

MODELO LÚDICO: FAVORECENDO O BRINCAR DA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA FÍSICA

THE LUDIC MODEL: PROMOTING THE PLAY OF CHILDREN WITH PHYSICAL DISABILITIES

Maria Madalena Moraes Sant'Anna

Faculdade de Filosofia e Ciências, Unesp, campus de Marília

Silvana Maria Blascovi-Assis

Universidade Presbiteriana Mackenzie

Livia Magalhães

Universidade Federal de Minas Gerais

RESUMO: a Avaliação do Comportamento Lúdico e a Entrevista Inicial com os Pais, instrumentos do Modelo Lúdico, são utilizadas para crianças com deficiência física no período pré-escolar, buscando garantir intervenções que possibilitem o acesso à atividade de brincar. O objetivo desse estudo foi relatar o processo da adaptação transcultural desses instrumentos. A Avaliação do Comportamento Lúdico abrange cinco domínios: interesse geral; interesses lúdicos; capacidades lúdicas; atitude lúdica e expressão das necessidades e sentimentos. A Entrevista Inicial com os Pais abrange perguntas sobre o comportamento lúdico da criança em casa e nos ambientes sociais. Esses instrumentos tornam-se uma ferramenta importante aos profissionais que utilizam o brincar em suas intervenções, possibilitando que as condutas de intervenção para a atividade do brincar tenham metas claras e que a eficácia dos procedimentos realizados possa ser avaliada.

PALAVRAS-CHAVES: Brinquedos. Paralisia Cerebral. Avaliação.

ABSTRACT: The Assessment of Ludic Behavior and the Initial Interview with Parents, two tools of the Ludic Model, are used for preschool children with physical disabilities, which will help finding interventions to assist forward the access to play activities. The aim of this study was to report the transcultural adaptation process of these tools. The Assessment of Ludic Behavior comprises five areas: general interest, ludic interest, ludic attitude, expressing needs and expressing feelings. The Initial Interview with Parents includes questions about the child's playing behavior at home and in a social environment. These tools become an important instrument for professionals who use the play in their interventions, enabling the conduct of the play intervention to have clear objectives and the effectiveness of the performed procedures may be assessed.

KEYWORDS: Toys. Cerebral Palsy. Assessment.

INTRODUÇÃO

O brincar constitui-se em atividade do cotidiano da criança, e a falta da vivência lúdica pode trazer sérios comprometimentos no seu desenvolvimento neuro-psico-motor. Os conceitos centrais do Modelo Lúdico e os instrumentos de avaliação do comportamento lúdico da criança com deficiência física vêm colaborar como forma de avaliar e de intervir, possibilitando conhecer o brincar da criança com deficiência física em idade pré-escolar nos aspectos relacionados ao interesse, à ação e à atitude lúdica (Ferland, 2006).

A necessidade de garantir o brincar no cotidiano das crianças com deficiência foi o desencadeador para conhecer e aprofundar nossos estudos na questão fundamental, que é priorizar o brincar como uma atividade espontânea, a ser desenvolvida no tratamento oferecido no campo procedimental da terapia ocupacional para crianças com deficiência física (Ferland, 2003, 2006).

Na revisão sistemática realizada por Pfeifer & Cruz (2008) foram identificados seis instrumentos padronizados para avaliar o comportamento lúdico, entre eles a avaliação do comportamento lúdico proposta por Ferland (2006). Somente três desses

instrumentos estavam disponíveis na língua portuguesa, com tradução e adaptação para a realidade cultural do país.

Juntamente com os conceitos do Modelo Lúdico, proposto por Ferland (2006) são apresentados dois instrumentos para avaliar o comportamento lúdico da criança com deficiência física, a Entrevista Inicial com os Pais e a Avaliação do Comportamento Lúdico da Criança, que auxiliam na elaboração e execução dos procedimentos terapêuticos de terapia ocupacional.

