

FICHA DE PRODUTO INTELECTUAL**LUDOTERAPIA (XII)**

Estratégias Educativas: Ludoterapia

I. BREVE ENQUADRAMENTO TEÓRICO

A Ludoterapia consiste numa relação interpessoal entre o terapeuta e o participante, em que o terapeuta disponibiliza um conjunto de brinquedos e jogos de forma a que o participante possa explorar e expressar-se através do brincar (Homem, 2009). Neste sentido, a Ludoterapia pode ser útil na manifestação de emoções, sensações, preocupações e medos em relação ao ambiente à sua volta e em relação à sua história de vida, utilizando os brinquedos e jogos para decifrar, gerir e integrar situações desencandadoras de ansiedade (Almeida, 1998; Neolácio, 2013).

Os recursos que podem ser utilizados na Ludoterapia englobam a pintura, o desenho, a brincadeira, a dramatização, os jogos, vídeos e histórias, tendo em conta as necessidades e os interesses e gostos do participante. A utilização destes recursos promove a possibilidade de expressão livre, contribuindo para o desenvolvimento de uma relação interpessoal significativa entre o terapeuta e o participante, bem como o conhecimento e desenvolvimento do *self*. Facilita, ainda, a promoção de competências a vários níveis, nomeadamente a nível cognitivo, motor, social e académico (Tintori, Bast & Pitta, 2010).

No que se refere em particular à aplicação desta técnica a pessoas com Perturbações do Desenvolvimento ou com Necessidades Especiais, a literatura aponta para a existência de benefícios especialmente no que diz respeito ao facto de serem bastante comuns os comprometimentos da linguagem verbal associados a este tipo de perturbações, nomeadamente no caso das Perturbações do Espectro do Autismo. Ao serem verificadas dificuldades na expressão verbal, a Ludoterapia pode facilitar a comunicação, a expressão e o entendimento do mundo através do brincar e da manipulação dos brinquedos e objetos lúdicos (Martelli et al, 2000; Santos & Silva, 2009). Neste sentido, considera-se, também, que a Ludoterapia pode ser bastante relevante na promoção da aprendizagem de novas competências e conhecimentos, ajudando o participante a integrar-se de forma mais significativa no seu meio e na

sociedade, bem como a promoção da sua autonomia, autoestima e capacidade de autorregulação (Leite, 2010).

II. BREVE DESCRIÇÃO DA AVALIAÇÃO

A avaliação da Ludoterapia será realizada em dois momentos, o primeiro será na sessão número 1, onde o Técnico deve observar o grupo e recolher informações junto dos significativos, por forma a perceber quais as temáticas a intervir, neste caso em particular da componente emocional. Desta forma, permite adaptar e adequar os conteúdos, histórias e jogos ao grupo com que se está a trabalhar, aumentando a eficácia da intervenção.

O segundo momento de avaliação prende-se com a compreensão da pertinência e da eficácia da intervenção, e esta será realizada com base num questionário de eficácia percebida pelos Aprendentes depois da aplicação do modelo. Neste sentido, propõe-se um questionário de autorresposta, com ajuda do Técnico sempre que necessário, onde o próprio Aprendente deve responder a questões relacionadas com a sua perceção de mudanças ou ganhos após a intervenção, comparativamente com o seu estado inicial anterior à sua participação no modelo. Segue-se o questionário de avaliação de eficácia percebida pelos Aprendentes para a Ludoterapia.

Nome: _____

Data: _____

Responde às questões que colocamos de seguida, de acordo com a tua participação no módulo “Ludoterapia” do projeto *InAutism: Fostering Adult Integration*.

Gostaste de participar neste módulo do projeto?

Não gostei	Gostei um pouco	Gostei algumas vezes	Gostei	Gostei muito

O que achaste das atividades desenvolvidas?

Nada interessantes	Um pouco interessantes	Algumas foram interessantes	Foram todas interessantes	Foram todas muito interessantes

Quais as atividades de que mais gostaste? Porquê?

Quais as atividades de que menos gostaste? Porquê?

O que aprendeste agora que terminou este módulo do projeto?

