- Respeitar as regras da actividade.</li> <li>- Ilustrar a história, desenhando adequadamente.</li> <li>- Saber pintar, respeitando os limites.</li> <li>- Recortar com segurança e colar devidamente.</li> <li>- Decorar a história com diversificados materiais.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
5/02/2010	62	Um Boneco de Neve	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar as estações do ano, conhecer e relacionar as suas especificidades.</li> <li>- Conhecer o vestuário e acessórios adequados a cada estação do ano.</li> <li>- Dialogar em grupo.</li> <li>- Expressar-se oralmente.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a autonomia social.</li> <li>- Decorar o boneco de neve com variados materiais disponibilizados pelo professor.</li> <li>- Saber utilizar a cola e a tesoura.</li> <li>- Saber combinar os diferentes materiais.</li> <li>- Desenvolver a imaginação e a criatividade.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
8/02/2010	63	A Minhoca	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Decorar a minhoca recorrendo a diversos materiais.</li> <li>- Saber combinar os materiais adequadamente.</li> <li>- Utilizar a tesoura e a cola adequadamente.</li> <li>- Respeitar o material.</li> <li>- Respeitar os trabalhos dos colegas.</li> <li>- Saber dialogar em grupo, respeitando as regras.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Expressar-se oralmente.</li> <li>- Relatar experiências pessoais.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
9/02/2010	64	Coração – Dia dos Namorados	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer o dia dos namorados e as suas particularidades.</li> <li>- Dialogar sobre os sentimentos que temos pelos outros.</li> <li>- Respeitar a opinião dos outros.</li> <li>- Mimar sentimentos.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Expressar-se oralmente de forma correcta.</li> <li>- Construir um coração com a técnica de colagem.</li> <li>- Saber utilizar a cola e a tesoura de forma adequada.</li> <li>- Combinar os diferentes materiais.</li> <li>- Respeitar o material.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
10/02/2010	65	Descobre o Som!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar sons isolados.</li> <li>- Associar sons às imagens.</li> <li>- Reconhecer sequências de sons.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Potenciar o desenvolvimento auditivo.</li> <li>- Respeitar a opinião dos outros.</li> <li>- Comunicar oralmente de forma correcta.</li> </ul>
11/02/2010	66	Circuito dos Palhaços	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar o dia de Carnaval e as suas especificidades.</li> <li>- Desenvolver a rapidez de reflexos.</li> <li>- Desenvolver a execução de acções motoras básicas.</li> <li>- Desenvolver a flexibilidade.</li> <li>- Saber controlar-se espacialmente.</li> <li>- Desenvolver a agilidade.</li> <li>- Saber controlar a postura corporal.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo, os colegas e os materiais.</li> <li>- Saber cooperar com os colegas.</li> <li>- Trabalhar em par e em pequenas equipas.</li> <li>- Potenciar o desenvolvimento físico.</li> <li>- Favorecer o desenvolvimento cognitivo e social.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
12/02/2010	67	Painel de Carnaval	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber identificar o dia de Carnaval.</li> <li>- Conhecer algumas características desta festa comemorativa.</li> <li>- Saber dialogar em grupo, respeitando as diversas opiniões.</li> <li>- Conversar sobre as fantasias de Carnaval preferidas.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expressar-se oralmente de forma adequada.</li> <li>- Construir um palhaço com materiais recuperáveis.</li> <li>- Saber decorar adequadamente, seleccionando os materiais.</li> <li>- Recortar e colar adequadamente.</li> <li>- Respeitar os materiais.</li> <li>- Desenvolver a imaginação e a criatividade.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
12/02/2010	68	Desfile de Carnaval	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer o dia de Carnaval e os seus costumes.</li> <li>- Respeitar os colegas e as suas fantasias.</li> <li>- Respeitar os gostos de cada aluno.</li> <li>- Saber conviver com colegas e adultos.</li> <li>- Saber estar em grupo.</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal e social.</li> </ul>
18/02/2010	69	Pequenos Cozinheiros – Mousse de Chocolate	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar hábitos de higiene e segurança na cozinha.</li> <li>- Reflectir sobre os hábitos de alimentação.</li> <li>- Conhecer os ingredientes e os utensílios de cozinha necessários.</li> <li>- Saber preparar uma sobremesa.</li> <li>- Respeitar as etapas da receita.</li> <li>- Saber lavar e secar a louça e os utensílios utilizados.</li> <li>- Arrumar adequadamente os objectos.</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal e social.</li> </ul>
19/02/2010	70	Pesca Divertida!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer e respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Identificar a cor dos peixes que tem de pescar.</li> <li>- Utilizar adequadamente a cana de pesca.</li> <li>- Respeitar a vez dos jogadores.</li> <li>- Desenvolver a precisão.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Saber perder num jogo.</li> </ul>
23/02/2010	71	Cubos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar as letras.</li> <li>- Formar e identificar sílabas.</li> <li>- Formar o seu nome e os dos seus colegas de sala.</li> <li>- Construir palavras significativas para a vida da criança.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Conhecer e respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> <li>- Expressar-se oralmente.</li> <li>- Saber respeitar o tempo estipulado para a actividade.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
24/02/2010	72	Números Saltitões	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar os números.</li> <li>- Ordenar os números por ordem crescente.</li> <li>- Realizar operações de cálculo simples.</li> <li>- Conhecer a adição.</li> <li>- Conhecer os símbolos (+ e =).</li> <li>- Desenvolver o gosto pela educação matemática.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
25/02/2010	73	Livro Esponjinha	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver o gosto pela leitura.</li> <li>- Criar hábitos de leitura.</li> <li>- Expandir o vocabulário.</li> <li>- Utilizar adequadamente os livros.</li> <li>- Desenvolver a competência da leitura.</li> <li>- Descobrir aspectos fundamentais da língua.</li> <li>- Relatar a história.</li> <li>- Identificar as personagens.</li> <li>- Manipular as imagens de acordo com o desenvolvimento da acção.</li> <li>- Apresentar a sua opinião sobre a história.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeitar a opinião dos colegas.</li> <li>- Respeitar as regras da actividade.</li> </ul>
26/02/2010	74	Micro Computador Master	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estabelecer contacto com diferentes jogos.</li> <li>- Saber respeitar os materiais.</li> <li>- Conhecer e respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Explorar o material correctamente.</li> <li>- Experimentar e realizar as várias actividades do micro computador.</li> <li>- Desenvolver a precisão.</li> <li>- Identificar números e letras.</li> <li>- Escrever palavras úteis e significativas para o aluno.</li> <li>- Conhecer as várias actividades de jogo.</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
1/03/2010	75	Pequenos Cozinheiros – Bolinhos de Chocolate	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar e desenvolver hábitos de segurança e higiene na cozinha.</li> <li>- Saber preparar uma sobremesa.</li> <li>- Conhecer receitas.</li> <li>- Respeitar as fases da receita.</li> <li>- Conhecer os utensílios de cozinha e utilizá-los de forma correcta.</li> <li>- Lavar e secar a louça e os utensílios utilizados.</li> <li>- Arrumar os objectos utilizados nos locais devidos.</li> <li>- Promover o desenvolvimento pessoal e social.</li> </ul>
3/03/2010	76	Segurança Rodoviária	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer e aplicar normas de prevenção rodoviária.</li> <li>- Conhecer sinais de trânsito úteis para o dia-a-dia da criança.</li> <li>- Saber comportar-se em saídas exteriores.</li> <li>- Cooperar com os outros.</li> <li>- Respeitar as regras.</li> <li>- Promover o desenvolvimento pessoal e social.</li> </ul>
5/03/2010	77	O Rosto	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconhecer elementos constituintes do rosto.</li> <li>- Identificar as funções desses elementos.</li> <li>- Completar o desenho de uma face.</li> <li>- Reconhecer modificações no rosto e corpo.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Exprimir-se de forma correcta.</li> <li>- Respeitar as regras da actividade.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
9/03/2010	78	Puzzle – Números e Vogais	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir o puzzle, ordenando as peças de forma adequada.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Identificar as vogais e os números.</li> <li>- Realizar contagens.</li> <li>- Quantificar agrupamentos.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
12/03/2010	79	Legos Números	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguir letras e números.</li> <li>- Identificar os números.</li> <li>- Contar adequadamente.</li> <li>- Estabelecer relações com os números.</li> <li>- Respeitar os materiais e as regras do jogo.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
16/03/2010	80	Constituição da Árvore	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreender progressivamente a Natureza.</li> <li>- Saber investigar, experimentar e aprender.</li> <li>- Desenvolver a responsabilidade perante o ambiente.</li> <li>- Reconhecer alguns cuidados a ter com a Natureza.</li> <li>- Observar e identificar algumas plantas.</li> <li>- Identificar as partes constituintes das plantas e as suas</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>funções.</li> <li>- Identificar alguns factores do ambiente que condicionam a vida das plantas.</li> <li>- Reconhecer a utilidade das plantas.</li> <li>- Utilizar adequadamente as tintas.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> </ul>
19/03/2010	81	Pequenos Jardineiros	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreender progressivamente a Natureza.</li> <li>- Mexer na terra e observá-la.</li> <li>- Saber plantar.</li> <li>- Ter responsabilidade para tratar das plantas.</li> <li>- Desenvolver a responsabilidade perante o ambiente.</li> <li>- Reconhecer alguns cuidados a ter com a Natureza.</li> <li>- Observar e identificar algumas plantas.</li> <li>- Identificar as partes fundamentais das plantas e as suas funções.</li> <li>- Identificar alguns factores do ambiente que condicionam a vida das plantas.</li> <li>- Reconhecer a utilidade das plantas.</li> <li>- Expandir vocabulário.</li> </ul>
22/03/2010	82	Bem-Vinda Primavera!	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar as estações do ano e as suas características.</li> <li>- Saber identificar os estados do tempo e relacioná-los com as estações do ano.</li> <li>- Saber dialogar com os colegas, respeitando as diversas opiniões.</li> <li>- Saber ouvir.</li> <li>- Pintar as flores e a árvore.</li> <li>- Saber utilizar as tintas e escorrer os pincéis.</li> <li>- Pintar com esponja.</li> <li>- Construir uma borboleta com círculos.</li> <li>- Decorar a paisagem com diversos materiais.</li> <li>- Desenvolver a originalidade.</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal e social.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
24/03/2010	83	Jogos de Expressão Corporal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar em jogos de desenvolvimento motor.</li> <li>- Conhecer as regras do jogo e respeitá-las.</li> <li>- Respeitar os materiais e os colegas.</li> <li>- Saber aguardar pela sua vez.</li> <li>- Saber cooperar e respeitar o outro.</li> <li>- Relacionar-se com o outro.</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal e social.</li> <li>- Subir adequadamente aos espaldares.</li> <li>- Respeitar os circuitos propostos.</li> <li>- Desenvolver o controlo da orientação espacial.</li> <li>- Desenvolver a flexibilidade.</li> <li>- Desenvolver a agilidade.</li> <li>- Potenciar a destreza manual.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
25/03/2010	84	Letras Saltitonas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar letras.</li> <li>- Formar sílabas e palavras úteis para a vida do aluno.</li> <li>- Formar palavras significativas para a criança.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Conhecer e respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Respeitar o material.</li> <li>- Expressar-se oralmente.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Sentir prazer na actividade.</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar e desenvolver hábitos de segurança e higiene na cozinha.</li> </ul>

26/03/2010	85	Pequenos Cozinheiros – Bolo de Chocolate	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber preparar uma sobremesa.</li> <li>- Conhecer receitas.</li> <li>- Respeitar as fases da receita e as quantidades exigidas.</li> <li>- Conhecer os utensílios de cozinha e utilizá-los de forma correcta.</li> <li>- Lavar e secar a louça e os utensílios utilizados.</li> <li>- Arrumar os objectos utilizados nos locais devidos.</li> <li>- Promover o desenvolvimento pessoal e social.</li> </ul>
29/03/2010	86	Puzzle – Onde Vivem?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer os animais, os seus habitats e o meio ambiente onde vivem.</li> <li>- Reconhecer alguns cuidados a ter com os animais.</li> <li>- Observar animais em diferentes fases da sua vida.</li> <li>- Reconhecer a importância da natureza.</li> <li>- Distinguir animais domésticos e animais selvagens.</li> <li>- Reconhecer características externas de alguns animais.</li> <li>- Desenvolver o gosto pela descoberta.</li> <li>- Potenciar o gosto pela aprendizagem.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Construir os puzzles, ordenando as peças de forma adequada.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
30/03/2010	87	Puzzle – O Corpo Humano	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer o corpo humano.</li> <li>- Identificar algumas partes do corpo humano.</li> <li>- Conhecer algumas funções de alguns elementos do corpo humano.</li> <li>- Reconhecer a identidade sexual.</li> <li>- Expandir o vocabulário.</li> <li>- Dialogar sobre o tema em grupo, respeitando os outros.</li> <li>- Desenvolver a curiosidade.</li> <li>- Estimular o gosto pela descoberta.</li> <li>- Construir os puzzles, ordenando as peças de forma correcta.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
31/03/2010	88	O Sabichão	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> <li>- Responder adequadamente às perguntas, corrigindo com a caneta mágica.</li> <li>- Saber pensar.</li> <li>- Rever conhecimentos aprendidos na área de Língua Portuguesa, Matemática e Estudo do Meio.</li> <li>- Desenvolver o gosto por aprender e descobrir.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
1/04/2010	89	Vamos Jogar?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> <li>- Respeitar os outros jogadores.</li> <li>- Saber aguardar a sua vez de jogar.</li> <li>- Responder adequadamente às perguntas (Língua Portuguesa, Matemática e Estudo do Meio) e realizar com empenho as tarefas pedidas em cada cartão (Expressões Artísticas).</li> <li>- Saber pensar.</li> <li>- Rever conhecimentos aprendidos na área de Língua Portuguesa, Matemática e Estudo do Meio.</li> <li>- Desenvolver o gosto por aprender e descobrir.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
12/04/2010	90	Cartas com Números	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar números.</li> <li>- Saber contar e quantificar.</li> <li>- Saber ordenar números por ordem crescente e decrescente.</li> <li>- Conhecer os símbolos + e -.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar cálculos simples.</li> <li>- Desenvolver o cálculo mental.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
14/04/2010	91	Que Horas são?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar números.</li> <li>- Conhecer o relógio.</li> <li>- Identificar o ponteiro das horas e o ponteiro dos minutos.</li> <li>- Completar o relógio.</li> <li>- Saber ver as horas.</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal.</li> </ul>
16/04/2010	92	Software Educativo – Ilha das Cores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber ligar e desligar o computador.</li> <li>- Utilizar adequadamente o computador, manuseando de forma adequada o rato e o teclado.</li> <li>- Conhecer ícones básicos para aceder aos programas.</li> <li>- Respeitar o jogo e o computador.</li> <li>- Respeitar o que é pedido em cada etapa do jogo.</li> <li>- Consolidar conhecimentos referentes à Língua Portuguesa, Matemática e Estudo do Meio.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
20/04/2010	93	Puzzle Interactivo – O Ruca	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir o puzzle, ordenando as peças de forma correcta.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> <li>- Observar o puzzle construído e responder às perguntas com a caneta mágica.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
22/04/2010	94	Letras em Esponja	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar letras.</li> <li>- Construir palavras significativas para a criança.</li> <li>- Construir o seu nome e os dos colegas.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Conhecer e respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Respeitar o material.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
23/04/2010	95	Cravos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer o feriado nacional do dia 25 de Abril e algumas das suas características.</li> <li>- Construir cravos com círculos.</li> <li>- Recortar, utilizando com segurança a tesoura.</li> <li>- Saber colar adequadamente.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> <li>- Desenvolver o rigor e a precisão.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
27/04/2010	96	Software Educativo – Ilha das Cores	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber ligar e desligar o computador.</li> <li>- Utilizar adequadamente o computador, manuseando de forma adequada o rato e o teclado.</li> <li>- Conhecer ícones básicos para aceder aos programas.</li> <li>- Respeitar o jogo e o computador.</li> <li>- Respeitar o que é pedido em cada etapa do jogo.</li> <li>- Consolidar conhecimentos referentes à Língua Portuguesa, Matemática e Estudo do Meio.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
29/04/2010	97	Puzzle – Palavras e Figuras	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir os puzzles, ordenando as peças.</li> <li>- Identificar letras.</li> <li>- Associar imagens e palavras às letras.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Expressar-se oralmente de forma correcta.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> <li>- Desenvolver a autonomia.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
3/05/2010	98	Puzzle – Panda	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir os puzzles, ordenando as peças.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Saber pensar.</li> </ul>
5/05/2010	99	Letras	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar letras manuscritas maiúsculas e minúsculas.</li> <li>- Formar sílabas.</li> <li>- Construir palavras significativas para o aluno.</li> <li>- Manipular as letras e explorar palavras.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Desenvolver a linguagem e a escrita.</li> <li>- Conhecer e respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
7/05/2010	100	Pequenos Cozinheiros – Salada de Legumes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar e desenvolver hábitos de segurança e higiene na cozinha.</li> <li>- Reflectir e desenvolver hábitos de alimentação saudável.</li> <li>- Conhecer os legumes.</li> <li>- Saber preparar uma salada.</li> <li>- Saber lavar os legumes.</li> <li>- Saber descascar os legumes e prepará-los.</li> <li>- Conhecer a receita.</li> <li>- Respeitar as fases da receita e as quantidades exigidas.</li> <li>- Conhecer os utensílios de cozinha e utilizá-los de forma correcta.</li> <li>- Lavar e secar a louça e os utensílios utilizados.</li> <li>- Arrumar os objectos utilizados nos locais devidos, deixando a cozinha limpa.</li> <li>- Promover o desenvolvimento pessoal e social.</li> </ul>
11/05/2010	101	Vogais	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar vogais.</li> <li>- Identificar consoantes.</li> <li>- Identificar palavras.</li> <li>- Associar palavras.</li> <li>- Expandir o vocabulário.</li> <li>- Desenvolver o domínio oral e o domínio escrito.</li> <li>- Respeitar o material e as regras do jogo.</li> </ul>
14/05/2010	102	Puzzle – Noddy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir os puzzles, ordenando as peças de forma correcta.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Saber pensar.</li> </ul>
17/05/2010	103	Electron Portátil	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> <li>- Rever conhecimentos de Língua Portuguesa, Matemática e Estudo do Meio.</li> <li>- Responder adequadamente às perguntas e manusear a caneta mágica de forma correcta.</li> <li>- Respeitar o que é pedido em cada etapa do jogo.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
20/05/2010	104	Livro Magnético – Letras	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar letras.</li> <li>- Construir palavras.</li> <li>- Associar palavras às imagens.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Interagir na história.</li> <li>- Respeitar as regras e os materiais.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
24/05/2010	105	Puzzle – Noddy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir os puzzles, ordenando as peças de forma correcta.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Saber pensar.</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar e desenvolver hábitos de higiene e segurança na cozinha.</li> </ul>

26/05/2010	106	Pequenos Cozinheiros – Bolachinhas de Chocolate	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber preparar sobremesas.</li> <li>- Conhecer os ingredientes utilizados na receita.</li> <li>- Respeitar as etapas da sobremesa.</li> <li>- Juntar os ingredientes e amassar.</li> <li>- Formar as bolachinhas.</li> <li>- Organizar e limpar os utensílios utilizados, arrumando a cozinha devidamente.</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal.</li> </ul>
28/05/2010	107	Puzzle – Panda	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construir os puzzles, ordenando as peças.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Saber pensar.</li> </ul>
31/05/2010	108	Expressão Motora	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer e respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Saber cooperar e respeitar os outros.</li> <li>- Saber ouvir.</li> <li>- Saber aguardar pela sua vez.</li> <li>- Desenvolver a rapidez de reflexos.</li> <li>- Desenvolver a execução de acções motoras básicas.</li> <li>- Desenvolver a flexibilidade.</li> <li>- Saber controlar-se espacialmente.</li> <li>- Desenvolver a agilidade.</li> <li>- Saber controlar a postura corporal.</li> <li>- Potenciar o desenvolvimento físico.</li> <li>- Empenhar-se.</li> <li>- Favorecer o desenvolvimento social.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
2/06/2010	109	Figuras e Formas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar figuras geométricas.</li> <li>- Reconhecer as figuras geométricas em diferentes posições.</li> <li>- Agrupar segundo critérios.</li> <li>- Realizar combinações.</li> <li>- Construir imagens através de exemplos.</li> <li>- Construir imagens livremente.</li> <li>- Saber ser organizado.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> <li>- Respeitar as regras da actividade e os materiais.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
4/06/2010	110	Uma Paisagem	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeitar as regras da actividade e os diversos materiais.</li> <li>- Saber dialogar adequadamente, respeitando os outros.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Desenhar uma paisagem, decorando-a com variados materiais disponibilizados pelo professor.</li> <li>- Utilizar formas de papel de culinária.</li> <li>- Utilizar a tesoura e a cola de forma adequada.</li> <li>- Desenvolver a imaginação e a criatividade.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
8/06/2010	111	Microsoft PowerPoint – Jogo das Perguntolas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer e respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Cooperar com os colegas e respeitar as diversas opiniões.</li> <li>- Desenvolver o espírito de competitividade.</li> <li>- Conhecer e rever os temas desenvolvidos ao longo do ano lectivo.</li> <li>- Utilizar adequadamente o computador.</li> <li>- Utilizar o computador como uma ferramenta educativa.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer a importância das árvores para a vida humana.</li> <li>- Consciencializar para a importância de proteger a Natureza.</li> <li>- Dialogar em grande grupo, respeitando a opinião dos</li> </ul>

14/06/2010	112	A Árvore	<p>outros.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicar oralmente.</li> <li>- Expandir o vocabulário.</li> <li>- Construir uma árvore com quadrados de papel verde e castanho.</li> <li>- Recortar quadrados, utilizando a tesoura de forma adequada.</li> <li>- Utilizar a cola branca, escorrendo o pincel.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
16/06/2010	113	Microsoft PowerPoint – Números	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer e respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Cooperar com os colegas e respeitar as diversas opiniões.</li> <li>- Desenvolver o espírito de competitividade.</li> <li>- Conhecer os números.</li> <li>- Fazer contagens.</li> <li>- Utilizar adequadamente o computador.</li> <li>- Utilizar o computador como uma ferramenta educativa.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
18/06/2010	114	Instrumentos Musicais	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer alguns instrumentos musicais.</li> <li>- Identificar o som dos instrumentos musicais isolados e em melodias.</li> <li>- Associar o som dos instrumentos musicais à imagem.</li> <li>- Reconhecer as sequências de sons.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Potenciar o desenvolvimento auditivo.</li> <li>- Dialogar, respeitando a opinião dos outros.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Saber permanecer em silêncio nos momentos de audição dos sons.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
22/06/2010	115	Gelados	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar o Verão como estação do ano.</li> <li>- Conhecer as particularidades do Verão.</li> <li>- Decorar o gelado com papéis coloridos.</li> <li>- Saber rasgar o papel de forma adequada.</li> <li>- Formar bolinhas de papel.</li> <li>- Saber colar adequadamente as bolinhas no gelado, combinando as cores.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
23/06/2010	116	Microsoft PowerPoint – O Jogo do Tampinhas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer e respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Cooperar com os colegas e respeitar as diversas opiniões.</li> <li>- Desenvolver o espírito de competitividade.</li> <li>- Conhecer e rever os temas desenvolvidos ao longo do ano lectivo.</li> <li>- Utilizar adequadamente o computador.</li> <li>- Utilizar o computador como uma ferramenta educativa.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
28/06/2010	117	O Peixe	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeitar as regras da actividade e os materiais.</li> <li>- Utilizar tintas guache.</li> <li>- Seleccionar as cores para o peixinho.</li> <li>- Decalcar a mão com tinta.</li> <li>- Decorar o peixinho e o seu meio ambiente.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual</li> <li>- Desenvolver a imaginação e a criatividade.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Limpar e organizar a sua área de trabalho.</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar letras.</li> <li>- Identificar sílabas.</li> </ul>