Para viabilizar o uso destes instrumentos no contexto brasileiro, foi realizada a adaptação transcultural da versão original (Ferland, 2003), baseada nos estudos de Touw-Otten & Meadows (1996) e de Guillemain, Bombardier & Beaton (1993). Segundo estes autores, quando o instrumento utilizado for desenvolvido em outra cultura, há necessidade de tratamentos metodológicos específicos (Sant'Anna, Blascovi-Assis & Magalhães, 2008).

O Modelo Lúdico considera o brincar como a atividade própria da criança, repleta de sentido para ela, por meio da qual consegue desenvolver suas capacidades de adaptação e de interação, conquistando assim sua autonomia; propõe utilizar o brincar de

uma forma a permitir que a criança aprenda a brincar a partir das possibilidades que possui (Ferland, 2005).

Esta proposta considera o brincar como uma atividade subjetiva onde prazer, interesse e espontaneidade se permeiam. Para esta atitude, não se espera nenhum desempenho específico, a criança descobre o mundo que está ao seu redor e se descobre, experimentando e aprendendo (Ferland, 2006).

O Modelo Lúdico apresenta seu quadro conceitual sustentado em investir para que a criança alcance sua capacidade de agir, e dessa forma, atinja sua autonomia e bem estar na vida. Para isso a autora investe na prioridade de se garantir o desenvolvimento da atitude lúdica, ação, interesse pelo brincar, de modo que seja alcançada a capacidade de autogerar sua vida, de determinar livremente as regras de sua ação.

A integração destes diferentes conceitos fundamenta o momento da intervenção clínica, utilizando a concepção teórica do Modelo Lúdico, por meio da integração dos conceitos da atitude, interesse e ação, buscando pela autonomia esperada dentro da etapa de desenvolvimento em que a criança esteja. O enfoque central da intervenção busca possibilitar que a criança viva a sua vida com sua incapacidade física e que a sua maneira de ser e sua atitude em relação à vida se manifestem, que desencadeiem o prazer de agir, de viver e de existir.

O Modelo Lúdico é uma intervenção dinâmica em que criança e terapeuta interagem na brincadeira, se influenciam mutuamente e estão em constante movimento. As atividades podem acontecer com uma ou até três crianças, pois o prazer e a capacidade de agir não estão relacionados somente aos objetos, mas também às pessoas e às outras crianças. A aplicação clínica visa possibilitar que a criança com deficiência física descubra o prazer de fazer e de desenvolver a sua capacidade de resolver problemas, independentemente de seu quadro motor, instigando-a continuamente a desenvolver seu interesse e sua capacidade de agir. Esses são requisitos fundamentais para o desenvolvimento do repertório lúdico esperado para a sua faixa etária que, sabemos, são fundamentais para que possamos privilegiar que esta criança alcance sua autonomia na vida.

A partir dos conceitos descritos no Modelo Lúdico, são propostos dois instrumentos para avaliar o comportamento lúdico da criança: A Entrevista Inicial com os Pais e Avaliação do Comportamento Lúdico (Ferland, 2006; Sant'Anna et al., 2008),

A Entrevista Inicial com os Pais tem como objetivo principal conhecer o comportamento lúdico da criança em casa, baseado na perspectiva dos pais ou responsável; propõe conhecer os interesses da criança, sua maneira de se comunicar, do que gosta e do que não gosta, como brinca, os brinquedos que são conhecidos por ela, se tem parceiros de brincadeira, quais suas preferências.

Esse instrumento é capaz de fornecer dados ao terapeuta ocupacional para que possa encaminhar sua avaliação com mais informações, colaborando para os procedimentos do primeiro contato e para compreender melhor algumas reações apresentadas pela criança durante a avaliação, além de comparar o comportamento descrito pelos pais no momento da avaliação da criança.

A Avaliação do Comportamento Lúdico baseia em dois elementos fundamentais do Modelo Lúdico, o prazer e a capacidade de agir da criança. Tem como objetivo compreendê-la através do seu comportamento de brincar, seus interesses em geral, suas capacidades e também sua atitude lúdica. A Avaliação do Comportamento Lúdico propõe construir o perfil das capacidades, dos interesses e das características pessoais da criança, buscando

definir a maneira de expressar seus sentimentos e suas necessidades (Ferland, 2006; Sant'Anna, Blascovi-Assis & Magalhães, 2008).