	Sim	Não	Mais ou menos
Fiquei a saber que existem diferentes emoções			
Aprendi que há coisas que nos fazem sentir bem e outras que nos fazem sentir mal			
Aprendi que é normal experienciar vários tipos de emoções			
Percebi que sinto coisas diferentes de acordo com o que me acontece			
Aprendi a entender as minhas emoções			
Aprendi formas de expressar as minhas emoções			
Aprendi formas de controlar a minha reação às emoções que me fazem sentir mal			
Fiquei a saber que toda a gente sente várias emoções			
Aprendi que a mesma situação pode provocar diferentes emoções para pessoas diferentes			

	InAutism – Fostering Adult Integration	MOD: 011/00
---	--	-------------

Percebi que para cada pessoa podem existir várias formas de gerir as emoções			
--	--	--	--

Agora que terminou este módulo, consideras que melhoraste:

	Sim	Não	Mais ou menos
Melhorei a forma como entendo as minhas emoções			
Melhorei a forma como lido com as minhas emoções			
Melhorei a forma como compreendo aquilo que os outros sentem			

Muito obrigada pela tua participação!



III. BREVE DESCRIÇÃO DA INTERVENÇÃO

A intervenção tem como principal foco a expressão e regulação emocional e conta com atividades de cariz lúdico, como jogos, desenhos, histórias, dramatizações e pintura.

Prevê-se um total de 15 sessões, sendo duas delas de avaliação (a primeira e a última sessões), sete de intervenção grupal e seis de intervenção individual. As sessões de intervenção grupal terão uma duração de cerca de 45 minutos e as individuais de 15/20 minutos, ambas em contexto de sala de atividades. A periodicidade das sessões será de duas vezes por semana, sendo uma sessão de grupo e uma individual para cada Aprendiz.

IV. ESTRUTURA DA INTERVENÇÃO

A intervenção da Ludoterapia conta com diversas atividades e jogos de cariz lúdico, seguindo a seguinte planificação:

Número da sessão	Atividades	Tipo de atividade	Tipo de sessão
1	Avaliação inicial	Observação	Grupal
2	Mikado dos sentimentos	Jogo	Grupal

ERASMUS+ KA 204 Projeto 078527	Associação Portuguesa para as Perturbações do Desenvolvimento e Autismo de Leiria Asociación Autismo Vigo Peacepainting	4/16
-----------------------------------	--	------

3	O poder do animal	Reflexão	Individual
4	Noticiário	Dramatização	Grupal
5	Caixa das preocupações 1	Escrita/Desenho	Individual
6	Caixa das preocupações 2	Escrita/Desenho	Grupal
7	Balões da raiva	Reflexão	Individual
8	Party das emoções	Jogo	Grupal
9	Monstros divertidos	Desenho	Individual
10	Jogo do faz de conta	Dramatização	Grupal
11	Plasticina	Modelagem	Individual
12	Quiz dos sons	Jogo	Grupal
13	Colorir a vida	Pintura	Individual
14	Bolas de sabão	Reflexão/Relaxamento	Grupal
15	Avaliação final	Escrita	Individual

Sessão 1

Atividade 1 – “Avaliação Inicial”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fazer uma avaliação do grupo de Aprendentes ▪ Enquadrar as atividades às características e interesses do grupo 	<p>Descrição</p> <p>A atividade consiste na observação dos Aprendentes do grupo, no sentido de perceber quais as atividades mais adequadas a serem trabalhadas, nomeadamente relativamente à componente emocional.</p> <p>Trata-se de uma observação direta em contexto real dos Aprendentes, seja em momento de atividade ou de lazer.</p>
<p>Materiais:</p> <p>Bolco de notas; Caneta.</p>	

Sessão 2

Atividade 1 – “Mikado dos sentimentos”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover momentos de partilha entre o grupo; 	<p>Descrição (Grupo)</p> <p>A atividade consiste na adaptação do jogo tradicional do Mikado, em grupo.</p>
--	---

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estimular a expressão de emoções; ▪ Promover a reflexão sobre emoções vividas em determinadas situações. 	<p>Cada peça do jogo terá uma cor e cada cor corresponderá a uma emoção. Antes de começar o jogo, deve ser revelado a que cor corresponde cada emoção (Anexo A).</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mikado de madeira gigante; -Manual de instruções (anexo A). 	<p>Inicialmente, a Técnica espalha os paus do jogo aleatoriamente no chão. À vez, cada Aprendizete retira uma peça de uma cor à sua escolha e a Técnica propõe que o Aprendizete conte um episódio da sua vida onde tenha sentido a emoção correspondente à cor.</p> <p>Deve atender-se às cores/emoções escolhidas, as evitadas, as situações partilhas e o comportamento revelado durante o jogo.</p>

Sessão 3

Atividade 1 – “O poder do animal”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover a capacidade de resolução de problemas; ▪ Estimular a reflexão sobre alternativas positivas para resolução de diversas situações. 	<p>Descrição (Individual)</p> <p>A atividade consiste na apresentação de várias máscaras com animais da preferência do Aprendizete, uma das quais deve escolher e pintar.</p> <p>De seguida, o Aprendizete vai retirando um cartão de cada vez (com diferentes situações da vida diária) e propõe-se que reflita sobre como o animal que escolheu se comportaria ou reagiria na situação descrita no cartão.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Imagens de vários animais tipo máscara e Cartões com descrição de situações (Anexo B); -Lápis de cor/canetas. 	