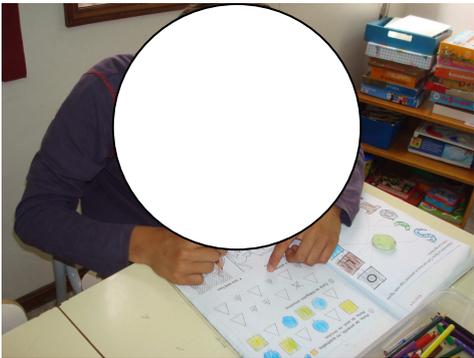
29/06/2010	118	Puzzle: Jogo das Sílabas – A Lição dos Sabichão	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer novas palavras.</li> <li>- Conhecer a organização silábica.</li> <li>- Conhecer algumas regras gramaticais.</li> <li>- Associar as palavras às imagens.</li> <li>- Construir os puzzles, ordenando as peças adequadamente.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo e os seus materiais.</li> </ul>
30/06/2010	119	Puzzle – Aprendo a Subtrair e a Somar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar os números.</li> <li>- Realizar contagens.</li> <li>- Estabelecer contacto com as operações simples de cálculo.</li> <li>- Conhecer os sinais e as suas funções (+, - e =).</li> <li>- Adquirir noções de soma e subtração.</li> <li>- Construir os puzzles, ordenando as peças correctamente.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
1/07/2010	120	Puzzle – Babi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeitar as regras do jogo e os seus materiais.</li> <li>- Construir os puzzles, ordenando as peças.</li> <li>- Identificar letras, sílabas e palavras.</li> <li>- Conhecer a organização silábica.</li> <li>- Associar as palavras às imagens.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Desenvolver a percepção de forma.</li> <li>- Desenvolver a orientação e a lateralidade.</li> <li>- Saber observar.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
2/07/2010	121	Puzzle – Aprendo a Soletrar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeitar as regras do jogo e os seus materiais.</li> <li>- Construir os puzzles, ordenando as peças.</li> <li>- Identificar letras, sílabas e palavras.</li> <li>- Conhecer a organização silábica.</li> <li>- Associar as palavras às imagens.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Saber observar.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
5/07/2010	122	Livro Já Sei Somar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar números.</li> <li>- Saber contar.</li> <li>- Saber quantificar.</li> <li>- Realizar adequadamente cálculos simples.</li> <li>- Conhecer os sinais e as suas funções.</li> <li>- Desenvolver o cálculo mental.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Respeitar as regras da actividade e os seus materiais.</li> </ul>
6/07/2010	123	Puzzle – A Lição do Sabichão: As Quatro Estações	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar as estações do ano e conhecer as suas características.</li> <li>- Ampliar o vocabulário.</li> <li>- Dialogar em grupo, respeitando as regras do jogo.</li> <li>- Expressar-se correctamente.</li> <li>- Construir os puzzles, ordenando as peças.</li> <li>- Saber observar.</li> <li>- Respeitar o jogo e os materiais.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
7/07/2010	124	O Meu Cão	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeitar as regras da actividade e os materiais disponibilizados pelo professor.</li> <li>- Pintar adequadamente, respeitando os limites.</li> <li>- Recortar com segurança, respeitando os limites.</li> <li>- Construir um cão e decorá-lo a seu gosto.</li> <li>- Colar, escorrendo o pincel.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber organizar os materiais seleccionados.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> <li>- Desenvolver a criatividade e a imaginação.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
9/07/2010	125	Puzzle – Aprendo a Somar e a Subtrair	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar os números.</li> <li>- Realizar contagens.</li> <li>- Estabelecer contacto com as operações simples de cálculo.</li> <li>- Conhecer os sinais e as suas funções (+, - e =).</li> <li>- Adquirir noções de soma e subtração.</li> <li>- Construir os puzzles, ordenando as peças correctamente.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
12/07/2010	126	Animais em Carimbos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar os animais e as suas características.</li> <li>- Conhecer o ambiente natural dos animais.</li> <li>- Dialogar em grupo de forma adequada, respeitando a opinião dos outros.</li> <li>- Seleccionar a cor das tintas guache.</li> <li>- Carimbar adequadamente.</li> <li>- Respeitar as regras da actividade.</li> </ul>
13/07/2010	127	Scrabble - Disney	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar letras, sílabas e palavras.</li> <li>- Formar palavras unindo as letras e construindo sílabas.</li> <li>- Conhecer a organização silábica.</li> <li>- Associar a palavra à imagem.</li> <li>- Associar as cores às letras.</li> <li>- Ampliar o vocabulário.</li> <li>- Expressar-se correctamente.</li> <li>- Construir as palavras, ordenando as letras.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo e os seus materiais.</li> </ul>
16/07/2010	128	Teddy Quiz – Os Números	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar números.</li> <li>- Saber contar e quantificar.</li> <li>- Permanecer em contacto com as operações de cálculo simples.</li> <li>- Saber observar.</li> <li>- Saber pensar.</li> <li>- Expressar-se correctamente.</li> <li>- Saber pedir ajuda.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
19/07/2010	129	Sólidos Geométricos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer os sólidos geométricos e algumas das suas características.</li> <li>- Identificar nos sólidos geométricos as figuras geométricas.</li> <li>- Identificar as cores.</li> <li>- Agrupar segundo critérios.</li> <li>- Realizar construções livremente.</li> <li>- Desenvolver a imaginação e a criatividade.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
22/07/2010	130	Puxa Palavras	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar letras, sílabas e palavras.</li> <li>- Associar as palavras às imagens.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Expressar-se de forma correcta.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> </ul>
23/07/2010	131	Comida	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar alimentos.</li> <li>- Conhecer algumas características dos alimentos.</li> <li>- Identificar alimentos saudáveis e não saudáveis.</li> <li>- Agrupar os alimentos segundo critérios.</li> <li>- Participar no diálogo em grupo.</li> <li>- Expressar-se de forma correcta.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
26/07/2010	132	Puzzle – Aprendo a contar até 20.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar números.</li> <li>- Realizar contagens.</li> <li>- Construir o puzzle, ordenando as peças adequadamente.</li> <li>- Saber ser organizado.</li> <li>- Saber pensar.</li> <li>- Saber observar.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> </ul>
27/07/2010	133	Electron: Temas Educativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer e respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Respeitar os materiais.</li> <li>- Conhecer e rever os temas desenvolvidos ao longo do ano lectivo.</li> <li>- Responder adequadamente ao que é pedido em cada etapa do jogo.</li> <li>- Utilizar adequadamente as canetas mágicas para responder.</li> <li>- Desenvolver o rigor e a precisão.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
28/07/2010	134	O Sol	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar a importância do Sol na vida do Homem.</li> <li>- Identificar as estações do ano e as suas características.</li> <li>- Dialogar em grupo sobre o Verão e as férias.</li> <li>- Conversar sobre os cuidados a prestar com os raios solares.</li> <li>- Expressar-se correctamente.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Respeitar a opinião dos colegas.</li> <li>- Pintar a imagem, respeitando os contornos.</li> <li>- Picotar a imagem, utilizando os materiais com segurança.</li> <li>- Desenvolver a precisão.</li> <li>- Desenvolver a motricidade fina.</li> <li>- Desenvolver a atenção e a concentração.</li> </ul>
29/07/2010	135	Loto Maths	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar números.</li> <li>- Realizar contagens.</li> <li>- Estabelecer contacto com as operações simples de cálculo.</li> <li>- Conhecer os sinais e as suas funções (+, - e =).</li> <li>- Adquirir noções de soma e subtração.</li> <li>- Completar os tabuleiros do loto, ordenando as peças correctamente.</li> <li>- Apoiar-se no sistema auto-correctivo.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Respeitar os colegas e os seus ritmos.</li> <li>- Relacionar-se com os colegas.</li> <li>- Expressar-se adequadamente.</li> <li>- Desenvolver o espírito de competitividade.</li> <li>- Desenvolver a autonomia social.</li> </ul>
29/07/2010	136	Os Animais	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer os animais e as suas características.</li> <li>- Identificar o habitat dos animais.</li> <li>- Identificar animais domésticos e animais selvagens.</li> <li>- Conhecer a Natureza.</li> <li>- Reconhecer animais que existem no meio envolvente do aluno.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> <li>- Utilizar adequadamente a caneta mágica.</li> <li>- Responder adequadamente às perguntas das várias etapas do jogo.</li> </ul>

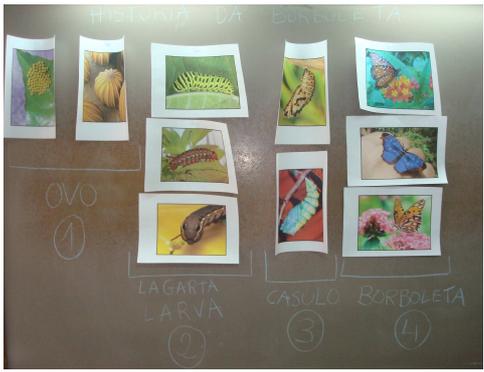
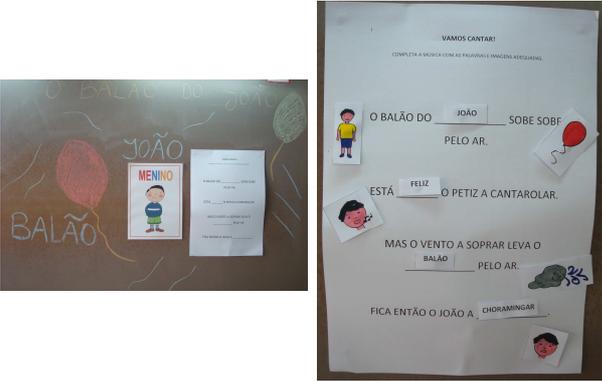
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rever conhecimentos.</li> <li>- Expressar-se correctamente.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>
30/07/2010	137	Loto da Matemática	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar números.</li> <li>- Identificar figuras geométricas.</li> <li>- Completar os tabuleiros do loto, ordenando as peças correctamente.</li> <li>- Respeitar as regras do jogo e os materiais.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> <li>- Respeitar os colegas e os seus ritmos.</li> <li>- Relacionar-se com os colegas.</li> <li>- Expressar-se adequadamente.</li> <li>- Desenvolver o espírito de competitividade.</li> <li>- Desenvolver a autonomia social.</li> </ul>
30/07/2010	138	Dominó do Animais	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer os animais e as suas características.</li> <li>- Identificar animais domésticos e animais selvagens.</li> <li>- Reconhecer animais que existem no meio envolvente do aluno.</li> <li>- Saber observar.</li> <li>- Conhecer e respeitar as regras do jogo.</li> <li>- Respeitar os materiais.</li> <li>- Expressar-se correctamente.</li> <li>- Estimular a atenção e a concentração.</li> </ul>

Quadro 17: Exemplos de outras actividades desenvolvidas com o aluno

Actividade e Objectivos Gerais	Fotografia
<p><b>Actividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Exercício no Caderno.</li> </ul> <p><b>Objectivos Gerais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar as figuras geométricas</li> <li>- Estabelecer relações de grandeza entre objectos</li> <li>- Conhecer e aplicar algum vocabulário.</li> </ul>	

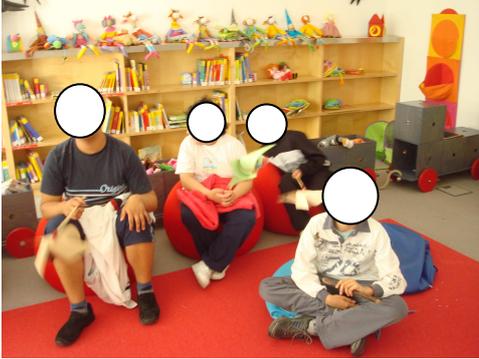
<p><b>Actividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Atelier de Cerâmica</li> </ul> <p><b>Objectivos Gerais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer algumas técnicas de cerâmica.</li> <li>- Saber amassar o barro.</li> <li>- Conhecer os procedimentos básicos na utilização do barro.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> </ul>	
<p><b>Actividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividades da Vida Diária</li> </ul> <p><b>Objectivos Gerais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver a autonomia social.</li> <li>- Conhecer alguns sinais de trânsito.</li> <li>- Conhecer algumas regras de segurança rodoviária.</li> </ul>	
<p><b>Actividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jardim Zoológico</li> </ul> <p><b>Objectivos Gerais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saber estar em grupo, respeitando as regras.</li> <li>- Conhecer outros animais e as suas características (alimentação, habitat, revestimento).</li> </ul>	
<p><b>Actividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dia da Família</li> </ul> <p><b>Objectivos Gerais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Envolver a família no ambiente escolar do seu educando.</li> <li>- Promover momentos de convívio entre pais e filhos.</li> <li>- Desenvolver momentos de partilha de experiências e diálogo entre pais.</li> </ul>	

<p><b>Actividade:</b> - Marcha do Coração</p> <p><b>Objectivos Gerais:</b> - Conhecer os benefícios do exercício físico para o bem-estar do homem. - Desenvolver a autonomia pessoal e social.</p>	
<p><b>Actividade:</b> - Atelier de Tecelagem</p> <p><b>Objectivos Gerais:</b> - Saber enfiar uma agulha. - Conhecer os instrumentos necessários para a execução do trabalho. - Desenvolver a motricidade fina. - Coordenar a motricidade com a visão. - Saber combinar as cores. - Estimular a atenção e a concentração.</p>	
<p><b>Actividade:</b> - O Nosso Jardim</p> <p><b>Objectivos Gerais:</b> - Construção de um mini jardim. - Decorar o mini jardim com diversificados materiais. - Sensibilizar para a necessidade urgente de proteger a Natureza.</p>	
<p><b>Actividade:</b> - Ovo da Páscoa</p> <p><b>Objectivos Gerais:</b> - Conhecer e executar a técnica do balão. - Pintar adequadamente, utilizando tintas guache. - Construir um ovo da Páscoa.</p>	

<p><b>Actividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A História da Borboleta</li> </ul> <p><b>Objectivos Gerais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer a metamorfose de vários animais, nomeadamente, da borboleta.</li> <li>- Identificar as etapas de transformação e algumas das suas características.</li> </ul>	
<p><b>Actividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A Primavera Chegou!</li> </ul> <p><b>Objectivos Gerais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar as estações do ano e as suas particularidades.</li> <li>- Construir um fantoche (borboleta), recorrendo a vários materiais disponibilizados pelo professor.</li> <li>- Desenvolver a destreza manual.</li> <li>- Dialogar com os colegas sobre a Primavera.</li> <li>- Realizar pequenas dramatizações com os fantoches.</li> </ul>	
<p><b>Actividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vamos Cantar!</li> </ul> <p><b>Objectivos Gerais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Completar a canção com as palavras saltitonas.</li> <li>- Desenvolver a capacidade de escutar e cantar.</li> <li>- Acompanhar a música com gestos criados pelos alunos.</li> </ul>	

<p><b>Actividade:</b> - O Autocarro</p> <p><b>Objectivos Gerais:</b> - Identificar alguns serviços existentes na comunidade. - Saber utilizar adequadamente os transportes públicos. - Saber andar na rua pelos passeios. - Saber atravessar as ruas nas passadeiras. - Desenvolver a autonomia pessoal e social.</p>	
<p><b>Actividade:</b> - Centro Hípico</p> <p><b>Objectivos Gerais:</b> - Alargar conhecimentos acerca dos cavalos e do hipismo. - Alargar o vocabulário. - Conhecer as instalações do Centro Hípico de Leça da Palmeira. - Desenvolver a autonomia pessoal e social.</p>	
<p><b>Actividade:</b> - Jardins de Serralves</p> <p><b>Objectivos Gerais:</b> - Conhecer novas espécies de plantas e animais. - Desenvolver a autonomia pessoal e social. - Respeitar as regras.</p>	
<p><b>Actividade:</b> - Lanche no Parque da Cidade</p> <p><b>Objectivos Gerais:</b> - Desenvolver a autonomia pessoal e social. - Conhecer o parque.</p>	

<p><b>Actividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peça de Teatro “O Sapo Encantado”</li> </ul> <p><b>Objectivos Gerais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimular o gosto pelo teatro.</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal e social.</li> <li>- Promover a cultura.</li> </ul>	
<p><b>Actividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Praia</li> </ul> <p><b>Objectivos Gerais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer algumas das regras de segurança nas praias.</li> <li>- Identificar as bandeiras e a sua informação.</li> <li>- Desenvolver a autonomia social.</li> </ul>	
<p><b>Actividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Meios de Comunicação Social</li> </ul> <p><b>Objectivos Gerais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar e utilizar alguns dos meios de comunicação social.</li> <li>- Reconhecer a sua importância na vida do homem.</li> </ul>	
<p><b>Actividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colocar o Lixo no Ecoporto</li> </ul> <p><b>Objectivos Gerais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sensibilizar para a importância de preservar o meio ambiente.</li> <li>- Saber separar o lixo correctamente.</li> </ul>	
<p><b>Actividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compras</li> </ul> <p><b>Objectivos Gerais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer e praticar o processo de compra e venda.</li> <li>- Identificar o euro.</li> <li>- Saber aguardar pelo troco e talão.</li> </ul>	

<p><b>Actividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Visita à GNR do Porto</li> </ul> <p><b>Objectivos Gerais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer os serviços de segurança existentes na comunidade envolvente.</li> <li>- Conhecer as instalações deste serviço.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Saber relacionar-se.</li> </ul>	
<p><b>Actividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hora do Conto</li> </ul> <p><b>Objectivos Gerais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Visita às instalações da Biblioteca Florbela Espanca.</li> <li>- Promover o interesse pela leitura.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal e social.</li> </ul>	
<p><b>Actividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Visita aos Bombeiros de Leça da Palmeira</li> </ul> <p><b>Objectivos Gerais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer os serviços de segurança existentes na comunidade envolvente.</li> <li>- Conhecer as instalações deste serviço.</li> <li>- Alargar o vocabulário.</li> <li>- Saber relacionar-se.</li> </ul>	
<p><b>Actividade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Senhor de Matosinhos</li> </ul> <p><b>Objectivos Gerais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer algumas festividades do meio local onde vive.</li> <li>- Comprar uma fartura.</li> <li>- Conhecer o processo de compra e venda e identificar o euro.</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal e social.</li> </ul>	

Após a apresentação do plano de intervenção lúdica e a exposição de algumas actividades elaboradas ao longo do ano lectivo, verifica-se que estas permitem favorecer o desenvolvimento integral do aluno em estudo. Desta forma, pretendeu-se dar resposta às necessidades individuais do aluno e proporcionar um ambiente que o ajudasse a estimular o gosto pela sua realização pessoal e a sua participação na sociedade. O envolvimento dos alunos nos vários ateliers existentes no colégio permitem complementar o trabalho desenvolvido na sala de aula e, sobretudo, desenvolver a autonomia pessoal e social. Apresentamos, de seguida, os ateliers em que, o aluno em estudo participou, e uma breve descrição da sua importância para a sua vida e para o seu desenvolvimento global. É importante referir que o Emanuel ao longo do ano lectivo demonstrou maior interesse e empenho nestas actividades funcionais e úteis para o seu dia-a-dia.

O atelier de Expressão Plástica permite ao aluno aprender uma diversidade de situações e de experiências que promovam o seu desenvolvimento integral, através das actividades que envolvem o experimentar, explorar, manipular e transformar. Este meio de comunicação é uma forma da criança desenvolver a capacidade de reproduzir, através de vários suportes materiais, as ideias que possui, isto é, através do contacto e manipulação com os diferentes materiais o aluno descobre e desenvolve formas pessoais de expressar o seu mundo interior. A importância da expressão plástica em crianças com esta problemática é evidente, contribuindo para o desenvolvimento da destreza manual, despertando a atenção, a imaginação e a criatividade.

No atelier de tecelagem, os alunos trabalham com objectivo de produzir um objecto têxtil do seu interesse. Assim, o aluno explora diferentes tecidos com diferentes texturas, linhas e espessuras. É importante também aprender a manusear a agulha e elaborar o ponto em aprendizagem. Este atelier permite desenvolver a psicomotricidade, fomentando igualmente momentos essenciais de convívio e de partilha de experiências. O aluno aprende a explorar e a criar objectos úteis do dia-a-dia. Os trabalhos realizados pelos alunos podem ser vendidos para a angariação de fundos ou então oferecidos aos alunos e suas famílias.

O atelier de cerâmica trabalha sobretudo com o barro. Os alunos têm a oportunidade de desenvolver a motricidade fina, o conceito de forma, as polaridades (quente/frio; duro/mole; seco/húmido, suave/rugoso), estimulando a criatividade plástica e o sentido rítmico, estético e utilitário. Os alunos dão forma a objectos criados, fazendo a pintura e o seu embelezamento. Os

alunos expressam-se através da modelação do barro criando taças, jarras, pratos, porta-velas e espanta-espíritos.

As actividades no ateliê de culinária são desenvolvidas de forma didáctica e prática, com o objectivo de proporcionar maior consciência alimentar e qualidade de vida aos alunos. Exploram-se os alimentos que estão a ser preparados durante a actividade (através da sua manipulação) e descobre-se progressivamente a importância de uma alimentação saudável e heterogénea. Os alunos recebem orientações sobre higiene e segurança na cozinha. Aprende-se a confeccionar refeições tradicionais rápidas e de baixo custo, bem como sobremesas, lanches e algumas entradas, tendo em conta uma alimentação saudável.

Consideramos importante que no atelier de actividades da vida diária, o aluno faça as suas próprias descobertas através da manipulação e exploração dos materiais. Estas actividades permitem proporcionar à criança a interiorização de hábitos que lhe permita participar activamente na vida diária. Neste atelier são exploradas situações referentes à alimentação, higiene pessoal, saúde, segurança, às actividades domésticas e ao vestuário. O aluno aprende, entre outras coisas: a cortar os alimentos; a controlar a quantidade de comida com os talhares; a pôr e a levantar a mesa de forma adequada; a encher os copos; a vestir-se adequadamente em função da estação do ano e do tempo; a cuidar da sua aparência pessoal; a ter posturas correctas; a prevenir-se contra acidentes; a cuidar da sua higiene pessoal.

A Educação Física é uma das actividades em que o aluno com deficiência mental deve beneficiar uma vez que lhe permite melhorar a sua condição física, integrar-se socialmente, e descobrir alternativas para que o seu dia-a-dia seja o mais normal possível. As aulas de educação física trazem às crianças benefícios físicos (agilidade, equilíbrio, coordenação, resistência, etc.) e psicológicos (auto-estima, integração social, motivação, etc.), para além de desenvolver o espírito de competitividade e a autonomia social, pelo convívio que possibilita.