O processo para a aplicação acontece através da observação do brincar livre da criança, enfocando sua atitude e seu interesse pelo brincar, não necessitando de nenhum material específico e sim de brinquedos interessantes para a faixa etária envolvida.

Para a aplicação da Avaliação do Comportamento Lúdico, a autora relata que é necessário em torno de uma hora, e o avaliador deve ter sempre uma atitude espontânea, expressando prazer em relação à ação da criança e ao fato de estar com ela; é fundamental o conhecimento dos dados clínicos que relatam as características motoras e sensoriais das sequelas que cada criança apresenta.

Esta avaliação descreve o aspecto qualitativo e individualizado de cinco dimensões do comportamento lúdico: interesse geral pelo ambiente humano e sensorial; interesse pelo brincar; capacidades lúdicas para utilizar os objetos e os espaços; atitude lúdica; comunicação de suas necessidades e sentimentos.

Os elementos observados na Avaliação do Comportamento Lúdico recebem uma pontuação, à medida que a observação vai permitindo, sendo que estes escores são complementados com um comentário sobre o escore dado, o qual servirá para conduzir e elaborar os objetivos a serem alcançados na intervenção.

METODOLOGIA

O processo de adaptação transcultural para o português dos instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico (Sant'Anna, Blascovi-Assis & Magalhães, 2008) seguiu o modelo de "*Cross-Cultural Adaptation*" proposto por Guillemín, Bombardier & Beaton (1993), seguindo as seguintes diretrizes: tradução; retrotradução; revisão do comitê; pré-teste; pontuação de pesos.

Os participantes foram contatados em três instituições filantrópicas localizadas na cidade de Londrina, Paraná, sendo estes informados sobre o objetivo da pesquisa a ser desenvolvida e sobre a disponibilidade de cada instituição em indicar os participantes. Foi apresentado o termo de aprovação pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Presbiteriana Mackenzie e assinado o termo de consentimento institucional livre e esclarecido.

Esta pesquisa envolveu como participantes crianças com paralisia cerebral e seus responsáveis, tendo como critério de inclusão a idade cronológica de dois anos a seis anos (idade pré-escolar), o diagnóstico clínico de paralisia cerebral e a seleção das crianças pela equipe da instituição participante.

Os procedimentos para a realização da adaptação transcultural foram distribuídos nas seguintes etapas: solicitação dos direitos de realizar a adaptação transcultural dos protocolos de avaliação do Modelo Lúdico para a autora Francine Ferland; tradução dos instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico realizada por duas tradutoras e uma das autoras; retrotradução dos instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico realizadas por dois profissionais com domínio dos idiomas francês e português; análises de equivalência conceitual (semântica e idiomática) baseada nos conceitos de Guillemín, Bombardier & Beaton (1993) por uma das autoras e por uma professora doutora do curso de Letras da Universidade Estadual de Londrina; aplicação em 13 sujeitos da Entrevista Inicial com os Pais registrada em DVD; aplicação em 13 sujeitos da Avaliação do Comportamento Lúdico registrada em DVD; treinamento e orientação das três avaliadores, por uma das autoras, sobre os conceitos e a aplicação dos instrumentos de avaliação do

Modelo Lúdico, para que elas realizassem a pontuação; solicitação para cada avaliador para responder um questionário sobre a aplicação dos protocolos; pontuação dos vídeos pelas avaliadoras; análise de confiabilidade e exame da equivalência semântica; discussão das dificuldades e sugestões para adaptação final dos instrumentos pelas avaliadoras e análise e discussão dos resultados obtidos e elaboração dos protocolos adaptados culturalmente para o português.

RESULTADO

A versão final da tradução e adaptação transcultural dos instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico para o português foi elaborada a partir dos resultados apresentados em cada etapa metodológica descrita acima. Foi feito um tratamento estatístico dos dados e procedida uma análise dos resultados das avaliadoras, juntamente com os demais dados qualitativos dos procedimentos metodológicos.