Sessão 4

Atividade 1 – “Noticiário”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover a capacidade de improviso de situações através de dramatização; ▪ Melhorar a comunicação verbal; ▪ Estimular a interação entre pares. 	<p>Descrição (Grupo)</p> <p>A atividade consiste em representar um programa de televisão, sendo a Técnica a apresentadora e o Aprendiz o especialista sobre o tema selecionado.</p> <p>Num primeiro momento, a Técnica deve conduzir a emissão do telejornal, referindo algumas notícias fictícias sobre o tema e convidar o Aprendiz a verbalizar também notícias sobre o tema criadas por si.</p>
<p>Materiais:</p> <p>-Cartões com os temas, Cartões com as notícias e Cartões com as perguntas (Anexo C);</p> <p>-Microfone;</p> <p>-Telefones.</p>	<p>De seguida, a Técnica ou outro elemento do grupo interpreta uma personagem que irá ligar para o estúdio e colocar questões ao especialista, que é interpretado pelo Aprendiz, e este deve tentar encontrar forma de responder à questão, ou seja, solucionar o problema.</p> <p>Todos os Aprendizes do grupo devem participar, interpretando pelo menos uma vez o papel do especialista. Os temas devem ser alterados aquando da alteração de Aprendiz enquanto especialista.</p>

Sessão 5

Atividade 1 – “Caixa das preocupações 1”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o espírito de partilha e a ajuda; 	<p>Descrição (Individual)</p> <p>A atividade consiste em fazer a decoração de uma caixa que será a</p>
--	---

	InAutism – Fostering Adult Integration	MOD: 011/00
---	--	-------------

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melhorar a capacidade de reflexão; ▪ Estimular a capacidade de resolução de problemas; ▪ Reconhecer alternativas positivas para diversas situações. 	<p>“caixa das preocupações”. O Aprendiz poderá desenhar, pintar ou escrever na caixa conforme o seu gosto ou preferência. De seguida, apresentam-se pedaços de papel em branco e propõe-se que o Aprendiz escreva (ou verbalize e a Técnica escreva) ou desene coisas que o preocupem no momento, coisas que lhe faça sentir medo ou insegurança.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Caixa de cartão; Etiqueta para colar na caixa e Modelo para os Aprendizes escreverem (Anexo D); -Lápis de cor e canetas; -Papel e lápis de carvão. 	

Sessão 6

Atividade 1 – “Caixa das preocupações 2”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o espírito de partilha e a ajuda mútua; ▪ Melhorar a capacidade de reflexão; ▪ Estimular a capacidade de resolução de problemas; ▪ Reconhecer alternativas positivas para diversas situações. 	<p>Descrição (Grupo)</p> <p>Para esta atividade, os Aprendizes retiram da “caixa das preocupações” os pedaços de papel colocados na sessão número 5. Tirando um papel de cada vez, a Técnica lê o papel e explora o tema, tentando que os Aprendizes encontrem soluções para as angústias apresentadas ou formas adaptativas de lidar com elas.</p> <p>A abordagem deverá realizar-se na 3ª pessoa, podendo a Técnica utilizar os animais feitos na sessão número 3 como personagens, de forma a que os Aprendizes consigam distanciar-se do problema.</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Caixa das preocupações realizada na sessão nº5; -Imagem do animal da sessão nº3 (Anexo B). 	