O aluno esteve envolvido em actividades académicas e actividades funcionais que permitem promover o seu bem-estar e o seu desenvolvimento cognitivo, pessoal e social, de forma a se encontrar melhor integrado na comunidade em que vive. O horário semanal do aluno em estudo encontra-se em anexo (confrontar anexo 5) onde estão evidenciadas e estruturadas as actividades já referidas anteriormente.

# Capítulo 3

## Apresentação e Discussão de Resultados

Após a etapa da recolha e tratamento de dados passaremos à reflexão e compreensão dos resultados obtidos à luz da metodologia qualitativa com o intuito de constatar melhorias do aluno em estudo segundo a implementação de uma abordagem lúdica. Neste terceiro capítulo abordaremos a análise de dados recolhidos nas entrevistas e realizaremos uma análise comparativa do desenvolvimento da criança estudada através dos dois momentos de avaliação (inicial e final) já referidos. Evidenciaremos, igualmente, a importância da observação participante e, tendo por base, estas técnicas de recolha de informações, passaremos às conclusões finais deste estudo investigativo. Para a discussão dos resultados consideramos pertinente o cruzamento de dados recolhidos nas diversas técnicas utilizadas que possibilitem a compreensão do tema em estudo.

## 1) Resultados da Avaliação Inicial do Aluno

O processo de avaliação pode ser “definido como um processo de recolha de dados com o objectivo de uma tomada de decisão psico-educacional.” (Salvia & Ysseldyke, 1978, citado por Ferreira & Santos, 2000:64) Segundo este princípio, a primeira avaliação realizada ao aluno em estudo, teve como objectivo primordial analisar o seu estado de desenvolvimento global. Para além disso, essa avaliação realizada através de uma grelha, onde enquadra nove domínios gerais definidos por Santos & Morato (2002), permitiu verificar as dificuldades significativas que a criança evidenciava.

Segundo Ferreira & Santos (2000: 65) educar é também para o professor “uma actividade investigatória onde a observação do real, a elaboração de hipóteses de actuação e o teste dessas hipóteses constituem as fases essenciais.” Para isso, é necessário que o profissional de educação desempenhe um papel de investigador no contexto da sala de aula, sendo capaz de analisar as aprendizagens adquiridas dos seus alunos, perceber quais as aprendizagens significativas para a vida dos seus alunos, verificar as condições do espaço escolar e as influências do grupo-turma, bem como avaliar os resultados das intervenções realizadas. Para este percurso ser efectivo é essencial que o professor conheça e saiba manusear as diversas técnicas e os instrumentos de avaliação do processo de ensino-aprendizagem. Nesta investigação e, como já foi adiantado, também foi essencial a avaliação inicial do aluno em estudo, com o intuito de identificar as suas aprendizagens adquiridas, verificar as suas dificuldades e intervir eficazmente através de actividades educativas lúdicas direccionadas às suas especificidades.

Apresentaremos, de seguida, um quadro adaptado à ECA-E, segundo domínios e subdomínios referidos por Santos & Morato (2002), e tendo em conta os descritores analisados por Landivar (s.d.), que permitiu realizar a avaliação do aluno, na fase inicial deste estudo.

Quadro 18: Avaliação inicial do aluno segundo os domínios da ECA-E de Santos & Morato e segundo os descritores considerados em Landivar

DOMÍNIOS	SUBDOMÍNIOS	AVALIAÇÃO			
		Não Apresenta Dificuldades	Apresenta Algumas Dificuldades	Apresenta Dificuldades Significativas	
Autonomia	<b>Alimentação</b>				
	Descritores	1- Come o lanche sozinho			
		2- Barra a manteiga no pão			
		3- Come a sopa utilizando a colher			
		4- Come uma refeição utilizando o garfo e a faca			
		5- Serve-se de uma bebida enchendo o copo			
	<b>Higiene</b>				
	Descritores	6 - Sabe utilizar a casa de banho			
		7- Lava as mãos nos momentos adequados			
		8 - Sabe pentear-se			
		9 - Lava os dentes após as refeições			
		10 - Toma banho sozinho			
	<b>Vestuário</b>				
	Descritores	11 - Veste o casaco sozinho			
		12 - Veste-se sem ajuda			
		13 - Abotoa as peças de vestuário			
		14 - Sabe utilizar os fechos das peças de vestuário			
		15 - Calça-se sozinho			
		16 - Aperta os cordões			
	<b>Saúde</b>				
	Descritores	17 - Conhece os serviços de saúde			
		18 - Conhece as linhas telefónicas de apoio à saúde			
		19 - Sabe utilizar adequadamente as linhas de apoio			
		20 - Sabe dirigir-se a um serviço de saúde próximo			
21 - Conhece sintomas de algumas doenças					
22 - Sabe aplicar gelo quando se magoa					
23 - Sabe desinfectar uma ferida					
24 - Conhece algum material de saúde (pensos, algodão, pomada, álcool, gelo, medicamentos, etc.)					
<b>Segurança</b>					

	Descritores	25 - Conhece os serviços de segurança			
		26 - Conhece as linhas telefónicas de apoio à segurança			
		27 - Sabe utilizar adequadamente as linhas de apoio			
		28 - Conhece alguns objectos perigosos em casa (facas, electrodomésticos, fichas de electricidade, etc.			
		29 - Conhece algumas regras de segurança básica em casa			
Desenvolvimento da Linguagem	<b>Expressão Oral</b>				
	Descritores	30 - Sabe exprimir-se por iniciativa própria			
		31 - Relata acontecimentos vividos ou imaginados			
		32 - Descreve desenhos, pinturas, fotografias, imagens...			
		33 - Conta histórias			
	<b>Expressão Escrita</b>				
	Descritores	34 - Conhece diversos registos de escrita			
		35 - Copia as vogais			
		36 - Copia as consoantes			
		37 - Copia o seu nome			
		38 - Copia palavras úteis para a sua vida			
		39 - Constrói listas de palavras que contenham elementos conhecidos			
		40 - Constrói frases simples			
	Números e Tempo	<b>Números</b>			
Descritores		41 - Descobre progressivamente a noção de número			
		42 - Lê e escreve os números			
		43 - Conta números			
		44 - Ordena números			
		45 - Quantifica agrupamentos			
		46 - Associa os números à quantidade			
<b>Operações</b>					
Descritores		47 - Resolve problemas matemáticos do quotidiano			
		48 - Explora situações que conduzam à descoberta da adição e subtração			
		49 - Conhece os símbolos +, - e =			
		50 - Realiza somas e subtrações simples			
<b>Forma e Espaço</b>					
Descritores		51 - Conhece e utiliza o vocabulário: em cima, atrás, à frente, entre, dentro, fora, esquerda, direita, sobre, antes, depois...			
		52 - Identifica as figuras geométricas			

	<b>Grandezas e Medidas</b>				
	Descritores	53 - Estabelece relações de grandeza entre objectos			
		54 - Conhece e utiliza o vocabulário: alto/baixo, comprido/curto, largo/estreito, pesado/leve...			
	<b>Tempo</b>				
	Descritores	55 - Estabelece relações entre factos e acções que levem à distinção de noções temporais: antes/entre/depois, ontem/hoje/amanhã, agora/já, muito tempo/pouco tempo, ao mesmo tempo...			
56 - Relaciona dia/semana					
57 - Reconhece o carácter cíclico de alguns fenómenos e actividades (noite/dia, refeições, dias da semana, meses, estações do ano)					
<b>Desenvolvimento Físico</b>	<b>Desenvolvimento Sensorial e Motor</b>				
	Descritores	58 - Identifica sons			
		59 - Experimenta as potencialidades sonoras de materiais e objectos			
		60 - Experimenta percussão corporal, batimentos, palmas...			
		61 - Canta acompanhando com gestos			
		62 - Explora diferentes possibilidades expressivas			
		63 - Explora atitudes, gestos e movimentos			
		64 - Utiliza máscaras e fantoches			
		65 - Faz construções			
		66 - Pinta livremente			
		67 - Utiliza técnicas de pintura			
		68 - Explora os diferentes materiais			
		69 - Faz composições com diversos materiais			
		70 - Recorta			
		71 - Cola			
		72 - Realiza exercícios com bola (precisão, lançar, passar, apanhar, pontapear, etc.)			
73 - Realiza deslocamentos (rastejar, rolar, saltar, marchar, deslizar, etc.)					
74 - Pratica Jogos Infantis					
<b>Personalidade</b>	<b>Iniciativa, Perseverança e Tempos Livres</b>				
	Descritores	75 - Gosta de conviver com os outros			
		76 - Partilha os seus objectos com os outros			
		77 - Demonstra amizade			
		78 - Demonstra simpatia com os colegas			
		79 - Demonstra simpatia com os professores e funcionários			

		80 - Gosta de trabalhar									
		81 - É curioso									
		82 - Questiona sobre as tarefas a realizar									
		83 - Esforça-se nos seus trabalhos									
		84 - Não desiste das actividades e brincadeiras									
		85 - Empenha-se nas brincadeiras									
		86 - Demonstra persistência									
<b>Responsabilidade</b>	<b>Pessoal</b>										
	<b>Descritores</b>	87 - Cuida do seu material escolar									
		88 - Trata da sua área de trabalho									
		89 - Respeita as horas das tarefas									
		90 - É responsável pelos brinquedos que traz para a escola									
	<b>Social</b>										
	<b>Descritores</b>	91 - Respeita a vez do colega falar									
		92 - Respeita o trabalho dos outros colegas									
		93 - Respeita os materiais e brinquedos dos colegas									
		94 - Respeita uma fila									
		95 - É amigo									
		96 - Dialoga adequadamente com os colegas									
	<b>Socialização</b>	<b>Cooperação</b>									
<b>Descritores</b>		97 - Ajuda nas tarefas da turma									
		98 - Ajuda o seu colega de mesa									
		99 - Não perturba									
		100 - Respeita as regras da sala de aula									
<b>Interacção e Participação em Grupo</b>											
<b>Descritores</b>		101 - Está integrado no grupo									
		102 - Demonstra interesse e consideração pelos colegas									
		103 - Oferece ajuda quando lhe é solicitado									
		104 - Conhece os seus colegas									
<b>Maturidade Social</b>											
<b>Descritores</b>		105 - Relaciona-se adequadamente com os seus colegas									
		106 - Relaciona-se adequadamente com os professores e funcionários									
		107 - Participa nas actividades em grupo									
		108 - Admite os seus erros									
		109 - Respeita os castigos									
		110 - Sabe pedir desculpa									

<b>Actividade Vocacional e Pré-Profissional</b>	<b>Hábitos de Trabalho e Produtividade</b>				
	<b>Descritores</b>	111 - Trabalha adequadamente			
		112 - Não abandona o seu local de trabalho sem permissão			
		113 - É organizado			
		114 - É assíduo			
		115 - É pontual			
<b>Actividade Económica</b>	<b>Manuseamento e Planeamento de Dinheiro</b>				
	<b>Descritores</b>	116 - Conhece o euro			
		117 - Sabe para que serve o dinheiro			
		118 - Identifica notas			
		119 - Identifica moedas			
	<b>Compras</b>				
	<b>Descritores</b>	120 - Conhece o processo de compras			
		121 - Simula compras			
		122 - Realiza compras			
	<b>Recados</b>				
	<b>Descritores</b>	123 - Realiza recados simples			
		124 - Realiza recados complexos			

<b>Valor Percentual</b>	5,65%	19,35%	75,00%
-------------------------	-------	--------	--------

Os dados da avaliação inicial permitem traçar o perfil intra-individual do aluno constatando-se que se encontra bastante comprometida a sua evolução cognitiva e afectiva. O Emanuel é um aluno que revela dificuldades significativas em todas as actividades académicas e funcionais devido ao comprometimento que evidencia. É uma criança que revela dificuldades acentuadas na área da autonomia e nas actividades da vida diária, necessitando de apoio e supervisão constante do adulto. Assim, o primeiro domínio, acerca da autonomia do aluno, referido no quadro da avaliação inicial, encontra-se bastante limitado, sobretudo nos subdomínios do Vestuário, Saúde e Segurança. Foi possível constatar que o Emanuel, no subdomínio da Alimentação, evidencia dificuldades significativas em fazer uma refeição adequada (falhando na utilização dos talheres) e em servir-se de uma bebida (encher o copo). No subdomínio da Higiene, as maiores dificuldades são de facto, a toma de banho sozinho e a lavagem dos dentes.

Estes dados foram analisados através de conversas informais com a responsável do aluno na instituição onde está inserido. Para além disso, através de pequenos jogos, actividades e diálogos foi evidente o desinteresse do aluno pela sua própria higiene e determinados cuidados. É importante realçar que a criança, enquanto esteve a habitar na casa com o pai, era negligenciada e descuidada, não existindo modelos positivos a seguir sobre os cuidados de higiene geral. O subdomínio do Vestuário encontra-se comprometido, uma vez que a criança não é capaz de se vestir autonomamente, isto é, conhecer o exterior e o interior da roupa, abotoar uma peça de vestuário e utilizar os fechos das peças de roupa. O aluno também não sabe calçar-se sozinho nem apertar os cordões. Nos subdomínios da Saúde e da Segurança, o Emanuel não revela conhecimento acerca das instituições a que pode recorrer em casos urgentes, não identifica as linhas telefónicas de apoio de saúde e segurança nem sabe utiliza-las adequadamente, não identifica alguns sintomas das doenças mais comuns, não reconhece os perigos nem as regras de segurança em casa e evidencia dificuldades significativas em identificar o material adequado de saúde. É uma criança que não consegue resolver situações simples do quotidiano, como por exemplo, cuidar da sua própria saúde, segurança, higiene e alimentação. O aluno necessita de um treino contínuo e reforçado nas diversas actividades da vida diária para normalizar as suas atitudes e os seus comportamentos em sociedade e para desenvolver a sua autonomia pessoal. É uma criança que não consegue vestir e abotoar um casaco, calçar, tratar da sua higiene oral. Quando o Emanuel necessita de algo não é capaz de pedir aos colegas, professores ou aos funcionários, espera que alguém se aperceba daquilo que ele precisa.

Relativamente ao domínio do Desenvolvimento da Linguagem é possível verificar dificuldades acentuadas nos subdomínios da Expressão Oral e da Expressão Escrita. O Emanuel apresenta défices significativos ao nível da capacidade de expressão verbal e possui um vocabulário restrito e repetitivo. Aplica, constantemente, frases simples sem consciência fonológica. O jovem revela um discurso imaturo, pouco expressivo e perceptível, recorrendo a gestos e a expressões faciais nas situações de comunicação. Apresenta limitações muito acentuadas ao nível da atenção e concentração, apresentando, por isso, dificuldades em reter a informação (memória comprometida) pela sua instabilidade emocional e comportamental e distração. Necessita, assim, de uma supervisão por parte do adulto e de um trabalho contínuo por parte de todos os intervenientes para desenvolver a sua capacidade de atenção e concentração. Apresenta

dificuldades em saber exprimir-se, em relatar acontecimentos vividos ou imaginados e em contar histórias. A criança apenas reconhece algumas vogais. O Emanuel não consegue escrever o seu primeiro nome sem a presença de um modelo e, mesmo assim, demonstra dificuldades acentuadas. Apresenta, igualmente, lacunas na escrita de palavras e frases simples devido ao comprometimento significativo a nível cognitivo e psicomotor. Para facilitar a área da escrita, o aluno utiliza as letras maiúsculas de imprensa. O Emanuel não possui competências ao nível da leitura e da escrita.

No terceiro domínio, relacionado com a educação matemática, o aluno manifesta dificuldades acentuadas nos subdomínios apresentados: Números, Operações, Forma e Espaço, Grandezas e Medidas e Tempo. No primeiro subdomínio, a criança ainda não é capaz de descobrir a noção de número, bem como ler, escrever, contar e ordenar números. Evidencia dificuldades em quantificar agrupamentos e associar os números que conhece à quantidade. O Emanuel consegue identificar apenas o número um e o número dois. No que diz respeito ao subdomínio das operações verifica-se que o aluno não consegue resolver problemas matemáticos do quotidiano e não é capaz de explorar situações que conduzam à descoberta da adição e subtração. Manifesta também dificuldades em conhecer os símbolos matemáticos (+, - e =), bem como realizar somas e subtrações simples. O Emanuel não conhece nem aplica conceitos relativos ao espaço e não identifica as figuras geométricas elementares. Por demonstrar lacunas graves em estabelecer relações de grandeza entre objectos e em conhecer e utilizar vocabulário relativo à medição, o subdomínio Grandezas e Medidas encontra-se comprometido. O último subdomínio trata das relações temporais entre factos e acções e a importância em reconhecer o carácter cíclico de alguns fenómenos e actividades. O aluno mostrou dificuldades acentuadas na exploração destes descritores. Um outro factor que afecta o processo de aprendizagem desta criança é o tempo que se encontra envolvida nas actividades escolares, uma vez que as tarefas que se prolongam durante muito tempo tornam-se, de facto, maçadoras, provocando reacções diversas no seu comportamento.

No que diz respeito ao quarto domínio foi possível verificar graves dificuldades manifestadas pelo aluno. No subdomínio do Desenvolvimento Sensorial, a criança evidenciou lacunas graves na identificação de sons, na exploração de diversas possibilidades expressivas, na utilização de fantoches e máscaras, na realização de construções, na exploração e utilização de diversos

materiais, no recorte, na utilização de algumas técnicas de pintura e inclusive na pintura livre. Não consegue respeitar os contornos, não controla os movimentos de precisão (pintar e recortar). Relativamente ao subdomínio do Desenvolvimento Motor, o Emanuel conseguiu realizar alguns jogos infantis, embora com algumas dificuldades e com o auxílio de um adulto. No entanto, demonstrou dificuldades graves na prática de exercícios com bola (jogos de precisão, lançamento, passe, etc.) bem como na realização de deslocamentos (saltos, marcha, deslize, rolamentos, etc.). O seu desempenho é prejudicado pela falta de atenção e de concentração que apresenta.

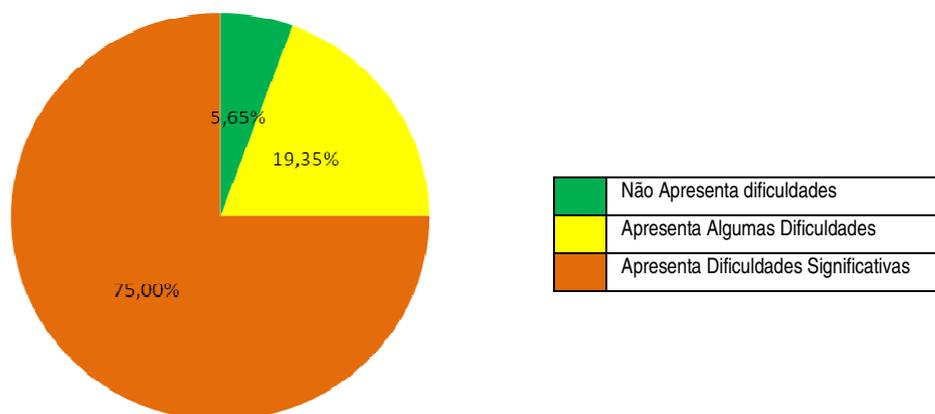
O aluno demonstra dificuldades em respeitar as regras da sala de aula e o cumprimento geral das normas sociais. O Emanuel não manifesta uma relação saudável com os seus pares, afasta-se e isola-se dos seus colegas. Não gosta de conversar com os seus colegas, contudo, demonstra alguma amizade, simpatia e é capaz de partilhar os seus objectos e brinquedos com os outros. Respeita o trabalho realizado pelos pares e os seus materiais e brinquedos. É um aluno que não gosta de trabalhar e pouca se esforça nas tarefas escolares. Desiste facilmente das actividades, brincadeiras e jogos. Todos os objectos que vê e que lhe chamam atenção, apanha-os e roda-os. Muitas vezes o aluno acredita que é um objecto e realiza movimentos rotativos com o seu próprio corpo. Muitas vezes foge da sala de aula e dirige-se à lavandaria para observar a máquina da roupa a lavar. Ainda não revela responsabilidade e evidencia muitas dificuldades em cumprir tarefas. É pouco cooperativo na sala de aula com os seus colegas e, por vezes, perturbador, não sendo capaz de respeitar as regras. Recusa-se frequentemente a trabalhar e abandona o seu local de trabalho sem permissão, deslocando-se pela sala de aula e perturbando os colegas. É pouco organizado. Não participa nas actividades de grupo e evidencia algumas dificuldades em relacionar-se com os colegas, professores e outros funcionários. Quando é contrariado manifesta comportamentos agressivos para com os colegas, professores e funcionários. Por vezes, no recreio, também agride os seus pares sem causa aparente. Por isso, os domínios da Personalidade, Responsabilidade, Socialização e Actividade Vocacional e Pré-Profissional encontram-se bastante comprometidos, pelas dificuldades sentidas pelo Emanuel. Necessita, por isso, de acompanhamento directo e individual e de constantes reforços para progredir nas suas competências curriculares e competências pessoais e sociais.

Relativamente ao último domínio, o Emanuel não conhece o euro e manifesta dificuldades significativas no manuseamento e planeamento do dinheiro, evidenciando também lacunas no processo de compra e venda. Não consegue realizar recados simples.

Quanto à avaliação inicial do aluno, é possível verificar que este “Apresenta Dificuldades Significativas” em todos os domínios gerais evidenciados no quadro anunciado anteriormente, sendo que o seu valor percentual é bastante elevado (75,00%) e os outros itens avaliativos com percentagens muito inferiores (“Não apresenta dificuldades” - 5,65% e “Apresenta Algumas Dificuldades” – 19,35%). Estes valores estão mais explícitos no gráfico que se segue após os dados obtidos da avaliação inicial do aluno.

Gráfico 1: Avaliação inicial do aluno – valor percentual

### Avaliação Inicial do Aluno



O Emanuel é uma criança que apresenta dificuldades ao nível da orientação, nas funções intelectuais e nas funções conjuntivas de nível superior. Revela dificuldades acentuadas nas funções mentais de linguagem, principalmente, na linguagem oral. É um aluno que evidencia dificuldades a nível do desenvolvimento motor, apresentando um desequilíbrio no seu

movimento de locomoção. Revela comportamentos desadequados, apresentando estereotípias e observa-se obstáculos graves no relacionamento interpessoal. É uma criança com um nível reduzido de motivação para a realização de todas as tarefas. A intervenção que tem sido desenvolvida ao longo dos anos, baseia-se no aumento do nível da motivação escolar, melhorar o nível de relacionamento interpessoal com o objectivo de diminuir os comportamentos desadequados de forma a cumprir as normas sociais. Necessidade urgente de desenvolver actividades que maximizem as actividades de autonomia pessoal e social.

É, igualmente, importante referir que, na maioria das vezes, este aluno não realiza um trabalho autónomo e necessita de um apoio individualizado para a concretização de todas as actividades. Assim, as estratégias que pretenderemos adoptar estarão de acordo com as características muito peculiares deste aluno, tendo por base um trabalho adaptado e uma vertente lúdica (recorrendo também à Educação Artística e Novas Tecnologias), que será fundamental para o desenvolvimento cognitivo (Língua Portuguesa, Matemática, Estudo do Meio) e, conseqüentemente, para o seu crescimento integral e harmonioso.

## 2) Resultados da Avaliação Final do Aluno

Como foi possível verificar pelos dados obtidos na avaliação inicial do aluno, o desenvolvimento global do Emanuel estava gravemente comprometido, pela problemática que evidenciava e por ser uma criança que demonstrava graves lacunas afectivas pelo seu percurso familiar. Para além disso, o Emanuel era uma criança que não manifestava interesse pela descoberta e gosto pela escola, afastando-se de todos os professores, funcionários e pares. No entanto, após a implementação do plano de intervenção lúdica e realizada a avaliação final, é possível verificar que a criança em estudo conseguiu superar algumas das dificuldades apresentadas no início deste estudo investigativo.