Foram considerados os termos para constituir a versão adaptada culturalmente para o português tendo como referência os 162 itens da Avaliação do Comportamento Lúdico traduzidos do original de Ferland (2003), na qual foram revistos 13 itens. Dentre os 150 itens na entrevista inicial com os pais, 26 foram revistos, sempre com a anuência da autora. No item “Interesse Geral da Criança” e “Interesses Lúdicos Básicos” na Avaliação do Comportamento Lúdico, o escore “não observado” foi representado pela nota zero, para se consolidar uma escala de grandeza, elemento fundamental para análise estatística. No item “expressão das necessidades e dos sentimentos”, foi acrescentada na pontuação a opção “N.O.” (não observado), também passível de ocorrência em determinadas situações de avaliação (Sant’Anna, 2007; Sant’Anna, Blascovi-Assis & Magalhães, 2008).

DISCUSSÃO

Os resultados indicam que, de forma geral, a concordância entre os avaliadores foi satisfatória. Quando comparados os avaliadores dois a dois, dos 107 itens, 79 obtiveram correlação estatisticamente significativa, considerando a correlação de Pearson. Os valores ficaram entre 0,71 no item *Capacidade Lúdica básica na utilização do espaço o abrir/fechar* e 1,00 para o item *Capacidades Lúdicas básicas na utilização do espaço - o deslocar-se empurrando* e os avaliadores discordaram entre si em 28 itens considerando o menor valor de 0,55 para o item *Interesse Geral da Criança pelo ambiente sensorial em relação a estímulos táteis* e o maior de 0,68 para o item *Interesse Lúdicos Básicos em relação ao item utilização do espaço - abrir / fechar uma porta*.

Diferente foi o resultado em relação ao Coeficiente de Concordância de Kendall, quando se comparam as pontuações dos quatro avaliadores ao mesmo tempo, obtendo um valor máximo de concordância de 0,39792 na média do item *Interesse lúdico em relação a utilização dos objetos* e a mínima concordância de 0,00492 no item *Capacidade lúdica em relação ao espaço* (Sant’Anna, 2007).

No estudo da adaptação transcultural para o português, considerou os protocolos de avaliação do comportamento lúdico da criança com deficiência física do Modelo Lúdico como um instrumento importante para os terapeutas ocupacionais utilizarem em seus procedimentos clínicos e científicos, levando-se em consideração a necessidade de um contato teórico sobre os conceitos que envolvem o Modelo Lúdico e os procedimentos de aplicação

dos instrumentos, antes de utilizá-los nas intervenções clínicas e em outras pesquisas (Sant’Anna, Blascovi-Assis & Magalhães, 2008).

A partir dos estudos de Zen & Omairi (2009), Oshiro (2010), Zuttin (2010), Santos et al. (2011) e Pfeifer et al. (2014), fazendo uso total ou parcialmente dos instrumentos propostos por Ferland (2006) e adaptados transculturalmente para o português (Sant’Anna et al., 2008), percebe-se a relevância e a eficácia do processo de adaptação transcultural desenvolvido para o uso no Brasil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os conceitos do Modelo Lúdico buscam a capacidade de agir da criança e permitem identificar como a criança com deficiência física manifesta seus interesses e capacidades, independentemente de suas graves limitações motoras, aproveitando-as para favorecer seu desenvolvimento.

Sabemos, contudo, que o conceito proposto no Modelo Lúdico tem como objetivo a descoberta pela criança do prazer da ação e o desenvolvimento da capacidade de agir em seu ambiente. Sabemos também que a atividade principal que devemos investigar durante a intervenção com crianças nesta faixa etária é de observar se esta criança tem preservados sua capacidade, sua atitude e seu interesse pelo brincar de forma livre.

Propor e incentivar que a criança com deficiência física brinque e desfrute das atividades compatíveis com sua idade é um dos objetivos fundamentais na intervenção clínica da terapia ocupacional. Sendo assim, o Modelo Lúdico com seu quadro conceitual e seus instrumentos de avaliação, sustenta melhor qualidade de intervenção perante a atividade do brincar da criança, permitindo identificar na criança com deficiência física a forma de manifestação de seus interesses e capacidades.