Sessão 7

Atividade 1 – “Balões da raiva”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o reconhecimento de situações em que o Aprendizente sinta raiva; ▪ Refletir sobre formas de gerir a raiva; ▪ Melhorar a capacidade de autocontrolo. 	<p>Descrição (Individual)</p> <p>Inicialmente, o Aprendizente deve encher um balão e dar um nó. A Técnica pode ajudar o Aprendizente, caso tenha dificuldade. De seguida, a Técnica deve explicar que o balão representa o nosso corpo e que o ar que está lá dentro representa a raiva que às vezes sentimos. Solicita-se então que o Aprendizente pise o balão até rebentar para que saia toda a raiva (ar). Seguidamente, a Técnica deve explicar que se realmente o balão fosse uma pessoa, rebentá-lo corresponderia a um comportamento violento, magoando a pessoa. Propõe-se que o Aprendizente encha outro balão, mas desta vez sem o atar, apertando só com os dedos de forma a que o ar não saia. É então explicado que o Aprendizente deve libertar ligeiramente o balão para que saia um pouco de ar, fazendo-o gradualmente até que o balão fique vazio. Convidar o Aprendizente a ouvir o barulho que o balão faz ao ir libertando o ar. Finalmente, a Técnica deve lembrar que o balão representa a pessoa e o ar a raiva que por vezes sentimos, e que devemos libertá-la de forma segura e calma, de forma a não nos magoarmos nem magoarmos ninguém. Convidar o Aprendizente a refletir</p>
<p>Materiais:</p> <p>-Balões.</p>	

	InAutism – Fostering Adult Integration	MOD: 011/00
---	--	-------------

	sobre formas adaptativas de libertação da raiva.
--	--

Sessão 8

Atividade 1 – “Party das emoções”

Objetivos <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o reconhecimento de várias emoções; ▪ Melhorar a forma de interpretar as emoções; ▪ Estimular a partilha e o espírito de grupo. 	Descrição (Grupo) A atividade consiste em retirar aleatoriamente uma carta do baralho e fazer o desafio proposto. Os desafios estão divididos em 3 categorias: explicar, representar e desenhar. Para cada uma das categorias, existem 5 opções de emoções (alegria, tristeza, calma, medo e raiva). Para cada desafio, os restantes Aprendentes devem tentar adivinhar qual a emoção que o colega está a representar, explicar ou desenhar.
Materiais: -Cartas do jogo plastificadas e Manual de instruções (Anexo E); -Papel e lápis.	

Sessão 9

Atividade 1 – “Monstros divertidos”

Objetivos <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o reconhecimento de situações em que o Aprendente sinta medo; ▪ Refletir sobre formas de gerir o medo; ▪ Melhorar a capacidade de autorregulação. 	Descrição (Individual) A atividade consiste em solicitar ao Aprendente que desenhe algo que o faça sentir-se bem e seguro. Conversar com o Aprendente sobre o que desenhou, solicitar mais informações, contexto, intervenientes, etc. De seguida, convidar o Aprendente a desenhar algo que o assuste um bocadinho ou que o faça sentir um pouco inseguro. Depois, pedir para alterar o desenho de forma a que se transforme em algo menos assustador.
Materiais: -Papel; -Lápis de cor e canetas.	

ERASMUS+ KA 204 Projeto 078527	Associação Portuguesa para as Perturbações do Desenvolvimento e Autismo de Leiria Asociación Autismo Vigo Peacepainting	10/16
-----------------------------------	--	--------------

	InAutism – Fostering Adult Integration	MOD: 011/00
---	--	-------------

	De seguida, pedir que desenhe uma coisa mesmo muito assustadora e pedir novamente para que, no final, a torne menos assustadora. Refletir com o Aprendiz sobre formas adaptativas de gerir o medo e de se autorregular em situações de insegurança ou receio.
--	---

Sessão 10

Atividade 1 – “Jogo do faz de conta”

Objetivos <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover a capacidade de improviso; ▪ Melhorar a comunicação verbal; ▪ Reconhecer as emoções expressas pelo outro. 	Descrição (Grupo) A atividade consiste na representação de cinco pequenos diálogos, conforme o anexo F. Cada diálogo conta com a participação de duas personagens, cada uma interpretada por um Aprendiz, em que os temas remetem para a expressão de uma determinada emoção (calma, alegria, tristeza, medo e raiva). Os Aprendizes que estão a assistir devem tentar adivinhar qual a emoção representada em cada diálogo, dentro das emoções trabalhadas nas sessões.
Materiais: -Cartões com diálogos (Anexo F).	