Os dados da avaliação final permitem traçar o perfil intra-individual do aluno, findas as actividades lúdico-pedagógicas, constatando-se que houve melhorias significativas em todos os domínios do quadro de avaliação. Apresentaremos, de seguida, o quadro adaptado à ECA-E, segundo domínios e subdomínios referidos por Santos & Morato (2002), e tendo em conta os descritores analisados por Landivar (s.d.), que permitiu realizar a avaliação do aluno, na fase inicial deste estudo e agora na fase final, para a obtenção de resultados, após terminadas as actividades lúdicas.

Quadro 19: Avaliação final do aluno segundo os domínios da ECA-E de Santos & Morato e segundo os descritores considerados em Landivar

DOMÍNIOS	SUBDOMÍNIOS	AVALIAÇÃO			
		Não Apresenta Dificuldades	Apresenta Algumas Dificuldades	Apresenta Dificuldades Significativas	
Autonomia	<b>Alimentação</b>				
	Descritores	1- Come o lanche sozinho			
		2- Barra a manteiga no pão			
		3- Come a sopa utilizando a colher			
		4- Come uma refeição utilizando o garfo e a faca			
		5- Serve-se de uma bebida enchendo o copo			
	<b>Higiene</b>				
	Descritores	6 - Sabe utilizar a casa de banho			
		7- Lava as mãos nos momentos adequados			
		8 - Sabe pentear-se			
		9 - Lava os dentes após as refeições			
		10 - Toma banho sozinho			
	<b>Vestuário</b>				
	Descritores	11 - Veste o casaco sozinho			
		12 - Veste-se sem ajuda			
		13 - Abotoa as peças de vestuário			
		14 - Sabe utilizar os fechos das peças de vestuário			
		15 - Calça-se sozinho			
		16 - Aperta os cordões			
<b>Saúde</b>					

	<b>Descritores</b>	17 - Conhece os serviços de saúde		Amarelo		
		18 - Conhece as linhas telefónicas de apoio à saúde			Laranja	
		19 - Sabe utilizar adequadamente as linhas de apoio			Laranja	
		20 - Sabe dirigir-se a um serviço de saúde próximo			Laranja	
		21 - Conhece sintomas de algumas doenças			Laranja	
		22 - Sabe aplicar gelo quando se magoa		Amarelo		
		23 - Sabe desinfectar uma ferida			Laranja	
		24 - Conhece algum material de saúde (pensos, algodão, pomada, álcool, gelo, medicamentos, etc.)		Amarelo		
	<b>Segurança</b>					
	<b>Descritores</b>	25 - Conhece os serviços de segurança		Amarelo		
		26 - Conhece as linhas telefónicas de apoio à segurança			Laranja	
		27 - Sabe utilizar adequadamente as linhas de apoio			Laranja	
		28 - Conhece alguns objectos perigosos em casa (facas, electrodomésticos, fichas de electricidade, etc.		Amarelo		
		29 - Conhece algumas regras de segurança básica em casa			Laranja	
<b>Desenvolvimento da Linguagem</b>	<b>Expressão Oral</b>					
	<b>Descritores</b>	30 - Sabe exprimir-se por iniciativa própria		Amarelo		
		31 - Relata acontecimentos vividos ou imaginados			Laranja	
		32 - Descreve desenhos, pinturas, fotografias, imagens...		Amarelo		
		33 - Conta histórias			Laranja	
	<b>Expressão Escrita</b>					
	<b>Descritores</b>	34 - Conhece diversos registos de escrita		Amarelo		
		35 - Copia as vogais	Verde			
		36 - Copia as consoantes	Verde			
		37 - Copia o seu nome	Verde			
		38 - Copia palavras úteis para a sua vida	Verde			
		39 - Constrói listas de palavras que contenham elementos conhecidos	Verde			
		40 - Constrói frases simples	Verde			
	<b>Números e Tempo</b>	<b>Números</b>				
<b>Descritores</b>		41 - Descobre progressivamente a noção de número		Amarelo		
		42 - Lê e escreve os números		Amarelo		
		43 - Conta números		Amarelo		
		44 - Ordena números		Amarelo		
		45 - Quantifica agrupamentos		Amarelo		
		46 - Associa os números à quantidade		Amarelo		
<b>Operações</b>						
		47 - Resolve problemas matemáticos do quotidiano			Laranja	



<b>Personalidade</b>	<b>Iniciativa, Perseverança e Tempos Livres</b>				
	<b>Descritores</b>	75 - Gosta de conviver com os outros			
		76 - Partilha os seus objectos com os outros			
		77 - Demonstra amizade			
		78 - Demonstra simpatia com os colegas			
		79 - Demonstra simpatia com os professores e funcionários			
		80 - Gosta de trabalhar			
		81 - É curioso			
		82 - Questiona sobre as tarefas a realizar			
		83 - Esforça-se nos seus trabalhos			
		84 - Não desiste das actividades e brincadeiras			
		85 - Empenha-se nas brincadeiras			
86 - Demonstra persistência					
<b>Responsabilidade</b>	<b>Pessoal</b>				
	<b>Descritores</b>	87 - Cuida do seu material escolar			
		88 - Trata da sua área de trabalho			
		89 - Respeita as horas das tarefas			
		90 - É responsável pelos brinquedos que traz para a escola			
	<b>Social</b>				
	<b>Descritores</b>	91 - Respeita a vez do colega falar			
		92 - Respeita o trabalho dos outros colegas			
		93 - Respeita os materiais e brinquedos dos colegas			
		94 - Respeita uma fila			
		95 - É amigo			
		96 - Dialoga adequadamente com os colegas			
<b>Socialização</b>	<b>Cooperação</b>				
	<b>Descritores</b>	97 - Ajuda nas tarefas da turma			
		98 - Ajuda o seu colega de mesa			
		99 - Não perturba			
		100 - Respeita as regras da sala de aula			
	<b>Interacção e Participação em Grupo</b>				
	<b>Descritores</b>	101 - Está integrado no grupo			
		102 - Demonstra interesse e consideração pelos colegas			
		103 - Oferece ajuda quando lhe é solicitado			
		104 - Conhece os seus colegas			
	<b>Maturidade Social</b>				
	<b>Descritores</b>	105 - Relaciona-se adequadamente com os seus colegas			
106 - Relaciona-se adequadamente com os professores e funcionários					
107 - Participa nas actividades em grupo					
108 - Admite os seus erros					

		109 - Respeita os castigos			
		110 - Sabe pedir desculpa			
<b>Actividade Vocacional e Pré-Profissional</b>	<b>Hábitos de Trabalho e Produtividade</b>				
	<b>Descritores</b>	111 - Trabalha adequadamente			
		112 - Não abandona o seu local de trabalho sem permissão			
		113 - É organizado			
		114 - É assíduo			
		115 - É pontual			
<b>Actividade Económica</b>	<b>Manuseamento e Planeamento de Dinheiro</b>				
	<b>Descritores</b>	116 - Conhece o euro			
		117 - Sabe para que serve o dinheiro			
		118 - Identifica notas			
		119 - Identifica moedas			
	<b>Compras</b>				
	<b>Descritores</b>	120 - Conhece o processo de compras			
		121 - Simula compras			
		122 - Realiza compras			
	<b>Recados</b>				
	<b>Descritores</b>	123 - Realiza recados simples			
		124 - Realiza recados complexos			

<b>Valor Percentual</b>	<b>36,29%</b>	<b>45,97%</b>	<b>17,74%</b>
-------------------------	---------------	---------------	---------------

Após os dados obtidos pela avaliação final pode-se verificar progressos significativos no desenvolvimento do aluno em estudo. O Emanuel ainda é um aluno que revela dificuldades significativas em todas as actividades académicas e funcionais devido ao comprometimento que evidencia. No entanto, algumas dificuldades foram atenuadas ao longo deste ano lectivo pela intervenção realizada. Ainda manifesta lacunas acentuadas na área da autonomia e nas actividades da vida diária, necessitando de auxílio do adulto. Relativamente ao primeiro domínio, acerca da autonomia do aluno, referido no quadro da avaliação final, pode-se verificar uma melhoria por parte do aluno nas tarefas do vestuário, saúde, alimentação, higiene e segurança. Relativamente ao subdomínio da Alimentação, o Emanuel é autónomo no momento do lanche, também já é capaz de comer a sopa utilizando a colher de forma adequada sem demonstrar

dificuldades. Na hora das refeições, o aluno esforça-se por utilizar adequadamente os talheres, no entanto, ainda revela algumas dificuldades. No subdomínio da Higiene, a maior dificuldade sentida continua a ser a toma de banho sozinho. No que diz respeito aos restantes descritores foi possível verificar melhorias significativas na lavagem das mãos e dos dentes, no saber pentear-se e na utilização adequada de casa de banho. Estes dados foram complementados através de conversas informais e das frequentes reuniões com a responsável do aluno na instituição onde está inserido, onde de facto são notórias melhorias no subdomínio da Higiene. Apesar de algumas melhorias verificadas no subdomínio do Vestuário, o aluno ainda revela dificuldades em vestir-se sozinho. Ainda não reconhece o lado do avesso da roupa, ainda não abotoa adequadamente uma peça de vestuário e ainda manifesta dificuldades em utilizar os fechos das peças de roupa. O aluno também evidencia algumas dificuldades em calçar-se sozinho e lacunas graves em apertar os cordões do calçado. Nos subdomínios da Saúde e da Segurança, o Emanuel começa a ter algum conhecimento acerca das instituições a que pode recorrer em casos urgentes, não identifica as linhas telefónicas de apoio de saúde e segurança nem sabe utiliza-las adequadamente. Apesar de não identificar alguns sintomas das doenças mais comuns conhece algum material de saúde necessário, como por exemplo os pensos, algodão, álcool, gelo, etc. Também começa a reconhecer alguns dos perigos que possam existir em casa, nomeadamente, objectos perigosos (ferro, facas, gás, isqueiro, pequenos electrodomésticos, etc.). Manifesta dificuldades em conhecer as regras de segurança em casa. Apesar das melhorias evidentes em alguns dos subdomínios, o Emanuel é uma criança que ainda não consegue resolver situações diárias, como por exemplo, desinfectar uma ferida, preparar uma refeição equilibrada, ir ao posto de saúde, vestir-se e tratar do seu vestuário, utilizar adequadamente as linhas telefónicas de apoio de saúde e segurança. O aluno continua a necessitar de um treino contínuo e reforçado nas diversas actividades da vida diária para normalizar as suas atitudes e os seus comportamentos em sociedade e para desenvolver a sua autonomia pessoal. O Emanuel já é capaz de pedir ajuda quando necessita.

No que diz respeito ao domínio do Desenvolvimento da Linguagem é ainda possível verificar algumas dificuldades acentuadas sobretudo no domínio oral, concretamente, no relato de acontecimentos vividos ou imaginados e em contar histórias. Esforça-se por exprimir-se correctamente e por sua iniciativa e já é capaz de descrever imagens e fotografias. Apresenta défices significativos ao nível da capacidade de expressão verbal e possui um vocabulário

restrito e repetitivo. A criança ainda revela um discurso imaturo, pouco expressivo e pouco perceptível, ou seja, um discurso pouco elaborado. Continua a revelar limitações acentuadas ao nível da atenção e concentração. Na Expressão Escrita, o Emanuel revela melhorias significativas sobretudo na cópia do seu nome, de letras e palavras simples. A criança já identifica quase todas as letras. O Emanuel consegue escrever o seu primeiro nome sem a presença de um modelo. Relativamente ao comprometimento a nível cognitivo e psicomotor do aluno é visível algumas melhorias, no entanto, o aluno ainda necessita de algum apoio nos exercícios escritos. Apesar do progresso sentido neste domínio, o Emanuel não possui competências ao nível da leitura e da escrita.

No terceiro domínio, relacionado com a educação matemática, foi possível verificar algumas melhorias nos subdomínios apresentados: Números, Operações, Forma e Espaço, Grandezas e Medidas e Tempo. Embora com algumas dificuldades, o Emanuel já identifica alguns números (até ao 10), faz contagens, ordena números e quantifica agrupamentos. No que diz respeito ao subdomínio das operações o aluno consegue resolver problemas matemáticos do quotidiano com materiais estruturados e com o auxílio do professor. Com o apoio de materiais é capaz de explorar situações simples que conduzam à descoberta da adição e subtração. O Emanuel ainda não é capaz de conhecer nem de aplicar conceitos relativos ao espaço e demonstra lacunas em identificar as figuras geométricas elementares. O último subdomínio trata das relações temporais entre factos e acções e a importância em reconhecer o carácter cíclico de alguns fenómenos e actividades. Apesar do empenho e esforço manifestado, o Emanuel ainda revela dificuldades acentuadas na exploração destes descritores.

No domínio do Desenvolvimento Físico foi possível verificar melhorias significativas. A criança identifica sons (animais, meios de transporte, Natureza, objectos), explora as diversas potencialidades sonoras de materiais e objectos, experimenta situações de percussão corporal (batimentos e palmas), bem como, participa em actividades musicais acompanhando-as por gestos. Experimenta diversas possibilidades expressivas, utiliza fantoches e máscaras. Manifesta maiores dificuldades nos exercícios lúdicos de exploração de atitudes, gestos complexos e movimentos. Realiza adequadamente construções simples, explora e utiliza os diversos materiais disponíveis. Ainda evidencia dificuldades no recorte e na utilização adequada da tesoura. Explora as técnicas de pintura e manifesta empenho e gosto sobretudo pela pintura

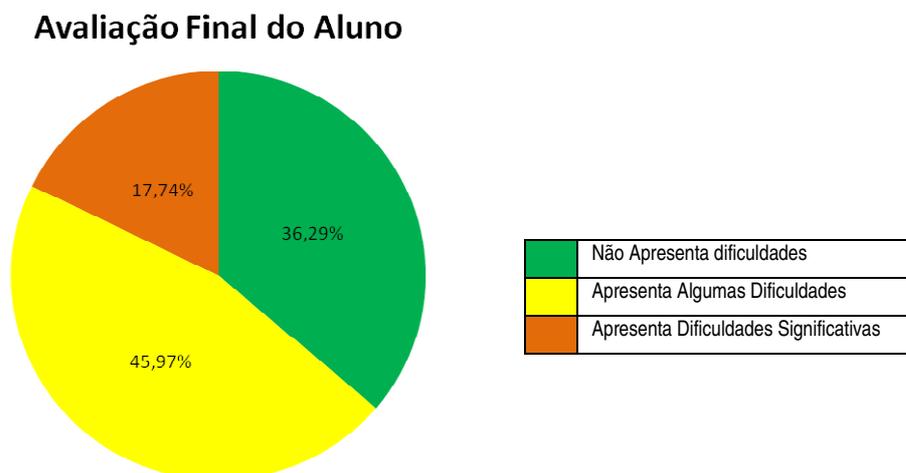
livre e digitintas. Consegue respeitar melhor os contornos, controlando os movimentos de precisão (pintar e recortar). Relativamente ao subdomínio do Desenvolvimento Motor, o Emanuel mostra melhorias na prática de jogos infantis, sobretudo, na socialização com os pares. Conhece as regras do jogo, respeita-as e cumpre. Realiza alguns jogos infantis, embora com algumas dificuldades e com o auxílio de um adulto. Nos exercícios com bola (jogos de precisão, lançamento, passe, etc.) bem como na realização de deslocamentos (saltos, marcha, deslize, rolamentos, etc.) demonstrou algumas dificuldades. O Emanuel manifesta maior empenho, atenção e concentração pelos jogos (embora ainda sejam reduzidas).

O aluno ainda demonstra dificuldades em respeitar as regras da sala de aula e o cumprimento geral das normas sociais pela sua distração. O Emanuel manifesta uma relação saudável com os seus pares, funcionários e professores. Por vezes ainda se isola e procura a máquina de lavar a roupa. Demonstra amizade e simpatia pelos seus colegas. Procura os momentos do recreio para conversar com os seus colegas. Na sala de aula partilha os seus objectos e brinquedos com os outros. Respeita o trabalho realizado pelos pares e os seus materiais e brinquedos. É um aluno que começa a gostar de trabalhar, sobretudo nos temas que lhe são mais apelativos. Não se esforça nas tarefas escolares e quando tem dúvidas não questiona. Ainda desiste facilmente das actividades, brincadeiras e jogos. Todos os objectos que vê e que lhe chamam atenção, apanha-os e roda-os, no entanto, estes episódios têm sido cada vez menos frequentes. Por vezes ainda foge da sala de aula e dirige-se à lavandaria para observar a máquina da roupa a lavar. Ainda não revela responsabilidade e evidencia muitas dificuldades em cumprir tarefas. É pouco cooperativo na sala de aula com os seus colegas e, por vezes, perturbador, não sendo capaz de respeitar as regras da sala de aula. É pouco organizado. Cada vez menos se recusa a trabalhar. Participa nas actividades de grupo e esforça-se por se relacionar devidamente com os colegas, professores e outros funcionários. Já não agride os seus pares sem motivo aparente. Nos momentos em que é contrariado, o aluno já não manifesta comportamentos agressivos. Aceita o seu erro e sabe pedir desculpa. Os domínios da Personalidade, Responsabilidade, Socialização e Actividade Vocacional e Pré-Profissional encontram-se ainda comprometidos, pelas dificuldades sentidas pelo Emanuel, contudo, é possível verificar melhorias significativas. Ainda necessita de acompanhamento directo e individual e de constantes reforços para progredir nas suas competências curriculares e competências pessoais e sociais.

Relativamente ao último domínio, o Emanuel ainda revela algumas dificuldades em conhecer o euro, bem como, no manuseamento e planeamento do dinheiro, evidenciando lacunas no processo de compra e venda. Ainda demonstra dificuldades em realizar recados.

Na avaliação final, é possível verificar que o aluno “Apresenta Algumas Dificuldades” em quase todos os domínios gerais evidenciados no quadro anunciado anteriormente, sendo que o seu valor percentual é o mais elevado (45,97%). De seguida, o valor que se segue diz respeito ao item avaliativo “Não Apresenta dificuldades” com uma percentagem de 36,29. O aluno apenas “Apresenta Dificuldades Significativas” em alguns dos domínios apresentados, sendo a sua percentagem de 17,74. Os valores referidos anteriormente, no que diz respeito à avaliação final do aluno, estão espelhados de forma mais visível no gráfico circular apresentado de seguida.

Gráfico 2: Avaliação final do aluno – valor percentual



### 3) Análise Comparativa da avaliação Inicial e Final do Aluno

Após a elaboração do tema deste trabalho de investigação tornou-se importante, no momento inicial, efectuar uma primeira avaliação do aluno inserido numa turma de uma Instituição Educativa de Ensino Especial.

A criança apresentava dificuldades acentuadas no domínio da Língua Portuguesa (oralidade e escrita), necessitando de apoio por parte do professor para a realização das tarefas escolares. O aluno apenas reconhecia algumas letras do abecedário e algumas vogais. Não conseguia ler sílabas, palavras e frases. A criança evidenciava graves dificuldades de controlo postural e motricidade global verificando-se, por isso, dificuldades graves no domínio da escrita. O aluno não conseguia escrever correctamente as letras, limitando-se a riscar. O Emanuel não segurava adequadamente no lápis (segurava na parte superior do lápis) o que também lhe dificultava na escrita, no desenho e na pintura. Não utilizava a tesoura. Na área da Matemática o aluno apenas reconhecia o número 1, apesar de contar mecanicamente até ao número 6. Não identificava as figuras geométricas, não adicionava nem subtraía, não agrupava, não identificava noções alto/baixo, gordo/magro, leve/pesado, comprido/curto, muito/pouco, etc. O aluno demonstrava ter um desenvolvimento compartimentado, uma vez que se encontrava mais desenvolvido em determinadas temáticas de Estudo do Meio e, noutras, evidenciava bastantes lacunas, como é o caso de Língua Portuguesa e Matemática. É importante referir que, na maioria das vezes, este aluno não realizava um trabalho autónomo e necessitava de um apoio individualizado constante para a concretização de todas as actividades.

Um outro factor que afectava o processo de aprendizagem desta criança, era o tempo que se encontrava envolvido nas actividades escolares, uma vez que as tarefas que se prolongavam durante muito tempo eram, de facto, maçadoras, provocando reacções diversas no seu comportamento (desassossego, instabilidade comportamental, desatenção, agressividade). Apresentava limitações muito acentuadas ao nível da atenção e da concentração e dificuldades em reter a informação pela sua instabilidade e distracção.

O aluno não tinha autonomia nas actividades básicas da vida diária necessitando de ajuda e supervisão - não conseguia vestir e despir um casaco; não conseguia estar correctamente na

hora da refeição; não abotoava o casaco nem apertava o fecho das calças; apresentava dificuldades em calçar-se; não sabia lavar as mãos, precisava de ajuda para realizar a higiene oral, etc..

Como já foi referido, a criança apresentava défices significativos ao nível da capacidade de expressão verbal, utilizando um vocabulário restrito e repetitivo. Tinha um discurso imaturo, pouco expressivo e pouco perceptível. Aplicava frases simples, utilizava a mímica e recorria às expressões faciais nas situações de comunicação. Demonstrava ter pouca consciência fonológica e um vocabulário pouco elaborado. Normalmente o Emanuel utilizava o monólogo, explorando o espaço físico de forma variada e não estabelecia uma relação de amizade com os seus pares. Era muito pouco falador com os adultos. O aluno não demonstrava motivação pela escola. Encontrava-se numa fase de afastamento de todos os indivíduos (pares e adultos) pela sua inserção recente no lar e pela mudança global que isso implicou. Encontrava-se, por isso, comprometido a nível sócio-afectivo.

O Emanuel quando estava na casa dos seus familiares permanecia muito tempo no campo, sozinho apenas com o seu animal de estimação (cão), brincava com tudo o que encontrava, mexia na terra. Apenas se encontrava em casa para dormir (num colchão na cozinha) e para se alimentar, onde até muitas vezes a comida lhe faltava. Era uma criança que nunca teve amigos nem atenção e carinho pela família próxima. A mãe e a avó, já falecidas, eram os únicos elementos da família que se preocupavam com esta criança. O aluno evidenciava pouco conhecimento sobre si próprio e sobre a sua vida e história familiar, evidenciando dificuldades graves relativamente aos seus dados pessoais (idade, morada, localidade...).

Após as sessões lúdicas realizadas, foi possível desenvolver o domínio de algumas competências no âmbito da Língua Portuguesa - escrever o nome, saber o nome da cidade onde nasceu e mora, o nome do seu país, a idade, comunicar oralmente de forma correcta, compreender enunciados e discursos orais - que se manifestaram ser importantes instrumentos de autonomia pessoal e de cidadania. Assim, as estratégias adoptadas estiveram de acordo com as características muito peculiares deste aluno, tendo por base um trabalho adaptado e uma vertente lúdica com incidência na Educação Artística e Novas Tecnologias de Informação e Comunicação, que foi fundamental para o desenvolvimento cognitivo (Língua Portuguesa,

Matemática e Estudo do Meio) e, conseqüentemente, para o seu crescimento integral e harmonioso.