Torna-se importante salientar que o quadro conceitual e os instrumentos de avaliação do Modelo Lúdico na versão brasileira poderão ser utilizados por terapeutas ocupacionais e por outros profissionais cujo foco de atuação esteja centrado no brincar. Desta forma, consideramos que este trabalho contribui do ponto de vista interdisciplinar para o planejamento terapêutico e para o desenvolvimento da criança com deficiência física.

REFERÊNCIAS

- Ferland, F. (2003). *Le modèle ludique: le jeu, l'enfant ayant une déficience physique et l'ergothérapie*. Montreal: l'Université de Montréal.
- Ferland, F. (2005). O modelolúdico: a utilização do potencialterapêutico do brincar. *Temasdo Desenvolvimento*, 14(81).
- Ferland, F. (2006). *O modelo lúdico: o brincar, a criança com deficiência física e a terapia ocupacional* (3 ed.). São Paulo: Roca.
- Guillemin, F., Bombardier, C. & Beaton, D. (1993). Cross-cultural adaptation of health – related quality of life measures: literature review and proposed guidelines. *Journal clin. epidemiol*, 46(12), 1427-32.
- Oshiro, M. (2010). *O brincar na infância das crianças com deficiência um estudo exploratório*. Tese de Mestrado, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Pfeifer, L. I., & Cruz, D. M. C. (2008). Avaliações do brincar e suas evidências para a prática do terapeuta ocupacional no campo da

- educação especial. In M. A. Almeida, E. G. Mendes & M. C. P.I. Hayashi. (Org.), *Temas em educação especial: múltiplos olhares* (pp.403-412). São Carlos: UFSCar.
- Pfeifer, L. I. et al. (2014). Hand function in the behavior of children with cerebral palsy. *Scandinavian Journal of Occupational Therapy*, 21(4), 241-250.
- Sant'Anna, M.M.M. (2007). *Tradução e adaptação transcultural dos protocolos de avaliação do modelo lúdico para crianças com paralisia cerebral*. Dissertação de Mestrado, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo.
- Sant'Anna, M.M.M., Blascovi-Assis S.M. & Magalhães L.C. (2008). Adaptação transcultural dos protocolos de avaliação do modelo lúdico. *Revista de terapia ocupacional da USP*, 19(1), 34-47.
- Santos, T. R. et al. (2011). Avaliação do comportamento lúdico de crianças com paralisia cerebral. *Arquivos brasileiros de paralisia cerebral*, 5(11), 18-25.
- Touw-Otten, F. & Meadows, K.(1996).Cross-cultural issues in outcome measurement. In A. Hhutchinson, E. Mccoll & C. Riccalton (Eds.), *Health outcome measures in primary and outpatient care* (pp. 199-208). Amsterdam: Harwood academic publ.
- Zen, C. C. & Omairi, C. (2009). O modelo lúdico: uma nova visão do brincar para a terapia ocupacional. *Cadernos de terapia ocupacional da UFSCar*, 17(1), 43-51.
- Zuttin, F. S. (2010). *Efeitos dos recursos de baixa tecnologia assistiva nas atividades lúdicas para crianças com paralisia cerebral na educação infantil*. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos.

NOTA SOBRE OS AUTORES

MARIA MADALENA MORAES SANT'ANNA

Terapeuta ocupacional e Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Educação pela UNESP/Marília.
madasantanna2@gmail.com

SILVANA MARIA BLASCOVI-ASSIS

Fisioterapeuta e Doutora em Educação Física pela UNICAMP. Docente do Programa de Pós graduação em Distúrbios do Desenvolvimento e do Curso de Fisioterapia da Universidade Presbiteriana Mackenzie.
silvanablascovi@mackenzie.br

LIVIA MAGALHÃES

Terapeuta ocupacional e Doutora em Educação pela University of Illinois. Professora Titular do Programa de Pós-graduação em Ciências da Reabilitação da UFMG.
liviacmag@gmail.com