Sessão 11

Atividade 1 – “Plasticina”

Objetivos <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover a criatividade; ▪ Estimular a associação da expressão facial à respetiva emoção. 	Descrição (Individual) A atividade consiste na retirada de um cartão e a sua representação, por meio da modelagem de plasticina, da emoção que consta no cartão (calma, alegria, tristeza, medo e raiva). No final de cada
Materiais:	

	InAutism – Fostering Adult Integration	MOD: 011/00
---	--	-------------

<p>-Plasticina de várias cores; -Cartões com as várias emoções (Anexo E).</p>	<p>representação construída, solicitar uma explicação sobre os elementos constituintes da figura, o que representa o quê e porquê.</p>
---	--

Sessão 12

Atividade 1 – “Quiz dos Sons”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o reconhecimento de várias emoções; ▪ Melhorar a forma de interpretar as emoções; ▪ Associar estímulos auditivos ao estado emocional que podem desencadear. 	<p>Descrição (Grupo)</p> <p>A atividade consiste num jogo digital no qual são apresentados vários sons, um de cada vez, com estímulos auditivos diversos (e.g. sons da natureza, instrumentos, aparelhos eletrónicos, vozes, etc.). Os Aprendentes devem ouvir os sons e referir sobre qual a emoção que lhes transmitem (calma, alegria, tristeza, medo e raiva). De seguida, devem selecionar o “emoji” correspondente à emoção referida.</p>
<p>Materiais:</p> <p>-PowerPoint com a apresentação dos sons (Anexo G).</p>	

Sessão 13

Atividade 1 – “Colorir a vida”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover a expressão emocional; ▪ Estimular o reconhecimento das emoções sentidas nas várias situações. 	<p>Descrição (Individual)</p> <p>A atividade consiste em, inicialmente, solicitar ao Aprendente que associe a cada emoção uma cor, dentro das emoções trabalhadas (alegria, tristeza, medo, raiva e calma). De seguida, dar um papel branco ao Aprendente e pedir que o pinte com as cores correspondentes às emoções que tem sentido na última semana. Quanto maior a área pintada</p>
<p>Materiais:</p> <p>-Tabela de associação de cores a emoções (Anexo H); -Papel; -Lápis e canetas de cor.</p>	

	InAutism – Fostering Adult Integration	MOD: 011/00
---	--	-------------

	<p>com determinada cor, maior a frequência com que o Aprendiz experienciou a respetiva emoção. No final, refletir com o Aprendiz sobre as principais situações em que sentiu cada emoção.</p>
--	---

Sessão 14

Atividade 1 – “Bolas de sabão”

<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Promover o relaxamento e a calma; ▪ Estimular o controlo da respiração; ▪ Treinar o controlo da respiração como estratégia de regulação emocional. 	<p>Descrição (Grupo)</p> <p>A atividade consiste em encher a sala com bolas de sabão, de vários tamanhos, durante uns minutos. Os Aprendentes tenderão a rebentar as bolas de sabão à medida que estas vão surgindo e se vão aproximando. De seguida, solicita-se a cada Aprendiz que, à vez, façam eles próprios bolas para encher a sala. Por fim, convida-se cada Aprendiz a fazer uma bola de sabão gigante, ensinando os Aprendentes a inspirar profundamente e ir libertando o ar gradualmente, por forma a fazer uma bola grande. No final, a Técnica deve explicar que quando estamos ansiosos ou nervosos, controlar a respiração fazendo de conta que estamos a fazer uma bola de sabão gigante, pode ajudar a ultrapassar estes estados ansiosos e a promover o relaxamento. Por fim, convidar os Aprendentes a deitarem-se em colchões e a relaxar ao som de uma música calma, enquanto a Técnica enche a sala com bolas de sabão. Os Aprendentes podem</p>
<p>Materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Bolas de sabão de vários tamanhos; colchões; -Música calma. 	

	InAutism – Fostering Adult Integration	MOD: 011/00
---	--	-------------

	ir rebentando as bolas quando chegam ao pé de si, ou apenas senti-las a rebentar no seu corpo.
--	--

Sessão 15

Atividade 1 – “Avaliação final”

Objetivos <ul style="list-style-type: none"> ▪ Perceber qual a eficácia da intervenção no melhoramento da regulação emocional dos Aprendentes. 	Descrição (Individual) A atividade consiste no preenchimento da grelha de avaliação do modelo relativa ao impacto percebido da intervenção. O questionário é em formato de autorresposta, no entanto, a Técnica deve garantir que os Aprendentes entendem as afirmações e que preenchem corretamente.
Materiais: Grelha de avaliação do modelo	

V. CONCLUSÕES

Na Estratégia Educativa correspondente à Ludoterapia, trabalhou-se com um grupo de 5 Aprendentes, com idades compreendidas entre os 20 e os 58 anos, três mulheres e dois homens, com diagnósticos de Perturbação do Espectro do Autismo, Dificuldade Intelectual e Esquizofrenia Residual. Foram realizadas um total de 15 sessões, duas de avaliação (inicial e final) e 13 de intervenção. Das sessões de intervenção, sete foram realizadas em grupo, com uma duração de 45 minutos cada, e seis foram individuais, com a duração de 15 a 20 minutos cada. Realizaram-se duas sessões por semana, uma em grupo e uma individual, em contexto de sala de atividades e/ou gabinete. Foram trabalhadas várias emoções, como a alegria, calma, medo, tristeza e raiva, no que se refere à sua expressão, compreensão e regulação.