O objectivo primordial foi estimular e desenvolver a capacidade linguística do aluno em questão, através de um conjunto de actividades diversificadas, motivadoras e significativas, que permitiu tornar o Emanuel um pouco mais independente e capaz de compreender o mundo que o rodeia, relacionando-se com os seus pares e adultos. Para este objectivo ser concretizado foi necessário uma parceria com os responsáveis pelo Emanuel no lar de crianças e jovens onde se encontra, e estabelecer, na medida do possível, um vínculo com essa instituição. Foi sempre a nossa intenção que as intervenções educativas previstas estivessem de acordo com as particularidades do aluno, no sentido de desenvolver as competências essenciais de uma forma integral. Para além disso, pretendemos desenvolver no aluno o gosto pelas actividades escolares, para que se tornasse progressivamente autónomo na busca pelo conhecimento. Pretendeu-se, assim, uma educação de qualidade face às características particulares deste menino. Neste sentido, a diversificação de actividades, estratégias e materiais assumiu uma importância vital para responder às necessidades da criança. Assim, mais uma vez explicitámos que foi a nossa convicção diversificar e diferenciar os processos de ensino-aprendizagem como o caminho imprescindível para poder promover o desenvolvimento de competências. Neste contexto e novamente, realçámos a diversificação de estratégias educacionais e a adequação curricular às características peculiares deste caso particular.

Após as sessões decorridas ao longo do ano lectivo, o aluno manifestou empenho e motivação durante as actividades propostas na sala de aula e nas tarefas exteriores. O seu tempo de atenção e concentração melhorou significativamente, no entanto, ainda são níveis que devem ser continuados a trabalhar, através de jogos de memória, recurso ao computador, jogos de mesa apelativos e até mesmo aos exercícios corporais e rítmicos.

Este aluno continua a não ter autonomia nas actividades básicas da vida diária e nas tarefas escolares, necessitando de supervisão por parte do adulto, no entanto, o Emanuel já consegue realizar pequenas tarefas que lhe dão alguma autonomia – lavar as mãos, pentear-se, tratar da sua higiene oral, alimentar-se correctamente utilizando os utensílios de forma adequada, pedir algo a alguém, transmitir um recado simples, preparar o seu lanche, etc.

Na área disciplinar de Língua Portuguesa, o Emanuel identifica as vogais e quase todas as consoantes. Copia o seu nome, palavras e frases simples. Escreve o seu primeiro nome sem recorrer ao modelo. Apesar das melhorias que evidenciou ao nível da motricidade fina (maior rigor e precisão), o aluno continua a revelar dificuldades significativas. Utiliza, por isso, na escrita as letras maiúsculas de imprensa. O aluno já utiliza a tesoura apesar de ainda demonstrar dificuldades no seu uso (ainda não é capaz de recortar autonomamente um elemento respeitando os limites). O Emanuel já faz uma colocação adequada do lápis e já respeita melhor os limites na pintura. Faz pintura com tintas utilizando os pincéis e digitintas. O aluno amassa e molda pastas. Consegue realizar pequenas peças básicas de barro.

O aluno conseguiu desenvolver a sua imaginação, sendo capaz, actualmente, de criar histórias através de imagens fornecidas, com sentido e com significado (oralmente). É um aluno que desenvolveu significativamente a imaginação e a criatividade relativamente às histórias que conta. O Emanuel continua a apresentar défices significativos ao nível da capacidade de expressão verbal. Apesar dos avanços continua com um vocabulário restrito e repetitivo, característico da problemática que evidencia. Apesar dos notáveis avanços, ainda tem um discurso imaturo, no entanto, através dos jogos dramáticos a sua expressividade melhorou. Já não aplica, regularmente, nas situações de comunicação a mímica.

No que concerne à Matemática, o aluno progrediu significativamente, conseguindo identificar e escrever os números até 10, no entanto, conta mecanicamente até 20. Associa os números à quantidade (quantidades até 10) e agrupa elementos com as mesmas características. Reconhece, com dificuldades, alguns conceitos como interior/exterior, muitos/poucos, cima/baixo, frente/trás, gordo/magro, alto/baixo. Identifica embora com algumas lacunas as figuras geométricas, une pontos formando figuras, constrói puzzles e realiza combinações simples. Consegue identificar as cores e apresenta dificuldades significativas nas operações elementares simples, necessitando do apoio de materiais estruturados. Deixou de ter tanta obsessão pela cor preta. Em contextos lúdicos, o aluno começa a resolver algumas adições simples dentro do contexto da vida diária (simulação de compras, dinheiro) todavia, ainda revela dificuldades.

O aluno tem evidenciado melhorias significativas também na área de Estudo do Meio. Identifica, demonstrando dificuldades, as Estações do Ano e as suas características. Reconhece as partes elementares constituintes do corpo humano (cabeça, olhos, boca, nariz, mãos, ...) e as suas principais funções. Embora apresente lacunas, demonstra saber alguns cuidados que o ser humano deve ter para a sua saúde e bem-estar. Identifica o ser vivo (Homem, animais e plantas) e o ser não vivo (objectos, pedra...), sabe distinguir animais domésticos de animais selvagens e os seus diferentes habitats. Identifica, sem dificuldade, os diversos meios de transporte e as suas categorias (terrestres, aéreos e aquáticos), bem como a sua importância para a vida do Homem. Reconhece, evidenciando lacunas, as principais festas temáticas nacionais (Magustos, Dia das Bruxas, Natal) e as suas particularidades. Também identifica, embora com dificuldades, as partes fundamentais da constituição da planta e reconhece as suas principais funções. Conhece alguns dos sinais de trânsito e algumas regras básicas de segurança rodoviária, no entanto, na prática ainda evidencia dificuldades. Identifica e utiliza alguns dos meios de comunicação social e as suas características elementares.

Relativamente às Expressões Artísticas a criança tem vindo a melhorar progressivamente. A área mais significativa para ele é a Expressão Musical e a Dança, onde demonstra maior motivação, interesse e empenho. Canta músicas de forma adequada e com bastante expressividade. Também gosta de acompanhar as canções com gestos e passos de dança por vezes criados por ele ou atribuídos pela professora. Nas actividades de reconhecimento de sons, o aluno evidencia grande interesse e empenho pela adivinhação dos elementos. O aluno mostra motivação em imitar os sons, em experimentar sons vocais e em experimentar as potencialidades sonoras de vários materiais e objectos. Demonstra maior sensibilidade rítmica e consegue memorizar e produzir sequências simples de sons. Também participa em jogos de roda e danças que são “formas mais organizadas do movimento, onde as crianças desenvolvem potencialidades musicais múltiplas.” (Organização Curricular e programas – Ministério da Educação: 67) O aluno empenhou-se nas actividades onde se potencia as possibilidades do corpo e da voz através dos jogos lúdicos. Apesar de apresentar dificuldades o aluno participa em actividades com variações bruscas de andamento e intensidade. Nas actividades rítmicas expressivas, em situações de exploração do movimento, o Emanuel cria diversos movimentos espontâneos ou imita passos feitos pelos professores, sem demonstrar dificuldades

significativas. Ainda revela lacunas em respeitar as pausas das músicas e em identificar os tempos certos para a realização dos movimentos.

Relativamente à Expressão Dramática, o Emanuel realizou actividades para a exploração da expressividade, utilizando o corpo, a voz, o espaço e os objectos. Apesar de notáveis avanços, como a espontaneidade, criatividade e imaginação, o aluno ainda revela dificuldades na capacidade de expressão e comunicação. Os jogos dramáticos revelaram-se importantes para a criança no que concerne à relação com os outros colegas da sala de aula. Os momentos de improvisação revelaram-se importantes para o grupo, favorecendo a partilha de gostos e interesses de cada um.

“A manipulação e experiencia com os materiais, com as formas e com as cores permite que, a partir de descobertas sensoriais, as crianças desenvolvam formas pessoais de expressar o seu mundo interior e de representar a realidade.” (Organização Curricular e Programas – Ministério da Educação: 89) O aluno demonstrou particular interesse nesta área artística uma vez que se envolveu plenamente nas actividades propostas. Ao longo do ano lectivo, o Emanuel estabeleceu contacto com diferentes materiais, explorando-os e manipulando-os. As tarefas desenvolvidas permitiram ao aluno amassar, construir, ligar, atar, adaptar, contornar, desenhar, separar, pintar, alisar, esticar, cortar, picar, rasgar, colar, montar, desmontar, etc., favorecendo o domínio da motricidade fina. Ao realizar estas actividades, a criança desenvolveu a sua criatividade, espontaneidade e sentido estético. “O carácter lúdico, geralmente, associado a estas actividades, garante o gosto e o empenho dos alunos na resolução de problemas com que são confrontados.” (Organização Curricular e programas – Ministério da Educação: 90)

Os jogos de desenvolvimento motor realizados com o Emanuel permitiram, sobretudo, favorecer os laços de amizade com os seus colegas, professores e funcionários da instituição educativa, pelas situações de interacção que envolvem. O desenvolvimento social foi importante para o aluno nos seus diferentes contextos, bem como o desenvolvimento do domínio corporal. “Os conjuntos das experiências da criança na Educação e Expressão Físico-Motora deve ter um carácter lúdico, numa atitude e ambiente pedagógico de exploração e descoberta de novas possibilidades de ser e realizar(-se).” (Organização Curricular e programas – Ministério da Educação: 37) Explorar o movimento e o corpo através de actividades lúdicas foi o objectivo

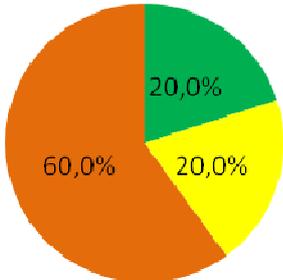
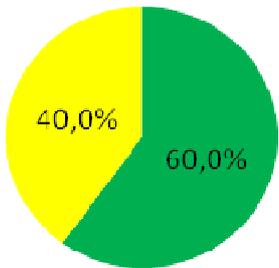
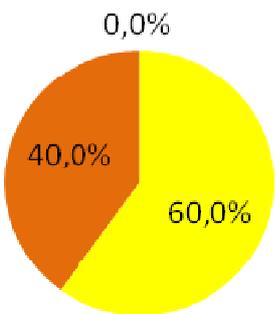
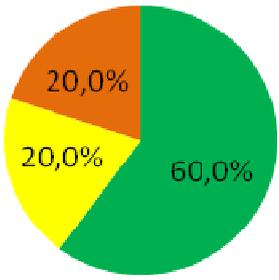
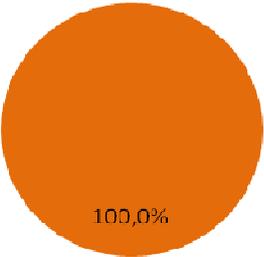
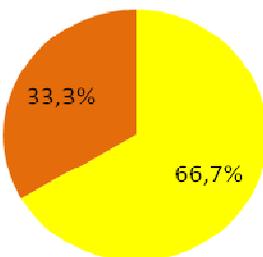
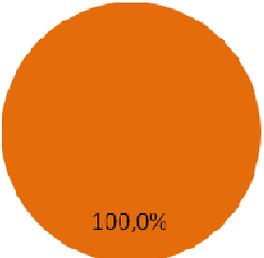
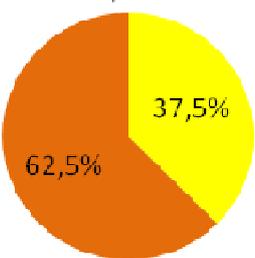
principal delimitado face às particularidades do aluno em estudo. Participar em acções motoras simples e complexas, movimentar-se livremente ou segundo critérios, saber coordenar a sua acção, participar em jogos individuais ou grupais respeitando os colegas e as regras foram as actividades que se mostraram mais significativas e de maior importância para o Emanuel e o seu desenvolvimento.

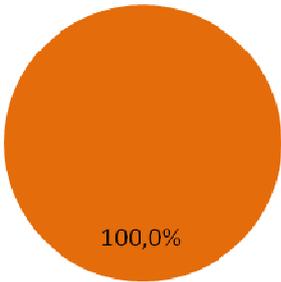
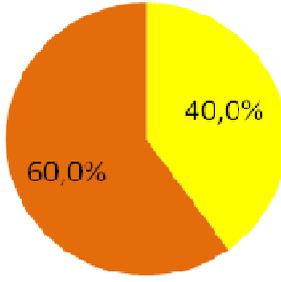
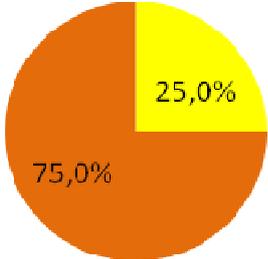
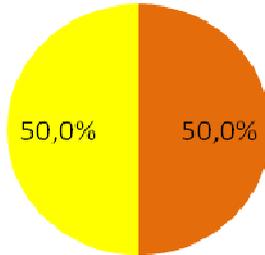
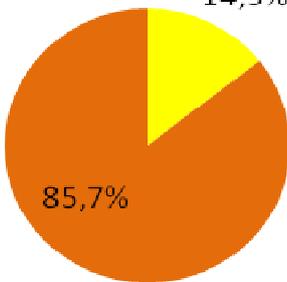
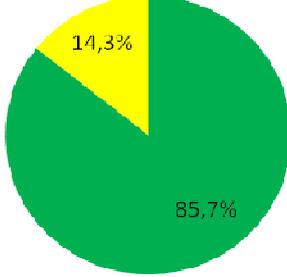
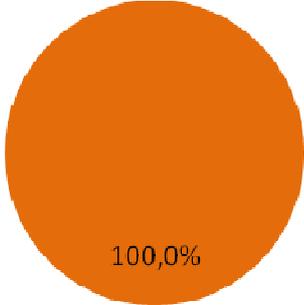
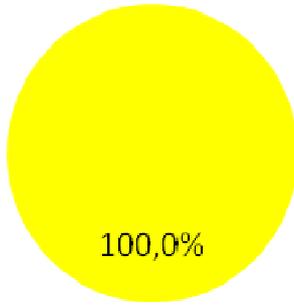
Raramente o aluno insiste em não querer trabalhar, no entanto quando esse episódio acontece, é motivado com actividades pedagógicas lúdicas, recorrendo às Novas Tecnologias como a utilização do computador, de programas educativos, internet, visualização de vídeos e filmes. Este recurso revelou grande importância para motivar a criança na actividade académica. O Emanuel manifesta especial interesse pela pesquisa de imagens sobre um determinado tema, sendo os seus preferidos a alimentação e os animais. Gosta particularmente de pesquisar na internet vídeos com músicas para poder cantar, acompanhando com gestos.

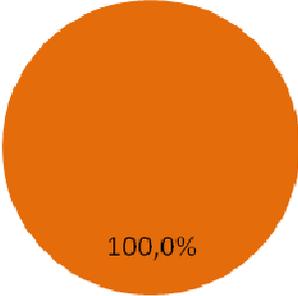
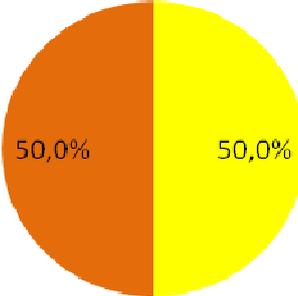
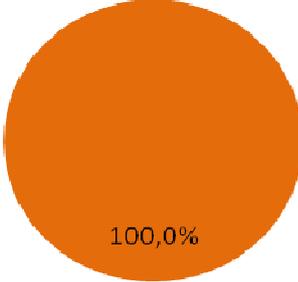
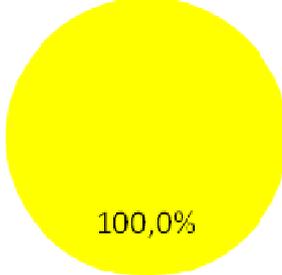
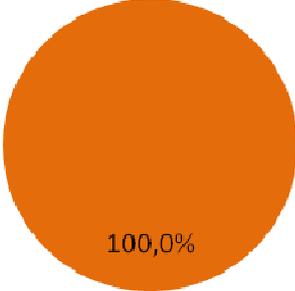
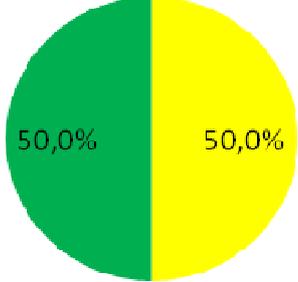
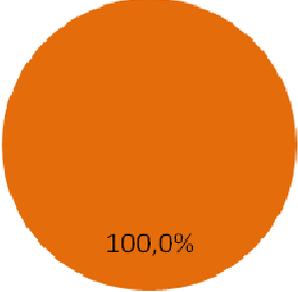
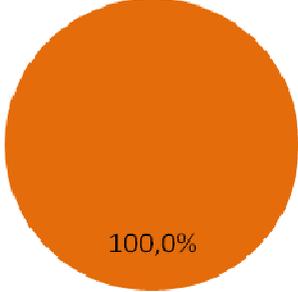
O Emanuel conseguiu estabelecer relações de amizade sólidas com os seus pares e, principalmente com os adultos do colégio e do lar onde se encontra. O aluno conseguiu adaptar-se ao lar onde vive, superando a fase de afastamento e abandono.

Para finalizar esta análise, parece-nos pertinente a elaboração de um quadro conclusivo e comparativo com gráficos circulares que espelham melhor os resultados obtidos nos dois períodos de avaliação realizados ao aluno. O quadro que se segue está dividido pela avaliação inicial e final do Emanuel, onde se inserem os gráficos pelos domínios e subdomínios analisados, baseando-se no mesmo código de três cores (Laranja – Apresenta Dificuldades Significativas, Amarelo – Apresenta Algumas Dificuldades, Verde – Não Apresenta Dificuldades).

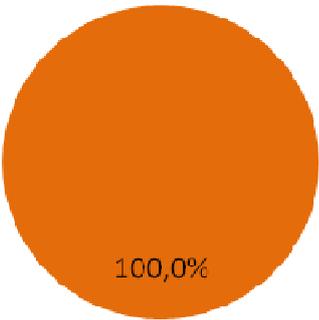
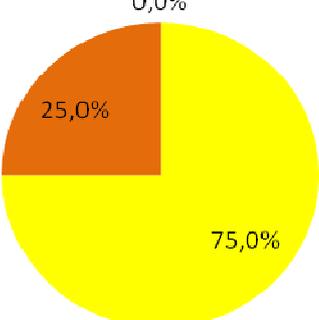
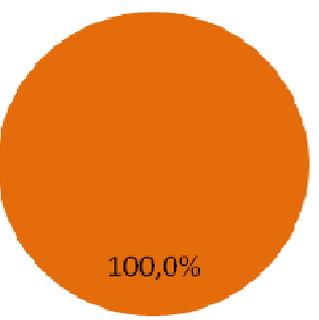
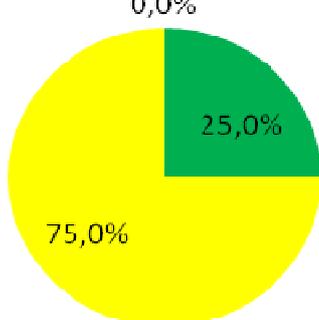
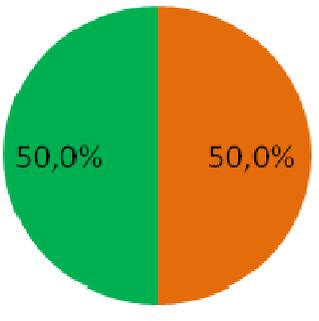
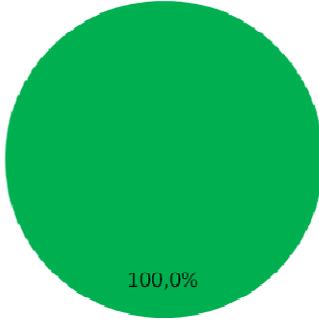
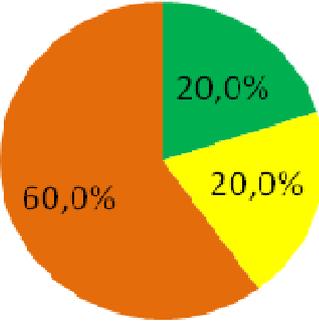
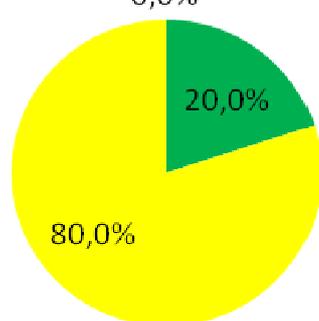
Quadro 20 – Quadro comparativo da avaliação inicial e avaliação final do aluno

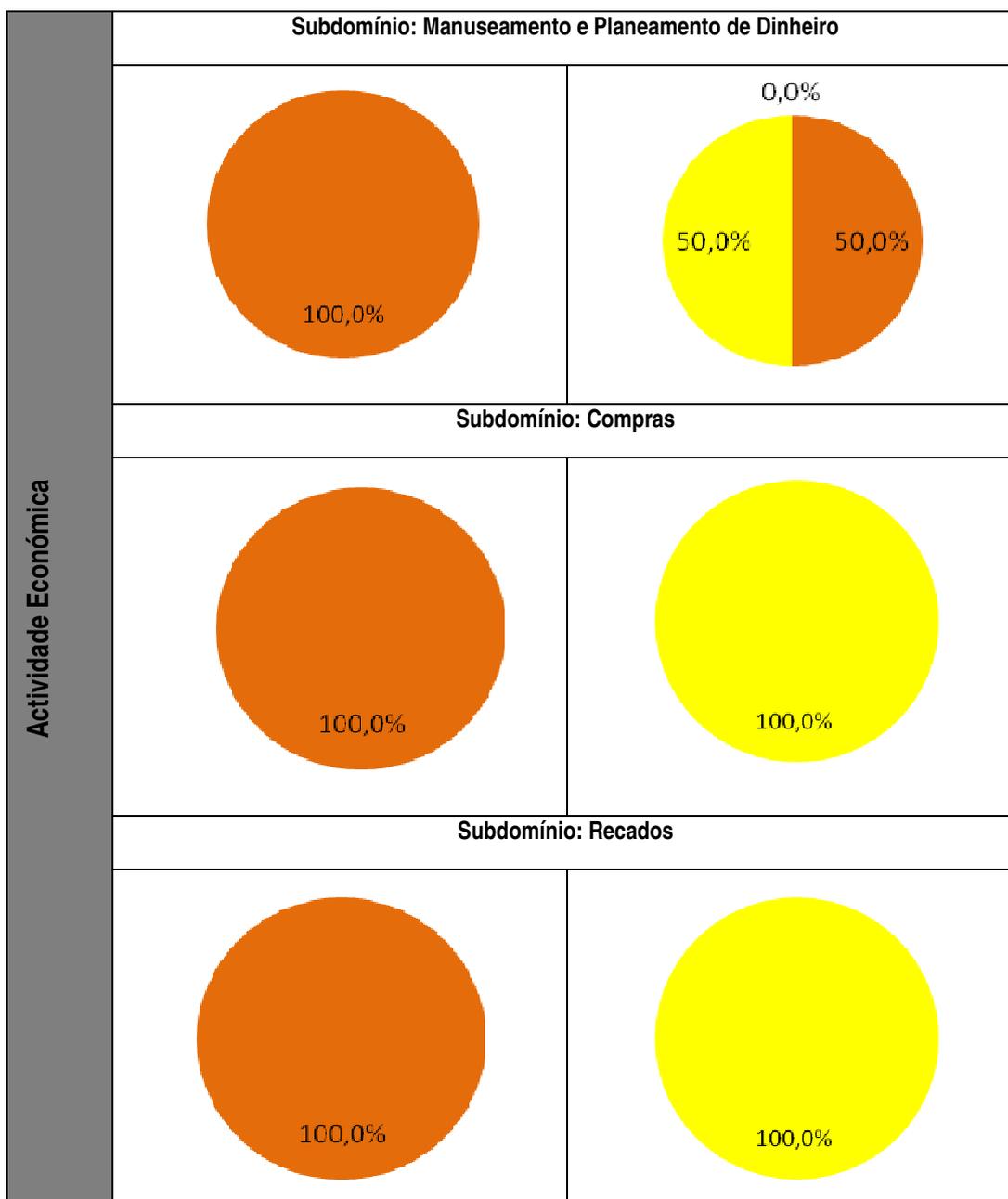
		Avaliação Inicial do Aluno	Avaliação Final do Aluno
<b>Domínio da Autonomia</b>	<b>Subdomínio: Alimentação</b>		
			
	<b>Subdomínio: Higiene</b>		
			
	<b>Subdomínio: Vestuário</b>		
			
	<b>Subdomínio: Saúde</b>		
			

	<b>Subdomínio: Segurança</b>	
		
<b>Desenvolvimento da Linguagem</b>	<b>Subdomínio: Expressão Oral</b>	
		
	<b>Subdomínio: Expressão Escrita</b>	
		
<b>Números e Tempo</b>	<b>Subdomínio: Números</b>	
		

Subdomínio: Operações	
 <p>100,0%</p>	 <p>0,0%</p> <p>50,0%</p> <p>50,0%</p>
Subdomínio: Forma e Espaço	
 <p>100,0%</p>	 <p>100,0%</p>
Subdomínio: Grandezas e Medidas	
 <p>100,0%</p>	 <p>0,0%</p> <p>50,0%</p> <p>50,0%</p>
Subdomínio: Tempo	
 <p>100,0%</p>	 <p>100,0%</p>

<b>Desenvolvimento Físico</b>	<b>Subdomínio: Desenvolvimento Sensorial e Motor</b>	
	<p>0,0% 29,4% 70,6%</p>	<p>0,0% 29,4% 70,5%</p>
<b>Personalidade</b>	<b>Subdomínio: Iniciativa, Perseverança e Tempos Livres</b>	
	<p>0,0% 41,7% 58,3%</p>	<p>8,3% 33,3% 58,3%</p>
<b>Responsabilidade</b>	<b>Subdomínio: Pessoal</b>	
	<p>0,0% 50,0% 50,0%</p>	<p>100,0%</p>
	<b>Subdomínio: Social</b>	
	<p>16,7% 16,7% 66,7%</p>	<p>0,0% 16,7% 83,3%</p>

<b>Socialização</b>	<b>Subdomínio: Cooperação</b>	
	 <p>100,0%</p>	 <p>25,0%</p> <p>75,0%</p> <p>0,0%</p>
	<b>Subdomínio: Interação e Participação em Grupo</b>	
	 <p>100,0%</p>	 <p>25,0%</p> <p>75,0%</p> <p>0,0%</p>
	<b>Subdomínio: Maturidade Social</b>	
	 <p>50,0%</p> <p>50,0%</p> <p>0,0%</p>	 <p>100,0%</p>
<b>Actividade Vocacional e Pré-Profissional</b>	<b>Subdomínio: Hábitos de Trabalho e Produtividade</b>	
	 <p>60,0%</p> <p>20,0%</p> <p>20,0%</p>	 <p>80,0%</p> <p>20,0%</p> <p>0,0%</p>



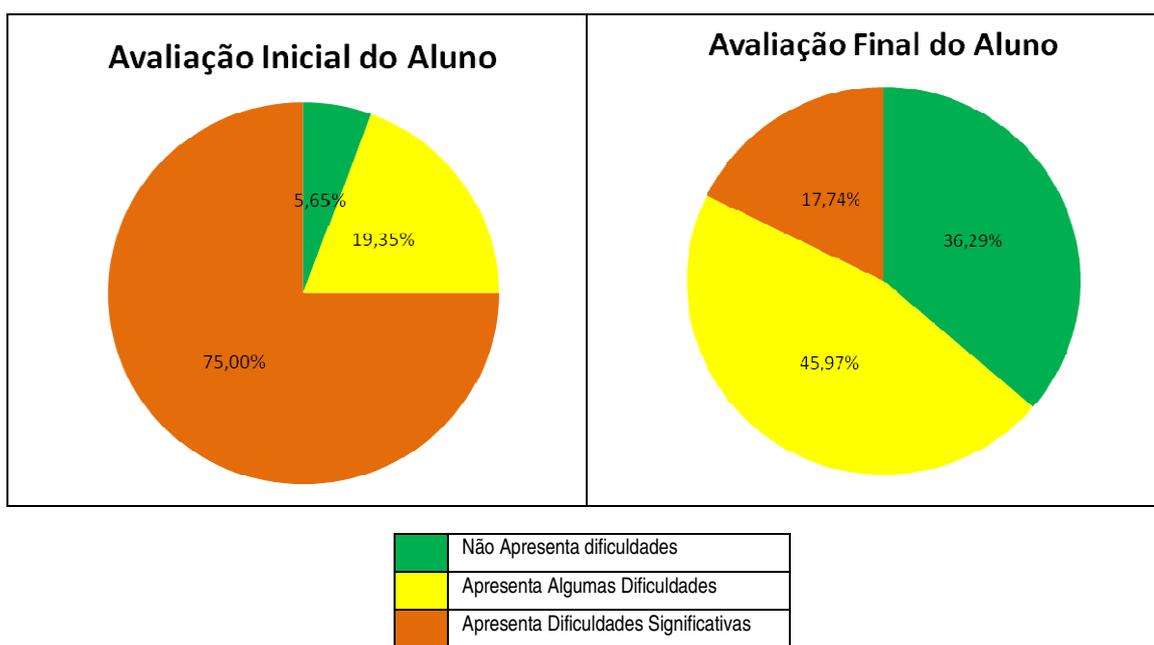
	Não Apresenta dificuldades
	Apresenta Algumas Dificuldades
	Apresenta Dificuldades Significativas

A criança continua com uma favorável adaptação ao meio escolar e tem evidenciado algumas melhorias contudo, devido a sua complexa problemática, ainda revela alguma instabilidade comportamental. Para desenvolver a sua autonomia, a sua independência pessoal e social o

aluno tem vindo a realizar diversificadas actividades, dentro e fora da instituição escolar. Pretende-se que o aluno continue a desenvolver as mesmas actividades lúdicas, uma vez que se têm demonstrado importantes para o seu desenvolvimento integral.

Pode-se verificar que o aluno esteve mais envolvido, motivado e empenhado com as actividades lúdicas, potenciando o seu desenvolvimento global. O recurso a materiais diferentes, diversificados e apelativos privilegiou a aprendizagem do Emanuel, tornando-a mas significativa e interessante. Os jogos, pelo seu carácter lúdico, permitiram aprendizagens eficazes, favorecendo o desenvolvimento global da criança. A implementação do lúdico na sala de aula admitiu ao Emanuel o gosto e a vontade de ir para a escola, assim como o desejo de aprender e conhecer fenómenos novos. Actualmente o aluno sorri e gosta de brincar com os seus colegas. Já poucas vezes recorre à cor preta na pintura. Gosta de música, de dança, de olaria, de estar no computador. É imaginativo e bastante carinhoso com os adultos. A sua brincadeira preferida é imaginar-se dono de uma mercearia e brincar aos restaurantes. Gosta de ver filmes e de imitar as personagens dos mesmos. Na instituição para crianças e jovens onde vive, a equipa multidisciplinar também verificou notáveis avanços, nomeadamente, na relação que estabelece com os colegas e adultos. O Emanuel demonstra ser uma criança mais feliz e mais desperto para a vida.

Gráfico 3 – Comparação e conclusão da avaliação inicial e avaliação final do aluno – valor percentual



#### 4) Análise de Dados Recolhidos das Entrevistas

Investigar é uma “actividade destinada a aumentar o poder de compreensão, de predição e de verificação dos acontecimentos de determinada espécie.” (Ketele & Roegiers, 1993: 107)

Investigar é “uma possibilidade de se estabelecer uma síntese entre teoria e prática. A teoria é sujeita à prova da realidade e resulta desta como modelo explicativo dos fenómenos e das suas relações. O que equivalerá dizer que a articulação entre teoria e prática se processará através de um movimento dialéctico entre pensamento e realidade.” (Estrela, 1990: 27)

Como já foi referido, a opção metodológica que assumimos é de natureza qualitativa – estudo de caso, por se adequar aos objectivos e linhas orientadoras desta investigação. A nossa tarefa é interpretar os discursos dos profissionais através das entrevistas realizadas, relacionando-os com o tema de estudo; é analisar e compreender as acções do aluno relacionando-as com a ludicidade através dos registos realizados ao longo do ano lectivo. Assim, as entrevistas implementadas surgiram como uma fonte de recolha de informações de dois grupos distintos: professores e psicólogos, como forma de compreender a opinião que apresentam sobre as práticas lúdicas na educação global da criança e no seu desenvolvimento geral, bem como perceber a importância e significado que atribuem a esta abordagem.

Com esta técnica de recolha de dados tentámos perceber se estes entrevistados recorrem ao lúdico nas suas práticas profissionais, bem como, se fazem uso de elementos alusivos ao jogo. A escolha de entrevistas semi-estruturadas permitiu que os entrevistados se expressassem de forma espontânea e livre, facilitando ao entrevistador a orientação da entrevista de acordo com o objecto de estudo.

De acordo com Biklen e Bogdan (1994) as entrevistas semi-estruturadas surgem como um recurso otimizador, sendo possível comparar os dados entre os vários sujeitos. No entanto, consciencializados das adversidades das entrevistas, nomeadamente, no discurso dos sujeitos que pode ser distinto das suas práticas, consideramos a devida importância desta recolha de informação para este estudo. Depois da implementação e transcrição das entrevistas realizadas

tornou-se importante passar à fase de tratamento de dados recolhidos, ou seja, à análise de conteúdo.

Segundo Guerra (2006:62) “a análise de conteúdo é uma técnica e não um método, utilizando o procedimento normal da investigação”, a análise de conteúdo é “o confronto entre um quadro de referência do investigador e o material empírico recolhido.” Assim sendo, “a análise de conteúdo tem uma dimensão descritiva que visa dar conta do que nos foi narrado e uma dimensão interpretativa que decorre das interrogações do analista face a um objecto de estudo.” (Guerra, 2006: 62) Deste modo e dando seguimento a este ponto, passamos à análise de algumas questões das entrevistas consideradas mais pertinentes para este estudo, realizadas a professoras e psicólogas, que nos permitem, posteriormente, partir para as conclusões deste estudo.

A primeira professora a ser entrevistada, denominada Professora A, tem 25 anos de idade e é licenciada em 1.º Ciclo do Ensino Básico, variante de Educação Visual e Tecnológica. A segunda professora, Professora B, é licenciada em Matemática e Ciências e tem 34 anos. A Professora C tem 27 anos e é licenciada em Desporto e Educação Física - opção de Reabilitação e Reeducação e Mestre em Actividade Física Adaptada.

Como é possível verificar as professoras entrevistadas são de áreas de ensino distintas, o que enriquecerá este estudo pelas diferentes perspectivas que assumem. Para além disso, pareceu-nos fundamental entrevistar uma professora de Educação Física e outra de Educação Plástica, uma vez que ao longo desta investigação, estas duas expressões artísticas são entendidas como áreas favoráveis, aliadas à ludicidade, no ensino da criança com deficiência mental. Neste sentido, foi interessante analisar as perspectivas das entrevistadas e confrontar com a leitura exploratória considerada por Quivy e Campenhoudt (1998).

É importante verificar que todas as entrevistadas possuem conhecimentos mínimos sobre a problemática da deficiência mental, adquirido quer na época da sua formação académica e formações posteriores, quer em pesquisas e auto-conhecimento.

Passaremos a analisar, de seguida, a primeira categoria que diz respeito à abordagem lúdica na aprendizagem e no desenvolvimento da criança com deficiência mental. Como já foi referido nos capítulos anteriores referentes à Parte I – Enquadramento Teórico, alunos com esta problemática são crianças especiais, com os mesmos direitos e deveres das outras crianças. São crianças que, dependendo do grau da deficiência cognitiva, conseguem adaptar-se e fazerem parte integrante da comunidade onde estão inseridos. Santos & Morato (2002) consideram que ainda nos dias de hoje a sociedade tende a ver as pessoas com deficiência mental ligadas a um pesado cargo pela “derradeira irrecuperabilidade, infelicidade e inutilidade, para além da sobrecarga económica para os familiares e demais concidadãos.” (Santos & Morato, 2002:11) Sabemos que indivíduos com esta problemática evidenciam características distintas e, por isso, o professor deve estar atento às necessidades e particularidades de cada aluno. Mais do que a preocupação em desenvolver as áreas disciplinares, torna-se fundamental preparar estas crianças para a vida futura em comunidade, tornando-as cidadãs responsáveis e independentes.

Sendo a “escola uma instituição de reprodução social, mas também um possível espaço de transformação” (Ferreira & Santos, 2000:5) cabe aos profissionais de educação reflectir sobre as suas práticas lectivas, conhecer as características do aluno com deficiência mental e potenciar as suas necessidades, de forma a favorecer o seu desenvolvimento global. “Quando o professor acredita em si, acredita também nos seus alunos e na capacidade de, todos em conjunto, realizarem de forma gratificante e com sucesso as situações de aprendizagem.” (Ferreira & Santos, 2000:5) Tendo por base estes pressupostos teóricos é essencial que os professores adequem o processo de aprendizagem aos alunos com deficiência mental. Assim, torna-se evidente a necessidade da utilização de materiais e vários recursos apelativos para promover aprendizagens significativas à criança com esta problemática, para incentivá-la a aprender, a conviver, a saber-estar, a saber-ser e a saber-fazer. Realça-se, deste modo, a importância do lúdico nas salas de aula destas crianças como meio privilegiado de acesso à aprendizagem. Para além disso, estas actividades promovem o desenvolvimento de variadas capacidades (físicas, psicológicas, sociais, cognitivas, linguísticas e emocionais) que manifestam ser fundamentais para a vida futura destes alunos. Assim, o jogo surge como um recurso imprescindível na educação do aluno com deficiência mental para a formação da sua personalidade e desempenhando importantes funções práticas e biológicas.

Na questão “O que significa para si uma aprendizagem baseada numa abordagem lúdica?” as entrevistadas responderam de forma distinta mas bastante complementar e ao encontro das leituras exploratórias e pressupostos teóricos. Assim, a professora A respondeu que “significa captar a atenção do aluno de uma forma informal e mais interessante para ele.” A professora B considerou que “é uma aprendizagem que permite motivar as crianças superando algumas das suas dificuldades.” Acrescentou também que “o jogo lúdico é fundamental no crescimento da criança.” A professora C respondeu dizendo que uma aprendizagem baseada numa abordagem lúdica “significa propor actividades que sejam atractivas para as crianças, utilizando materiais que captem a atenção dos alunos e apresentar as actividades de forma jogada.” Podemos verificar que, para estas professoras, a abordagem lúdica implica na criança um maior tempo de atenção e concentração por parte das crianças uma vez que é um meio mais interessante e motivador. Aproveitar os momentos de sala de aula, utilizando uma postura lúdica, é encaminhar a criança com deficiência mental a uma aprendizagem espontânea e significativa. Cabe ao professor disponibilizar uma panóplia de jogos educativos e ferramentas para que o aluno faça uso deles com ou sem o seu auxílio, com ou sem o seu encaminhamento.

Na seguinte questão “Consegue identificar vantagens da prática educativa lúdica nos alunos com Deficiência Mental?” A professora A considerou que o lúdico “por vezes é um meio facilitador no que respeita a captar a atenção do aluno, é uma prática potencialmente mais facilitadora no que respeita à interacção entre professor-aluno e vice-versa.” A professora B acredita que “ensinar e aprender de forma prazedora e eficaz é a principal vantagem” da prática lúdica. Esta professora também referiu na importância que o jogo apresenta no desenvolvimento social da criança uma vez que “funciona como uma simulação para a vida adulta.” A professora C reforça novamente a ideia da atenção e da motivação por parte das crianças dizendo que “esta prática é importante porque vai captar a atenção das crianças e vai fazer com que estas estejam mais empenhadas nas actividades e que gostem mais de participar.” Desta forma, torna-se fundamental a actividade lúdica vista como um recurso educativo sólido, direccionado para as individualidades do aluno, promovendo aptidões importantes para o seu desenvolvimento integral.

Nesta entrevista também pretendeu-se compreender se os professores poderão tirar vantagens da prática lúdica na educação das crianças e, por isso, consideramos pertinente outra questão de entrevista “Consegue nomear vantagens, para os professores, com a prática educativa

lúdica?". Assim, a professora A considerou que o lúdico "facilita o trabalho de interacção pedagógica uma vez que os intervenientes ao jogarem estão mais próximos", outra vantagem que esta professora refere é "poder conhecer outras dimensões nos alunos." A professora B reforça a ideia de que as vantagens para os professores com estas práticas lúdicas são sem dúvida "aulas mais dinâmicas, alunos mais participativos e mais motivados." A professora C realça a importância desta prática como uma vantagem para os professores pela "transmissão de informação e conteúdos aos alunos de uma forma mais fácil e atractiva, comportamentos mais apropriados e menos desviantes por parte dos alunos e um ambiente de ensino mais motivador para as crianças."

Outra questão pertinente para este estudo foi perceber as diferenças entre a abordagem tradicional e a abordagem lúdica na aprendizagem. Neste sentido, analisaremos de seguida, a questão "Para si, quais as principais diferenças entre uma aprendizagem tradicional e uma aprendizagem tendo por base a filosofia de "aprender brincando"?" A professora A acredita que "enquanto nas actividades mais lúdicas o aluno vai aprendendo com as ocorrências, no ensino tradicional o conhecimento é mais descontextualizado, obrigando o aluno à memorização do conhecimento transmitido pelo professor." A Professora B pensa "que uma aprendizagem tendo por base a filosofia de "aprender brincando" necessita de um professor facilitador do conhecimento. Um professor onde a sua acção tem de ser directa com o aluno. Na aprendizagem tradicional o professor limita-se a transmitir e a sistematizar os seus conhecimentos." Terminou ainda esta questão referindo que "os jogos e os materiais lúdicos parecem ser instrumentos de descoberta e exploração essenciais para a aprendizagem de alunos" o que difere da perspectiva tradicional de ensino. A Professora C responde a esta questão afirmando que "o ambiente de ensino na abordagem "aprender brincando" proporciona uma participação mais activa no processo de ensino-aprendizagem por parte do aluno e vai captar mais a sua atenção."

Na questão que se seguiu "Qual delas considera ter maior credibilidade para o processo ensino-aprendizagem, em crianças com deficiência mental?" foram unânimes as respostas. A professora A acredita que com estas crianças "a abordagem lúdica pode trazer vantagens ao trabalho pedagógico a realizar com o aluno." A professora B dá maior credibilidade no processo de ensino-aprendizagem que se apoia na filosofia tendo por base o lúdico e acrescenta que

“estas crianças necessitam de meios muito concretos para entenderem conteúdos e brincar aprendendo parece-me uma abordagem interessante nos alunos com deficiência mental.” A professora C apenas respondeu que é a abordagem tendo por base o lúdico.

Vários autores consideram que a abordagem tradicional trata os conteúdos de forma rígida onde é o professor que desempenha o papel central. Nesta abordagem, os alunos limitam-se a compreender a informação transmitida pelo professor e revelam ter pouca liberdade nas suas descobertas e interesses. Deste modo, a aprendizagem não está totalmente direccionada para as características particulares de cada aluno, desmotivando-o porque a aprendizagem não é significativa. Na aprendizagem tendo por base uma abordagem lúdica, as crianças sentem-se envolvidas pelo prazer que a ludicidade proporciona. O aluno ao participar na actividade de jogo é orientado pelo professor que se comporta como um mediador da aprendizagem: não ensina conceitos teóricos mas procura que a criança seja capaz de descobrir, manipular e investigar para compreender determinados fenómenos. “A criança brinca todo o tempo, sendo o jogo uma actividade que envolve e integra muitos aspectos do desenvolvimento.” (Ferreira e Santos, 2000: 11) Os mesmos autores referem que quando a criança brinca ao faz-de-conta e finge ser mãe ou pai descobre “os papéis e funções sociais”, a “diferença entre sexos”, as “ordens e explosões dos adultos e compreende melhor o que lhe vai acontecendo no dia-a-dia.” (Ferreira e Santos, 2000: 11) A actividade lúdica na educação do aluno com deficiência mental deve otimizar as várias áreas de desenvolvimento do aluno tendo em conta as suas necessidades e o professor é um elemento-chave desta abordagem pois deve ser dinamizador e orientador das tarefas lúdicas. O bom profissional de educação deve saber observar, transformar e agir com o intuito de potenciar alunos capazes. Para além disso, deve olhar para a criança como um indivíduo que pertence a uma história de vida, que tem capacidades e saberes já construídos. É fundamental que o professor crie actividades lúdicas que permitam relacionar os novos conhecimentos às vivências adquiridas pelo aluno ao longo da sua vida.

Na questão “As práticas lúdicas terão outras vantagens para o desenvolvimento global da criança? Quais?” foram diversificadas as opiniões. A professora A atribui importância à “interiorização de regras”, à “memorização de palavras novas” e ainda a “outros conteúdos disciplinares”. A professora B assume que “as práticas lúdicas são actividades de grande relevância no processo de ensino-aprendizagem pois permitem desenvolver as áreas cognitivas,

afectivas, sociais e motoras de forma dinâmica e prazedora para o aluno.” A professora C considera que para “além do desenvolvimento cognitivo, também há um desenvolvimento social, psicológico, físico e bem-estar das crianças.” Também de forma significativa todas as professoras entrevistadas consideram fundamental a ludicidade como uma forma de aquisição de conteúdos. A professora A refere que esta abordagem lúdica deve ser complementada com outros tipos de trabalhos. A professora B atribui novamente a importância que o brincar implica na criança e remata “acho que é no brincar que a criança expressa a sua liberdade de criação e desenvolve a imaginação. O lúdico pode promover a descoberta e a construção de saberes.” A professora C também acredita “que a transmissão dos conteúdos pode ser feita de forma lúdica.”