No que se refere ao decorrer das sessões, notou-se que os Aprendentes se mostraram mais envolvidos nas sessões em grupo comparativamente com as sessões individuais. Julga-se que o facto de os Aprendentes ouvirem, sentirem e partilharem as experiências de cada um, não só fez com que se mostrassem mais motivados a partilharem as suas vivências, como a normalizar aquilo que estas lhes podem fazer sentir. Neste sentido,

ERASMUS+ KA 204 Projeto 078527	Associação Portuguesa para as Perturbações do Desenvolvimento e Autismo de Leiria Asociación Autismo Vigo Peacepainting	14/16
-----------------------------------	--	--------------

percebeu-se uma crescente melhoria da relação entre os participantes do grupo, mostrando-se cada vez mais abertos à partilha e compreensão das emoções sentidas, e do à vontade com que os Aprendentes as partilharam.

No que toca às sessões realizadas, os Aprendentes mostraram um maior envolvimento e aparente agrado no que diz respeito às sessões onde foram trabalhadas emoções positivas, como a calma, comparativamente às sessões onde foram abordadas emoções negativas, como a raiva. Uma conclusão interessante deve-se ao facto de, inicialmente o grupo não reconhecer sequer a calma como emoção vivenciada, e que no final, acabou por se demonstrar a sessão com maior sucesso.

Relativamente aos objetivos específicos do modelo, nomeadamente no que se refere ao reconhecimento de emoções, a sua compreensão e formas de gerir as emoções negativas, notou-se uma melhoria significativa das competências adquiridas com o decorrer da intervenção. Inicialmente, o grupo teve alguma dificuldade em reconhecer as emoções propostas, especialmente as que não experienciavam muitas vezes, ou que não eram tão intensas, como por exemplo, a calma. Com o avançar das sessões de intervenção, verificou-se que os Aprendentes não só aprenderam a reconhecer as emoções, como a encontrar estratégias adaptativas para gerir as situações que lhes provocavam algum tipo de desconforto (no caso, o medo, a tristeza ou a raiva).

Tratou-se de um trabalho bastante positivo, proporcionando um conhecimento mais aprofundado dos Aprendentes, o que pode possibilitar uma melhor atuação em situações futuras. Foi igualmente interessante perceber as diferenças de comportamento, motivação e envolvimento dos Aprendentes quando se tratavam de sessões individuais ou de sessões em grupo.

De forma geral, os resultados obtidos através da avaliação percebida pelos Aprendentes revelam que a intervenção foi pertinente, traduzindo-se numa melhoria da compreensão e gestão emocional percebida por parte dos intervenientes e consequente promoção da autorregulação.

VI. REFERÊNCIAS

Almeida, P. (2003). *Educação lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos*. 11. ed. São Paulo: Loyola.

	InAutism – Fostering Adult Integration	MOD: 011/00
---	--	-------------

Homem, C. (2009). *A ludoterapia e a importância do brincar: reflexões de uma educadora*. Lisboa: Cadernos de educação de infância.

Leite, T. (2010). *Diferenciação curricular na resposta às necessidades educativas especiais dos alunos*. In: Actas do III Seminário de Educação Inclusiva. Lisboa: Universidade Lusófona.

Martelli, A. et al. (2000). *Autismo: orientação para os pais*. Brasília: Ministério da Saúde.

Neolácio, S. (2013). Ludoterapia: a arte do brincar. *Revista de Psicologia*, v1, p. 107-108.

Santos, E. & Silva, A. (2009). *A importância do brincar na educação infantil*. Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro.

Tintori, F., Bast, D. & Pitta, M. (2010). Jogo na terapia comportamental em grupo de crianças com TDAH. *Acta comport.*, vol. 2, p 225-239.

VII. ANEXOS

ERASMUS+ KA 204 Projeto 078527	Associação Portuguesa para as Perturbações do Desenvolvimento e Autismo de Leiria Asociación Autismo Vigo Peacepainting	16/16
-----------------------------------	--	--------------