A segunda categoria diz respeito aos materiais e recursos lúdicos usados para as aprendizagens das crianças com deficiência mental. Landivar (2004) considera que os períodos de atenção do aluno dependem do seu grau de motivação e, por isso, os professores devem estar preparados para desenvolver actividades significativas segundo os interesses e necessidades da criança. Para além disso, o mesmo autor fundamenta a necessidade dos professores possuírem variados recursos apropriados como é o caso de “material manipulativo y atractivo.” (Landivar, 2004:91) Assim, “todo lo que pueda realizar mediante la representación real de materiales manipulables por el niño (cartones, objetos, diujos en relieve o com materiales dúctiles...) facilitará su aprendizaje.” (Landivar, 2004:91) A utilização de recursos materiais lúdicos, de acordo com a idade e os interesses da criança, vão permitir desenvolver uma aprendizagem prática e activa, onde são os alunos a construir o conhecimento, a experimentarem e a realizarem novas descobertas. Trata-se, então, “del aprendizaje significativo y constructivo” no qual “en muchas ocasiones para esta construcción se requiere la acción manual para elaborar los pasos de un proceso de descubrimiento en la vida real que conduce a la formulación de una verdad científica.” (Landivar, 2004: 92) Neste sentido, a criança com deficiência mental aprende agindo, relacionando, manipulando e experimentando. Sendo o objectivo de qualquer bom profissional de educação promover momentos de sala de aula criativos, significativos e estimulantes para os alunos é fundamental a implementação de uma abordagem lúdica, recorrendo a actividades educativas motivadoras para que a criança maximize os vários domínios do desenvolvimento humano. Kraemer (2007: 10) considera que “as actividades lúdicas educativas foram criadas como fruto de vários anos de docência e de várias leituras/estudos de grandes estudiosos da

pedagogia, com a preocupação de facilitar a aprendizagem e torná-la agradável”. Acrescenta ainda que “todo o material apresentado de forma diferente, mais criativa, desperta maior interesse no educando e torna o aluno mais pensante, mais descontraído, mais crítico e pensador.” (Kraemer, 2007:10)

Ao construir as perguntas da entrevista para este estudo investigativo tentou-se perceber se as escolas encontram-se bem preparadas para assumir esta vertente lúdica no ensino. Para isso, foi fulcral a resposta das entrevistadas às seguintes questões: “Acha que a comunidade escolar está preparada para assumir estas práticas educativas?” e “Considera fundamental o material didáctico/lúdico nas escolas?”. Relativamente à primeira pergunta a professora A e a professora C responderam que achavam que as escolas ainda não estão preparadas para uma educação tendo por base o lúdico. A professora C ainda acrescentou que “a cultura portuguesa ainda se baseia muito no processo tradicional, e os pais e a comunidade ainda não estão sensibilizados e alertados para o “aprender brincando.” Contudo, esta professora ainda toma consciência que há cada vez mais profissionais a procurar formações específicas sobre a importância do brincar na aprendizagem. A professora B respondeu que a comunidade escolar estará preparada quando forem “educadas e ensinadas a aceitar e a assumir essas práticas.” Relativamente à segunda questão, todas as professoras consideram fundamental o material didáctico/lúdico nas escolas. A professora B ainda acrescenta que o material didáctico revela ser “fundamental para a aprendizagem dos alunos e para o seu desenvolvimento.” A professora C explica a sua resposta dizendo que esse material didáctico/lúdico “vai captar a atenção dos alunos, o que vai levar a que as crianças demonstrem um maior interesse e gosto nas actividades propostas e, consequentemente, maior empenho e maior sucesso.”

Para ilustrar melhor as respostas das entrevistadas de outras questões efectuadas da entrevista consideramos pertinente elaborar um quadro esclarecedor que clarifique melhor os dados recolhidos. Assim, este quadro irá organizar as respostas das seguintes questões:

**Q1- “Que recursos didáctico-lúdicos estão disponíveis na sua escola?”**

**Q2- “Costuma utilizar recursos tecnológicos nas suas aulas? Quais?”**

Q3- “Costuma recorrer à internet nas suas aulas?”

Q4- “Utiliza jogos e materiais educativos e lúdicos na sua sala de aula?”

Q5- “Utiliza na sua prática lectiva materiais do quotidiano? Quais?”

Q6- “Como é que as crianças respondem à sua utilização?”

Q7- “Tem evidenciado melhorias na aprendizagem dos seus alunos?”

Q8- “Esta postura lúdica auxilia-o no processo de ensino-aprendizagem?”

Quadro 21: Quadro organizativo de algumas respostas das professoras entrevistadas

	Professora A	Professora B	Professora C
Q1	Puzzles, jogos com blocos lógicos, jogos informáticos, bolas, arcos, diversificados brinquedos, jogos de mesa.	Softwares educativos, jogos tradicionais, puzzles, jogos de construção, livros exploratórios, jogos de encaixe, jogos de mesa, etc.	Material desportivo nas escolas e algum material didáctico.
Q2	Computadores para realizar actividades com música, jogos educativos e internet.	Computador.	Não.
Q3	Frequentemente.	Às vezes, em actividades de pesquisa.	Não.
Q4	Frequentemente.	Utiliza e é a professora que constrói muitos dos jogos que utiliza com os seus alunos (puzzles e dominós com sílabas e palavras, jogos de correspondência entre palavras e imagens, jogos de perguntas e quando a criança erra é penalizada com uma tarefa, como por exemplo, cantar uma música, resolver uma situação problemática, contar até 10).	Jogos lúdicos.

Q5	Utiliza diversificados materiais do quotidiano uma vez que lecciona Expressão Plástica. Recorre a vários tipos de papéis, tecidos, garrafas, tampas, madeiras, arame, esfregões, sacos de plástico, serapilheira, rolhas, pacotes de leite, pedras, jornais.	Rolhas, embalagens plásticas, caricas, pauzinhos de gelado e outros objectos que a professora considera importante para a aprendizagem dos seus alunos.	Não utiliza porque lecciona aulas de natação e educação física e o material desportivo é o mais apropriado.
Q6	Gosto pelo trabalho que executam, uma vez que são materiais pouco usuais na componente lectiva. A professora costuma explorar bem esses materiais através de um diálogo antes de qualquer tarefa.	De forma positiva, manifestando admiração da forma como um objecto ou material que conhecem serve para aprender conteúdos novos.	Relativamente ao material desportivo que esta professora utiliza os alunos manifestam interesse e empenho nas actividades e nas aulas seguintes pedem para jogar novamente.
Q7	Melhorias na área da motricidade, empenho, motivação nas actividades e na relação entre pares.	Na vontade de aprender, na diversão em descobrir, na relação entre colegas da turma, na participação da família em algumas actividades académicas, entre outros...	Melhorias na motricidade e na cooperação e relação com os outros. Beneficiar aos alunos hábitos desportivos saudáveis e a jogarem e participarem saudavelmente nas actividades.
Q8	Sim.	Sim.	Sim. Auxilia os alunos no saber estar em grupo e no respeito pelos outros, o que é favorável para as suas práticas lectivas.

Como é possível verificar no quadro anterior, vão existindo alguns recursos lúdicos nas escolas, que podem ser utilizados em contextos de sala de aula. Estes materiais devem ser escolhidos consoante as particularidades da criança e os conteúdos a abordar. Para além disso, parece-nos importante referir que a professora B salientou que, frequentemente, constrói os seus próprios jogos, consoante as competências que pretende desenvolver. Neste sentido, acrescentamos a importância do papel do professor e a sua motivação para desenvolver aulas participativas, motivadoras e significativas para os seus alunos. O recurso de materiais do quotidiano para favorecer a aprendizagem do aluno com deficiência mental é fundamental uma vez que torna

mais claro e simples o tema que se desenvolve e as crianças revelam maior interesse e predisposição a aprender e a descobrir. Assim, a professora A refere que os seus alunos demonstram “gosto pelo trabalho que executam, uma vez que são materiais pouco usuais na componente lectiva” e ainda acrescenta que é essencial “explorar bem esses materiais através de um diálogo antes de qualquer tarefa.” A professora B acredita que os seus alunos respondem positivamente aos materiais do dia-a-dia, “manifestando admiração da forma como um objecto ou material que conhecem serve para aprender conteúdos novos.” A professora C apesar de frequentemente não utilizar materiais do dia-a-dia nas suas aulas, por ser de Educação Física e Natação, prefere recorrer ao material desportivo por ser mais seguro e apropriado e refere que “os alunos manifestam interesse e empenho nas actividades e nas aulas seguintes pedem para jogar novamente.” Assim, todas as entrevistadas concordam que é fundamental a existência de variados recursos materiais na aprendizagem dos alunos, pois auxiliam nas suas descobertas e na compreensão de determinados conteúdos, tornando o espaço de sala de aula interessante e motivador.

Relativamente à utilização das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação para a maximização de aprendizagens podemos evidenciar que duas professoras entrevistadas sentem necessidade de recorrer ao computador e desenvolvem actividades com os seus alunos. A professora C por leccionar aulas de desenvolvimento motor – Educação Física e Natação não recorre ao computador. Podemos verificar que, cada vez mais, o recurso às Novas Tecnologias de Informação e Comunicação são utilizadas nas escolas para potenciar a aprendizagem e para favorecer o desenvolvimento da educação dos alunos. O computador parece ser uma ferramenta educativa eficaz para o desenvolvimento de determinadas competências em crianças com deficiência mental. A internet também é um instrumento importante no processo de aprendizagem dos alunos pela pesquisa de informações, comunicação e interacção. Também a televisão, o rádio, o livro, os jornais e outros meios que a sociedade disponibiliza devem ser aproveitados para favorecer a aprendizagem do aluno, contribuindo para o seu desenvolvimento social e pessoal. Assim, as Novas Tecnologias permitem aos alunos adquirir aprendizagens realizando actividades práticas em vez de aprender com textos e informações já disponibilizadas pelo professor. Qualquer criança manifesta especial interesse em utilizar e trabalhar com computadores e máquinas electrónicas. O manuseamento destes objectos é de fácil acesso e qualquer indivíduo aprende por si só a utilizá-los. Sousa (2003: 323) considera que “o

experimentar para ver o que sucede é um desafio que leva a criança a aprender mais rapidamente do que se fosse ensinada.” O mesmo autor (Sousa, 2003: 323) refere que “ através da descoberta do funcionamento do computador e dos seus programas de software, a criança apreende os seus conceitos básicos, desenvolve a coordenação visuomanual do manejo do rato concentra a sua atenção, estrutura a lateralidade, melhora as suas capacidades mnésicas e aprende a descobrir a informação de que necessita.” Para além disso, a existência de vários jogos atraentes de computador permitem à criança desenvolver competências de atenção e concentração, memorização e rapidez de reacção motora. Então, segundo estes pressupostos, as Novas Tecnologias surgem como um instrumento educacional imprescindível para desenvolver competências de desenvolvimento pessoal bem como as áreas académicas: Língua Portuguesa – leitura e escrita, Matemática, Ciências e a própria Educação Artística.

Para além das questões já mencionadas anteriormente, consideramos essencial colocar outras seis, mais generalistas, para que as professoras entrevistadas concluíssem a sua opinião e clarificassem melhor as suas respostas para uma análise interpretativa eficaz dos dados recolhidos. Neste sentido, a professora A concluiu que se as ferramentas educativas lúdicas são importantes para a aprendizagem das crianças ditas normais então denotam maior relevo para o desenvolvimento global das crianças que apresentam necessidades educativas especiais. As restantes professoras confirmaram que os jogos são fundamentais para a aprendizagem de alunos com esta problemática. A professora C acrescentou a importância que os jogos atribuem para o desenvolvimento motor que está gravemente comprometido nas crianças com deficiência mental. A professora A acredita que “não sendo a única abordagem é, no entanto, uma forma importante de trabalhar pedagogicamente com crianças com esta problemática.” A professora B considera que com as “crianças com deficiência mental é fundamental um processo de ensino-aprendizagem baseado no lúdico pelo acesso mais directo ao conhecimento.” Acrescenta que ao “brincar aprende-se” e torna-se fulcral o papel do professor “para dirigir esses momentos de aprendizagem.” A professora C considera a abordagem lúdica como uma “abordagem positiva e com vantagens para esta população, pois vai manter os alunos mais interessados e com mais vontade de aprender”. Concluiu também que “a transmissão dos conteúdos a crianças com deficiência mental de forma lúdica seja uma forma mais facilitadora para a compreensão de conteúdos por parte destas crianças.”

Relativamente ao contributo da ludicidade como vivência promotora do processo de ensino-aprendizagem, a professora A considera que “é um facilitador na aquisição de conteúdos para os alunos, facilita também as relações sociais e o desenvolvimento de uma forma geral da criança.” A professora B diz que “o aluno participa activamente na sua aprendizagem.” A professora C acredita que estes jogos contribuem para “actividades e aulas mais motivadas e atractivas, participação mais activa e maior atenção dos alunos.” Na entrevista também foi importante analisar as expectativas que os professores têm acerca desta abordagem lúdica na educação das crianças com deficiência mental. Assim sendo, a professora A realça a socialização com os colegas e professores e a interiorização de regras e a cooperação com os outros. A professora B considera uma “boa prática a ser implementada, sobretudo, em crianças com necessidades educativas especiais.” A professora C pensa que esta abordagem é uma “aprendizagem mais rica, multidimensional, motivadora e interessante para as crianças.”

A penúltima questão desta entrevista questiona às professoras entrevistadas a importância das práticas lúdicas para o desenvolvimento integral da criança com deficiência mental. Todas as professoras foram unânimes em considerar a importância que esta abordagem tem nestas crianças. A Professora C ainda acrescenta que “este tipo de ensino possibilita uma participação mais activa das crianças, desenvolvendo desta forma as capacidades cognitivas, psicológicas, sociais e físicas.”

A questão que finalizou a entrevista permitiu analisar se os jogos e materiais lúdicos utilizados como instrumentos pedagógicos nas escolas podem favorecer as crianças com deficiência mental na inserção na comunidade onde pertencem. Todas as professoras entrevistadas responderam positivamente ao contributo que os jogos manifestam na inserção da comunidade. A professora A referiu ainda que “algumas actividades como por exemplo “faz-de-conta” (colocar uma mesa para as refeições, higiene diária, varrer o chão) são um excelente ponto de partida para a aquisição de algumas competências da vida adulta.” A professora C também acrescentou que os materiais lúdicos vão “estimular as capacidades sociais o que vai facilitar a sua inserção na comunidade.”

Como já referido ao longo deste trabalho de investigação, consideramos pertinente compreender a opinião de outros profissionais sobre o tema em estudo. Assim, optámos também por realizar uma entrevista, com questões semelhantes à entrevista das professoras, a duas psicólogas para complementar as informações e enriquecer este estudo. A psicóloga 1 tem 31 anos de idade, é licenciada em Psicologia Clínica e está a realizar o mestrado em Psiquiatria. Esta psicóloga trabalha na instituição educativa do Emanuel. A psicóloga 2 tem 28 anos, é licenciada em Psicologia e em Aconselhamento Psicossocial, tem a Pós-Graduação em Consulta Psicológica e em Psicoterapia, trabalha em várias escolas de Vila do Conde. Foi importante compreender se estas profissionais têm conhecimento acerca da problemática em estudo e sobre a componente lúdica. A psicóloga 1 teve acesso a informações acerca deste tema durante a sua formação académica nas diversas disciplinas como Psicologia do Desenvolvimento e Psicopatologia, “que tinham como objectivo dar conhecimento sobre a Deficiência Mental e o lúdico na aprendizagem.” A psicóloga 2 adquiriu conhecimentos nas cadeiras de Ensino Especial, Dificuldades de Aprendizagem e Psicologia Escolar durante as suas duas licenciaturas. Na Pós-Graduação teve Modelo Relacional Dialógico onde estudavam “as questões do lúdico, dos jogos e das relações que estabelecemos com os outros.” Ambas as profissionais entrevistadas realizaram formações sobre este tema. A psicóloga 1 através dos estágios escolares na área da Pedopsiquiatria, onde também participou no curso de Psicodrama. A psicóloga 2 aprofundou alguns conhecimentos através de workshops e seminários.

Relativamente à primeira categoria sobre as aprendizagens baseadas na abordagem lúdica, a psicóloga 1 respondeu que “significa aprender de uma forma dinâmica, imaginativa, criativa, construtiva e, sobretudo, mais significativa para a criança e jovem.” A psicóloga 2 considerou que “a abordagem lúdica é facilitadora de aprendizagem pois através do jogo desenvolve-se competências grupais e individuais relevantes para a vida da criança e para a vida na sociedade.” Também pretendemos verificar se estas duas profissionais conseguem identificar vantagens da prática educativa lúdica nos alunos com deficiência mental, bem como vantagens para os professores com a implementação desta abordagem na sua sala de aula. Neste sentido, a psicóloga 1 acredita que há vantagens em ambos os casos. No primeiro é evidente observar “crianças mais felizes a aprender e a descobrir, tornando-se alunos mais curiosos pelo mundo que os rodeia”, assim como “aprendizagens sólidas e eficazes mais significativas para alunos

com esta patologia.” No segundo caso, esta profissional considera que apesar de ser uma “prática mais trabalhosa para os professores em todos os níveis” é, no entanto, vantajoso e muito satisfatório ver “crianças felizes no contexto educativo.” A psicóloga 2 considera que as principais vantagens das actividades lúdicas nos alunos com deficiência mental são a estimulação das áreas cognitivas e sensitivas, que trabalham “aspectos como a motricidade, atenção, concentração, rapidez, força, coordenação e estimulação do pensamento.” No segundo caso, esta psicóloga considera que “a principal vantagem é ser uma prática educativa motivadora para os alunos e se as crianças estiverem motivadas empenham-se nos trabalhos e nas actividades escolares.”

No que concerne às principais diferenças entre uma aprendizagem tradicional e uma aprendizagem tendo por base a abordagem lúdica” a psicóloga 1 referiu que “a aprendizagem tendo por base a ludicidade é mais motivadora, dinâmica e onde alunos e professores participam na construção do saber, ser e estar” a psicóloga 2 considera que a principal diferença é as crianças envolverem-se mais nas actividades por estarem motivadas. Assim sendo, a psicóloga 1 acredita que “a aprendizagem tendo por base pressupostos lúdicos é mais indicada, favorecendo todas as áreas de desenvolvimento da criança.” A psicóloga 2 refere que a aprendizagem com maior credibilidade para estas crianças com esta deficiência é aquela que se baseia no lúdico e está direccionada para cada aluno.

Pretendemos com a entrevista compreender se a comunidade escolar se encontra preparada para assumir uma prática educativa tendo por base a ludicidade e as respostas obtidas pelas psicólogas foram unânimes. A psicóloga 1 considera que “qualquer professor consciente pode implementar estas práticas educativas na sua sala de aula, complementando com as outras metodologias de ensino”, acrescenta ainda que “educar também é um acto multidimensional e cada criança é um caso único.” A psicóloga 2 refere que apesar das “actividades lúdicas e os jogos ainda não fazerem parte integral do projecto educativo das escolas”, já se verificam alguns progressos nas práticas educativas que os professores utilizam, nomeadamente, a utilização dos computadores e dos meios audiovisuais. Fundamenta ainda a existência de “bons profissionais de educação que levam por sua iniciativa jogos e realizam actividades pedagógicas lúdicas com os seus alunos, reconsiderando a importância que a ludicidade tem no desenvolvimento da criança e na sua aprendizagem.”

“Considera os jogos ferramentas educativas facilitadoras na aprendizagem dos alunos com deficiência mental?” foi mais uma das questões que nos propusemos a compreender melhor. Neste sentido, a psicóloga 1 acredita que a “utilização de jogos como ferramentas educativas auxilia o trabalho dos professores na aprendizagem. Através dos jogos, as crianças aprendem a respeitar as regras, os colegas e até os próprios materiais. Para além de que, os jogos e as brincadeiras potenciam relações de amizade com os outros. Assim, a criança sente-se feliz e motivada pela escola, que lhe proporciona prazer.” A psicóloga 2 refere que os jogos são ferramentas facilitadoras na aprendizagem e no desenvolvimento da criança. “Através das actividades lúdicas podemos observar melhorias no comportamento, mudança de atitudes, pensamento, maneira de falar, verificar os níveis de motivação, de iniciativa própria e auto-confiança.”

A psicóloga 1 acredita que a “ludicidade potencia o desenvolvimento nos diversos domínios da criança: linguagem, raciocínio-lógico, cooperação, respeito, socialização, imaginação, bem-estar e prazer.” Responde ainda que é “uma abordagem que favorece a aprendizagem das crianças com deficiência mental pelo carácter lúdico que possui. Os alunos aprendem através de actividades que estimulam a descoberta e o saber. Aprendem felizes”. A psicóloga 2 refere que a utilização de jogos educativos em ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino-aprendizagem, entre elas, “permite com que a criança se desenvolva fisicamente e intelectualmente.” Esta profissional refere que estas crianças apresentam “comprometimento em diferentes níveis” e, por isso, torna-se importante “trabalhar aspectos como a motivação, mostrando que as tarefas a desempenhar são importantes e divertidas. Acrescenta que “é também essencial estabelecer regras e limites que a criança deve respeitar, pois só assim irá aprender a ganhar e a perder. O jogo parece-me um treino fundamental para lidar com a frustração.” De uma forma geral, as duas profissionais foram unânimes em considerar a importância que as práticas lúdicas manifestam na aprendizagem e no desenvolvimento integral dos alunos com deficiência mental.

Na última questão pretendemos perceber a opinião das duas psicólogas sobre a importância dos jogos e dos materiais lúdicos como ferramentas significativas para a inserção na comunidade do jovem com deficiência mental. Assim, a psicóloga 1 refere que “há recursos materiais que se forem adequadamente trabalhados poderão auxiliar a criança e o jovem num treino para a

transição da vida adulta.” A psicóloga 2 acredita que “através dos jogos e do brincar podemos estabelecer uma relação entre situações de pensamento (fantasia) e situações reais.” Evidencia ainda que “estas actividades para além de favorecerem a inserção na comunidade contribuem para o processo de socialização da criança.”

No que diz respeito à segunda categoria, ambas as profissionais consideram importante o material utilizado nas escolas de forma a proporcionar aulas interessantes e significativas e, conseqüentemente, favorecer o desenvolvimento dos alunos. A psicóloga 1 acredita que a ludicidade “pode ser utilizada como um meio motivador para a aprendizagem de conteúdos.” Refere ainda que “as crianças aprendem de forma inconsciente mas sólida porque estão plenamente integradas nas brincadeiras.” A psicóloga 2 considera que as actividades lúdicas fornecem a motivação e um nível de estimulação favorável à aquisição de conteúdos e competências.” Nas escolas onde estas profissionais trabalham (e trabalharam) existem jogos educativos de computador, jogos de construção, puzzles, plasticinas, massas de modelar, jogos de palavras, jogos de precisão, jogos para o desenvolvimento da motricidade fina e grossa, jogos de encaixe, entre outros materiais. A psicóloga 1 recorre algumas vezes ao computador e à internet nas suas sessões, já a psicóloga 2 não faz uso desse recurso. Ambas as psicólogas recorrem a um vasto leque de jogos e materiais educativos. A psicóloga 1 considera que “os jogos e as brincadeiras são estratégias excelentes para favorecer as áreas de desenvolvimento da criança”, utilizando também as actividades lúdicas como forma de se aproximar e conhecê-las melhor. A psicóloga 2 refere que na sua área “são utilizados jogos e alguns materiais lúdicos pois facilitam a criação de relação de confiança, permitindo aos técnicos aproximar do mundo da criança.” Faz referência ainda na Mala de Ludo, material lúdico direccionado para as crianças, e na Mala Mundo, mais voltado para os adolescentes. Estas malas são constituídas por “materiais lúdicos, jogos e brinquedos representativos da realidade e que são utilizados e escolhidos pela criança ou jovem nas sessões.” A psicóloga 1 recorre a objectos do quotidiano, nomeadamente, a utensílios de higiene para abordar a saúde do corpo e objectos de actividades da vida diária. A psicóloga 2 faz uso dos objectos existentes na Mala de Ludo e na Mala Mundo que funcionam como “brinquedos alusivos ao quotidiano pois possuem valor simbólico e representativo para a análise interpretativa.” Relativamente às respostas das crianças face a utilização de materiais lúdicos e jogos, a psicóloga 1 considera que as crianças “respondem satisfatoriamente uma vez

que se mostram motivadas.” A psicóloga 2 considera que “as crianças e jovens adolescentes aderem facilmente a este tipo de intervenção pois inconscientemente sentem que fazemos parte do seu mundo e é uma forma lúdica e interessante que lhe proporciona prazer.”

Após a análise das respostas das entrevistas efectuadas, apresentamos um quadro conclusivo sobre as perspectivas das professoras e psicólogas segundo as duas categorias formuladas.

**Quadro 22: Perspectivas conclusivas das profissionais entrevistadas face às duas categorias.**

<b>Categoria 1 - A Abordagem Lúdica na Aprendizagem e no Desenvolvimento da Criança com Deficiência Mental</b>	
<b>Professoras Entrevistadas</b>	<b>Psicólogas Entrevistadas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite captar a atenção do aluno de forma informal e interessante.</li> <li>• O lúdico motiva a inteligência da criança e é fundamental no seu desenvolvimento integral.</li> <li>• É uma aprendizagem com actividades atractivas para as crianças, utilizando materiais que captem a atenção dos alunos.</li> <li>• É uma aprendizagem motivadora, significativa, espontânea, sólida e independente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os jogos e as brincadeiras são estratégias excelentes para potenciar as áreas de desenvolvimento da criança.</li> <li>• É um meio motivador para a aprendizagem de conteúdos.</li> <li>• É uma aprendizagem de forma dinâmica, imaginativa, criativa, construtiva e mais significativa para a criança.</li> <li>• A abordagem lúdica é facilitadora de aprendizagem pois através do jogo desenvolve-se competências grupais e individuais relevantes para a vida da criança e para a vida na sociedade.</li> </ul>
<b>Categoria 2 - Recursos Materiais Lúdico-Pedagógicos</b>	
<b>Professoras Entrevistadas</b>	<b>Psicólogas Entrevistadas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crianças motivadas, interessadas e empenhadas desenvolvem aprendizagens significativas pelo prazer proporcionado pelos materiais lúdicos.</li> <li>• Possibilitam o incentivo à aprendizagem, ao convívio e à formação do aluno enquanto cidadão responsável.</li> <li>• Recursos facilitadores à aprendizagem e que potenciam o desenvolvimento global do aluno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilização de recursos lúdicos para aproximar e conhecer as crianças.</li> <li>• Materiais lúdicos, jogos e brinquedos são instrumentos representativos da realidade.</li> <li>• Estes materiais proporcionam aulas interessantes, motivadoras e significativas, favorecendo o desenvolvimento dos alunos.</li> </ul>

Pierangelo & Jacob (1996) citado por Nielsen (1999:11) consideram que “a expressão criança com necessidades educativas especiais refere qualquer criança ou jovem que exiba discrepâncias significativas no que diz respeito aos factores capacidades/resultados e que, por essa razão, possa necessitar de receber serviços especiais, para dar resposta às suas necessidades educativas.” A abordagem lúdica na aprendizagem e educação global parece ser uma dessas respostas pedagógicas eficazes em crianças com deficiência mental, pelas características que o lúdico e os jogos manifestam. Para estes alunos, é necessário a adopção de estratégias eficazes face às suas características, por isso, é essencial que o professor defina objectivos reais capazes de serem atingidos e que desenvolvam a motivação dos alunos por aprender e por descobrir.

### 5) Síntese e Discussão de Resultados

Finalizada a análise da recolha de informação procedemos à síntese e discussão de resultados sobre este trabalho de investigação, que se debruça sobre um estudo de caso de uma criança com deficiência mental e sobre a importância da abordagem lúdica na sua aprendizagem e na sua educação global. Para a concretização deste trabalho investigativo foi necessário recorrer à metodologia qualitativa, utilizando como técnicas mais adequadas a observação do aluno em estudo e a realização de entrevistas a professores e psicólogos sobre o lúdico e o seu contributo para a aprendizagem e desenvolvimento da criança com deficiência mental. Esta investigação tem, também, como objectivo beneficiar os processos de aprendizagem de crianças com necessidades educativas especiais, nomeadamente, em alunos com a problemática da deficiência mental. Apresentaremos, de seguida, de modo sucinto as ideias conclusivas que este trabalho nos permitiu verificar, indo ao encontro das duas categorias analíticas: **A Abordagem Lúdica na Aprendizagem e no Desenvolvimento da Criança com Deficiência Mental e Os Recursos Materiais Lúdico-Pedagógicos.**

Assim, após a leitura exhaustiva do enquadramento teórico e da análise do estudo de caso efectuado foi possível verificar que: i) o brinquedo surge como um instrumento que tem função lúdica importante para o processo de integração e socialização da criança com deficiência

mental; ii) o brinquedo permite a apropriação de representações sociais que contribui para a formação da criança enquanto futura cidadã, assim descobre a realidade do cotidiano interagindo ludicamente; iii) brincar é aceitar obedecer a determinadas regras, é respeitar e cooperar com os outros, é saber controlar-se, é dominar os impulsos, é viver em comunidade e respeitar as suas exigências; iiiii) o jogo permite promover as características individuais da criança e é um elemento fundamental para o seu equilíbrio emocional e realização pessoal; iiiiii) o jogo proporciona à criança prazer e permite-lhe desenvolver níveis elevados de atenção, interesse e empenho; iiiiii) a aprendizagem baseada em actividades lúdicas possibilita que o aluno aprenda brincando e que realize as suas próprias descobertas, evitando o constrangimento quando erra; iiiiii) cabe à escola e ao professor assumir um papel inovador na educação dos alunos, delimitando espaços físicos e organizando e disponibilizando materiais; iiiiii) cabe ao professor criar momentos de liberdade para que os alunos brinquem e outros momentos onde as actividades lúdicas são orientadas com objectivos delimitados; iiiiii) todos os objectos existentes na escola podem ser utilizados como um recurso lúdico-pedagógico para a aprendizagem da criança com deficiência mental; iiiiii) uma aprendizagem tendo por base o lúdico promove a aprendizagem e o desenvolvimento integral do aluno, proporcionando crianças mais felizes.

Através desta investigação e em sequência do que em termos teóricos está afirmado, salienta-se a importância das actividades lúdicas na aprendizagem da criança com deficiência mental e no seu desenvolvimento harmonioso. Segundo a opinião das professoras e psicólogas entrevistadas, o lúdico na educação do aluno com deficiência mental tem um papel fundamental no desenvolvimento de competências pessoais, sociais e académicas, bem como na preparação para a vida adulta e profissional. Constata-se também que a ludicidade traz benefícios na integração social, o que é vantajoso para as crianças com necessidades educativas especiais pelo comprometimento que apresentam. Estas considerações relacionam-se plenamente com as hipóteses inicialmente formuladas nesta investigação, verificando-se a sua validade, comprovadas pelo estudo de caso e depoimentos realizados por professoras e psicólogas. Retomando a pergunta de partida “Em que medida as experiências lúdicas influenciam a aprendizagem das crianças com deficiência mental?”, considerando as hipóteses colocadas e os resultados analisados, passamos a apresentar no quadro que se segue a síntese dos dados obtidos.

**Quadro 23 – Quadro conclusivo das hipóteses formuladas**

<b>Hipóteses</b>	<b>Validade</b>	<b>Conclusões</b>
H1 - A implementação de uma abordagem lúdica na intervenção educativa favorece o desenvolvimento integral em crianças com deficiência mental.	Válida	O lúdico surge como uma ferramenta eficaz para o processo de socialização e integração do indivíduo com deficiência mental. Com o auxílio das actividades lúdicas é possível desenvolver vários aspectos fundamentais para qualquer criança que está a crescer. A ludicidade permite promover o respeito pelas regras, pelas pessoas e pelos materiais, incentiva a cooperação e o espírito de grupo, bem como a competição saudável. Através dos jogos as crianças podem adquirir novos conhecimentos, capacidades e atitudes. A abordagem lúdica possibilita à criança exteriorizar os seus sentimentos, confrontar situações futuras do quotidiano e desenvolver a sua personalidade.
H2 - As actividades lúdicas são ferramentas educativas que auxiliam a criança com deficiência mental no processo de aprendizagem das principais áreas curriculares.	Válida	Todos os materiais existentes na escola podem ser aproveitados como um recurso útil nas actividades lúdicas e na área académica. A aprendizagem das principais áreas curriculares pode ser favorecida se estiver aliada à ludicidade. Deste modo, as crianças sentem-se envolvidas na aprendizagem que é significativa e motivadora. Também é fundamental relacionar a aprendizagem lúdica com a componente investigativa, associando a educação artística e as novas tecnologias.
H3 - A intervenção escolar, tendo por base, uma filosofia lúdica favorece o empenho e motivação da criança deficiente mental.	Válida	As crianças com deficiência mental são caracterizadas pelas dificuldades de atenção e de concentração que manifestam, neste sentido, a abordagem lúdica permite um maior envolvimento nas tarefas escolares, maior interesse e empenho. Permite também ao aluno estimular a exploração de determinados temas, promovendo a procura de respostas para solucionar diversas fases de jogo ou actividade didáctica. Desta forma, a intervenção lúdica possibilita à criança aprender de acordo com o seu ritmo e as suas especificidades. O lúdico proporciona um ambiente motivador para novas descobertas.
H4 - A educação lúdica permite desenvolver independência à criança com deficiência mental, impulsionando-a mais facilmente para a vida adulta.	Válida	O lúdico possui conteúdo simbólico que contribui para a formação da criança enquanto futura cidadã. A educação lúdica permite desenvolver valores morais, recriar momentos diários e simular os papéis que cada indivíduo tem na sociedade. A abordagem lúdica surge como uma filosofia educativa fundamental na criança com deficiência mental, pois permite vivenciar e experimentar diversos momentos que ela terá que passar. Assim, o lúdico maximiza o seu desenvolvimento integral e auxilia na preparação para a sua vida futura.

Após as sessões efectuadas e no decorrer das aulas, verifica-se que o aluno conseguiu melhorar os níveis de atenção nas actividades desenvolvidas. Apesar das dificuldades acentuadas ao nível académico, caracterizadas pela problemática que o aluno apresenta, podemos evidenciar que o Emanuel foi desenvolvendo progressivamente interesse, empenho, concentração, prazer e

descoberta pela aprendizagem e pela escola. Verifica-se melhorias significativas em várias áreas do desenvolvimento humano, nomeadamente, na socialização, na afectividade, na psicomotricidade, na linguagem, na criatividade e no domínio cognitivo. O recurso à abordagem lúdica permitiu desenvolver a motivação desta criança para a escola e para a descoberta. De igual forma, favoreceu as relações pessoais que este aluno mantinha com os seus pares e outros intervenientes. Algumas actividades lúdicas relacionadas com as actividades da vida diária permitiram sistematizar determinadas competências pessoais e sociais importantes para a sua integração no meio envolvente. As áreas trabalhadas nas actividades da vida diária foram, sobretudo, a alimentação, a higiene, o vestuário e a segurança pela necessidade de inculcar hábitos saudáveis ao aluno e, simultaneamente, desenvolver a sua autonomia pessoal. Ao longo dos jogos grupais e de modo gradual, o aluno demonstrou prazer no contacto estabelecido com os seus colegas de turma. Nos momentos de jogo, a criança estava empenhada na sua vitória e demonstrava felicidade pelas actividades desenvolvidas.

Pelo prazer que oferece aos alunos, o lúdico é uma abordagem que deve estar presente nas actividades educativas de qualquer criança, pois potencia aprendizagens interessantes e significativas. Cabe às instituições educativas e profissionais de educação estarem sensibilizados e preparados para estas práticas educativas inovadoras que oferecem respostas educativas eficazes e merecedoras a todas as crianças. As actividades lúdicas apresentam-se como ferramentas essenciais de transmissão cultural, de socialização e de educação. As aprendizagens tendo por base a ludicidade motivam os alunos com deficiência mental, privilegiam o seu desenvolvimento global e maximizam a sua inserção plena na sociedade.

## CONCLUSÕES FINAIS

Este trabalho foi desenvolvido pela necessidade de mudança no processo de ensino-aprendizagem da criança com deficiência mental. Esta investigação parece constituir um pequeno avançado, um contributo, na Educação Especial e no desenvolvimento integral das crianças com esta problemática. O enquadramento teórico manifestou importância no aprofundamento de conceitos e teorias, no enriquecimento de outras perspectivas. O enquadramento prático revelou-se fundamental na interacção dos pressupostos teóricos com a implementação das actividades lúdicas. O método qualitativo permitiu informações detalhadas sobre o tema em análise, permitiu compreender o fenómeno na sua globalidade, estabelecendo um contacto de proximidade com a realidade observada. O contacto com o aluno em estudo foi imprescindível para perceber as particularidades e necessidades individuais da criança que beneficia do ensino especial. Cabe definitivamente à escola e aos professores, a vontade de recorrer a estas actividades lúdicas para potenciar as aprendizagens, aproveitando diversificados materiais do quotidiano e outros de ordem didáctica, fazendo um bom uso da imaginação e criatividade para desenvolverem práticas lectivas inovadoras e significativas aos alunos.

Como sugestão para o seguimento deste estudo, seria importante perceber a opinião das famílias sobre a abordagem lúdica na escola como um recurso essencial na aprendizagem. Actualmente ainda é possível verificar que alguns familiares consideram as actividades lúdico-pedagógicas como tempos desperdiçados para a aprendizagem, não aceitando-as com naturalidade no meio educacional, por acreditarem ser apenas lazer. Assim sendo, surgem algumas questões que poderão ser formuladas numa próxima investigação para o aprofundamento deste tema “Qual a opinião das famílias sobre a educação lúdica?”; “Nos dias de hoje o lúdico ainda é considerado como uma perda de tempo?”; “Se os familiares dispensassem um momento do dia para acompanhar as brincadeiras dos filhos poderiam beneficiar o desenvolvimento das crianças?”

Na área da educação e de acordo com os direitos conferidos às crianças com necessidades educativas especiais devem estar ao dispor serviços adequados às suas particularidades, nos quais a família deve poder participar activamente. No programa educativo individualizado,

realizado anualmente, deverão estar contempladas as medidas necessárias e as respostas educativas face às características da criança. A educação é, por isso, um direito de todas as crianças e a todas devem ser implementadas soluções eficazes para o pleno desenvolvimento. As escolas devem estar organizadas para receber todas as crianças e os professores preparados e consciencializados para assumir estratégias diferenciadas a cada aluno. Deste modo, “todo o corpo educativo envolvido no atendimento às necessidades físicas e educativas do aluno deve partilhar a responsabilidade de dar resposta a essas necessidades.” (Nielsen, 1999:24) É imprescindível a adopção de actividades inovadoras que motivem estas crianças pela aprendizagem. Assim, a implementação de uma abordagem lúdica na sala de aula e na escola é um recurso importante para esses pressupostos. As actividades e os materiais que nela estão envolvidos permitem aos alunos motivação, empenho, prazer, atenção, favorecendo o seu processo académico e todas as áreas de desenvolvimento. O lúdico é, sem dúvida, um instrumento necessário nas escolas portuguesas para todas as crianças, sobretudo para aquelas que evidenciam dificuldades de aprendizagem, nomeadamente, os alunos com deficiência mental.

Esta investigação manifestou ser produtiva para o Emanuel pela concretização dos objectivos delineados no início deste estudo. Foi gratificante observar a evolução deste aluno que manifesta ser mais feliz e está mais direccionado para a vida que tem de viver. Esperamos com esta investigação abrir novos caminhos para a Educação Especial, renovar vontades, transformar práticas e fazer com que seja possível tornar crianças como o Emanuel mais felizes.

Como investigadores, sabemos que todas as conclusões são efémeras e que deixam em aberto possibilidades de novas investigações. Findo o nosso estudo, e na certeza de que muito haveria para explorar sobre a deficiência mental, a abordagem lúdica e a sua intervenção em alunos com esta problemática, esperamos que este estudo possa contribuir para mais trabalhos científicos nesta área e para favorecer práticas lectivas significativas e interessantes para estas crianças tão especiais.

## REFERÊNCIAS E RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

- “AAMR - Associação Americana para a Deficiência Mental”, disponível em [http://www.aamr.org/content\\_100.cfm?navID=21](http://www.aamr.org/content_100.cfm?navID=21), acessado em 17 de Setembro de 2011.
- ALVES et al. (2008). “As TIC nas Dificuldades Intelectuais e Desenvolvimentais.”, disponível em <http://www.madeira-edu.pt/LinkClick.aspx?fileticket=U5BW7e9BV1w%3D&tabid=2395&language=pt-PT>, acessado em 9 de Julho de 2011.
- ARENDS, R. I. (1995). “Aprender a Ensinar.” Editora McGraw-Hill de Portugal, Lda.
- BARDIN, L. (1994). “Análise de Conteúdo”. Lisboa. Edições 70.
- BECKER, F. (1994). “O que é o Construtivismo?” Disponível online em [www.crmariocovas.sp.gov.br/dea\\_a.php?t=011](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/dea_a.php?t=011), acessado em 23 de Outubro de 2009.
- BEJA, F. e t al. (2001). “Drama, pois! – Jogos e projectos de Expressão Dramática.” Porto. Porto Editora.
- BOGDAN, R. & BIKLEN, S. (1994). “Investigação Qualitativa em Educação: Uma Introdução à Teoria e aos Métodos.” Colecção Ciências da Educação. Porto. Porto Editora.

- BRANDES, D. & Phillips, H. (1977). *“Manual de Jogos Educativos: 140 Jogos para professores e animadores de grupos.”* Lisboa. Morais Editores.
  
- BROUGÈRE, G. (1995). *“Brinquedo e Cultura”*. São Paulo. Brasil. Cortez Editora.
  
- CORREIA, L. M. (2005). *“Inclusão e Necessidades Educativas Especiais: Um Guia para Educadores e Professores.”* Coleção Necessidades Educativas Especiais. Porto. Porto Editora.
  
- CORTESÃO, L. (1981). *“Escola e Sociedade que Relação?”* Edições Afrontamento.
  
- DUARTE, A. M. (2002). *“Aprendizagem, Ensino e Aconselhamento Educacional: Uma Perspectiva Cognitivo-Motivacional.”* Coleção Ciências de Educação Século XXI. Porto. Porto Editora.
  
- ESTRELA, A. (1990). *“Teoria e Prática de Observação de Classes: Uma Estratégia de Formação de Professores.”* 3.ª Edição. Lisboa. Instituto Nacional de Investigação Científica.
  
- FERREIRA, M. & SANTOS, M. (2000). *“Aprender a Ensinar, Ensinar a Aprender”*. Coleção Polígono E/2. Porto. Edições Afrontamento.
  
- FONSECA, V. (1998). *“Aprender a Aprender”*. Almada. Editorial Notícias.
  
- GUERRA, I. C. (2006). *“Pesquisa Qualitativa e Análise de Conteúdo: Sentidos e Formas de Uso.”* Cascais. Príncipia Editora.

- HUIZINGA, J. (2005). *“Homo Ludens: O Jogo como elemento da cultura.”* 5.<sup>a</sup> Edição. São Paulo. Perspectiva.
  
- KIRK, S. A. & GALLAGHER, J.J. (1996). *“Educação da Criança Excepcional.”* São Paulo. Martins Fontes.
  
- KETELE, J. & ROEGIERS, X. (1993). *“Metodologia de Recolha de Dados: Fundamentos dos Métodos de Observações, de Questionários, de Entrevistas e de Estudo de Documentos.”* Coleção Epistemologia e Sociedade. Lisboa: Instituto Piaget.
  
- KISHIMOTO, T. M. (1999). *“Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.”* São Paulo. Cortez.
  
- KISHIMOTO, T.M. (2003). *“O Jogo e a Educação Infantil”*. São Paulo. Pioneira.
  
- KRAEMER, M. (2007). *“Quando Brincar é Aprender...”*. São Paulo. Edições Loyola.
  
- LANDIVAR, J.G. (2004). *“Atención Educativa al Alumnado com Dificultades de Cognición.”* Colección Escuela Y Necesidades Educativas Especiales. Ediciones Aljibe.
  
- LANDIVAR, J.G. (s.d.) *“Deficiencia Mental: Diagnostico Y Programacion Recuperativa.”* Coleccion Educacion Especial. Madrid. Ciencias de la Educacion Preescolar Y Especial.
  
- LOPES, J. & RUTHERFORD, R. (2001). *“Problemas de Comportamento na Sala de Aula.”* 2.<sup>a</sup> Edição. Coleção Crescer 10. Porto. Porto Editora.

- MANES, S. (2003). *“83 Jogos Psicológicos para a Dinâmica de Grupos.”* 3.ª Edição. Paulus Editora.
  
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. (2001). *“Currículo Nacional do Ensino Básico: Competências Essenciais”*. Departamento da Educação Básica.
  
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. (2004). *“Organização Curricular e Programas do 1.º Ciclo do Ensino Básico”*. Departamento da Educação Básica.
  
- NIELSEN, L. (1999). *“Necessidades Educativas Especiais na Sala de Aula: Um Guia para Professores.”* Coleção Educação Especial. Porto. Porto Editora.
  
- PALHA, M. (s.d.). *“Deficiência Mental e Défices Cognitivos”*, disponível em [http://www.diferencas.net/site/documentos/deficiencia\\_mental\\_defices\\_cognitivos.pdf](http://www.diferencas.net/site/documentos/deficiencia_mental_defices_cognitivos.pdf), acessado em 16 de Setembro de 2011.
  
- PONTE, J.P. (2006). *“Estudo de Caso”*, disponível em <http://grupo4te.com.sapo.pt/mie2.html>, acessado em 27 de Outubro de 2009.
  
- QUIVY, R. & CAMPENHOUDT, L. (1998). *“Manual de Investigação em Ciências Sociais.”* Lisboa. Gradiva.
  
- ROLLA, J. (1991). *“Brincar a ser: Expressão e Educação Dramática – 1.º Ciclo.”* Porto. Edições ASA.

- SANTOS, S. & MORATO, P. (2002). *“Comportamento Adaptativo”*. Coleção Educação Especial. Porto. Porto Editora.
  
- SANTOS, S. (2011). *“Educação Especial: um grito de mudança - Ciclo de Sábados: Falando com quem faz a Funcionalidade na Dificuldade Intelectual e Desenvolvimental”*, disponível em [http://gritodemudanca.blogspot.com/2011/01/ciclo-de-sabados-falando-com-quem-faz\\_15.html](http://gritodemudanca.blogspot.com/2011/01/ciclo-de-sabados-falando-com-quem-faz_15.html), acedido em 12 de Setembro de 2011.
  
- SERRANO, G. P. (1994). *“Investigación Cualitativa. Retos e Interrogantes.”* Madrid. Editorial La Muralla.
  
- SOUSA, A. (2003). *“Educação pela Arte e Artes na Educação.”* 1.º Volume – Bases Psicopedagógicas. Coleção Horizontes Pedagógicos. Lisboa. Instituto Piaget.
  
- SOUSA, A. (2003). *“Educação pela Arte e Artes na Educação.”* 2.º Volume – Drama e Dança. Coleção Horizontes Pedagógicos. Lisboa. Instituto Piaget.
  
- SOUSA, A. (2003). *“Educação pela Arte e Artes na Educação.”* 3.º Volume – Música e Artes Plásticas. Coleção Horizontes Pedagógicos. Lisboa. Instituto Piaget.
  
- TELES, M.L. (1997). *“Socorro! É Proibido Brincar!”* Brasil. Petrópolis. Editora Vozes.
  
- UNESCO. (1994). *“Declaração de Salamanca.”* Salamanca.