



CIÊNCIAS DA SAÚDE

Hidroterapia e o Lúdico: Reflexões de acadêmicos e profissionais de fisioterapia no DSC***Hydrotherapy and the Ludic: Reflections of academics and professionals of physiotherapy in the DSC***

Maria Bethânia Tomaschewski Bueno¹; Fernando Augusto Treptow Brod²; Tatiane Barcellos Corrêa¹

RESUMO

A hidroterapia é um recurso terapêutico realizado dentro de uma piscina, aonde o fisioterapeuta e o paciente, mantém uma interação em prol da saúde desse paciente. A reflexão desta pesquisa baseia-se na inquietação do exercício do lúdico na área da saúde, com a problematização de como profissionais e acadêmicos de fisioterapia percebem o lúdico em suas práticas junto aos alunos com necessidades educacionais especiais e se é praticado ou não o mesmo por esses sujeitos nos atendimentos, na modalidade de hidroterapia. A metodologia utilizada foi a de abordagem qualitativa, com a técnica do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC), no ano de 2017, na Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais de Pelotas, RS, Brasil. Os resultados evidenciaram a percepção e o entendimento de proporcionar a utilização do lúdico em suas práticas, como o lúdico torna-se uma ferramenta, utilizada em conjunto com as técnicas fisioterapêuticas, para a obtenção de resultados eficazes em prol da saúde dos pacientes.

Palavras-chave: *Lúdico; Saúde; Fisioterapia.*

ABSTRACT

Hydrotherapy is a therapeutic resource performed within a pool, where the physiotherapist and the patient maintain an interaction for the health of that patient. The reflection of this research is based on the restlessness of the exercise of the playful in the health area, with the problematization of how professionals and academics of physiotherapy perceive the playfulness in their practices with the students with special educational needs and whether or not it is practiced the same these subjects in the consultations, in the modality of hydrotherapy. The methodology used was the qualitative approach, using the Collective Subject Discourse (DSC) technique, in 2017, at the Association of Parents and Friends of the Exceptional in Pelotas, RS, Brazil. The results evidenced the perception and the understanding of providing the use of the ludic in its practices, as the ludic becomes a tool, used in conjunction with the physiotherapeutic techniques, to obtain effective results for the health of the patients.

Keywords: *Ludic; Health; Physiotherapy.*

¹ ANHANGUERA - Faculdade Anhanguera, Pelotas/RS – Brasil.

² IFSul - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense, Pelotas/RS - Brasil.

1. INTRODUÇÃO

Ao refletir-se sobre as emoções nas relações entre indivíduos, destaca-se o modo prioritariamente racional como a dinâmica evolutiva da sociedade perdura. Cada indivíduo tem as suas emoções de forma singular, entretanto, a cultura de que os sentimentos e sensações, principalmente relacionados ao corpo, são elementos restritos e intocáveis, faz com que a corporeidade e as expressões dos seres sejam incompreendidas e conflituosas (MATURANA, 2004).

Desse modo, a forma como os indivíduos conduzem as relações, algumas vezes, constituem-se de atitudes operacionais intrínsecas. Relações essas que podem estar presentes dentro de casa, entre pais e filhos, bem como dentro da escola, entre professores e alunos. Perante essas barreiras culturais de emoções, que não possibilitam um entendimento humanizado das interações entre os seres, reflete-se sobre o lúdico.

[...]vivemos numa cultura que nega a brincadeira e valoriza as competições esportivas. Nessa cultura não se espera que brinquemos, porque devemos estar fazendo coisas importantes para o futuro. Não sabemos brincar. Não entendemos a atividade da brincadeira. Compramos brinquedos para os nossos filhos para prepará-los para o futuro (MATURANA, 2004, p. 241).

Para alguns autores, o lúdico é como a recriação da representatividade da verdade, uma lógica do faz de conta (ALVES, 2009, p. 46 apud CAMPBELL, 1992). Há outros que descrevem como a brincadeira, os jogos, no intuito de desenvolvimento do ser humano, bem como instrumento educativo (SANT'ANNA e NASCIMENTO, 2011).

Entretanto, um estudo reflete sobre as atividades lúdicas e ludicidade como fenômenos distintos, mas não inseparáveis (LUCKESI, 2014). Ludicidade não significaria as brincadeiras e sim "qualquer atividade que faça os nossos olhos brilharem", não pode ser medida tampouco vivenciada por terceiros, é a experiência interna de vivenciar do indivíduo (LUCKESI, 2014, p. 18). Segundo o autor desse estudo não existem atividades lúdicas apenas atividades e é uma experiência externa ao indivíduo, pois a atividade só será denominada lúdica se propiciar ao mesmo bem-estar (LUCKESI, 2014).

Nesse contexto de interações entre indivíduos, encontra-se a hidroterapia ou fisioterapia aquática, como também é denominada. A hidroterapia é uma terapia realizada dentro de uma piscina, aonde o profissional de fisioterapia e o paciente mantém um contato com base na segurança e cooperação mútua, em prol de benefícios ao paciente.

A água com suas propriedades terapêuticas, aliada também, a temperatura, no caso da hidroterapia, aquecida, proporciona o relaxamento, como impulsiona uma certa liberdade aos beneficiados. A hidroterapia tem como principais benefícios melhorar a capacidade respiratória, amplitude de movimento, propriocepção, equilíbrio, coordenação motora e ganho de força (AVANZO et al., 2004; BIASOLI e MACHADO, 2006; CARREGARO e TOLEDO, 2008).

A reflexão desta pesquisa baseia-se na inquietação do exercício do lúdico na área da saúde, com a problematização de como profissionais e acadêmicos de fisioterapia percebem o lúdico em suas práticas junto aos alunos com necessidades educacionais especiais e se é praticado ou não o mesmo por esses sujeitos nos atendimentos, na modalidade de hidroterapia. A pesquisa foi realizada na Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE), no município de Pelotas, RS, Brasil.

2. BREVE FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Hidroterapia

A hidroterapia é um recurso terapêutico utilizado pelo profissional de fisioterapia, individualizado, com finalidades como o aumento da amplitude de movimento, diminuição da tensão muscular, relaxamento, analgesia, melhora na circulação, absorção do exsudato inflamatório e minimização de lesões, melhorar a força, resistência muscular, equilíbrio e a propriocepção. É realizado dentro de uma piscina, em um ambiente habilitado, no qual trabalha-se da pediatria até a geriatria (AVANZO et al., 2004; BIASOLI e MACHADO, 2006; CARREGARO e TOLEDO, 2008).

A água da piscina deve estar na temperatura em torno de 27°C e 29°C, caso a piscina seja menor (aproximadamente, 3 por 3 metros) e 33° e 34°C, caso a piscina seja maior (aproximadamente, 22,3 m de comprimento e 13,5 m de largura). A hidroterapia é um ambiente dinâmico e eficaz, pelo fato de atrelar os efeitos terapêuticos e físicos da água com exercícios, sejam esses relaxantes ou fortalecedores, no qual possibilita efeitos no sistema cardiorrespiratório, neurológico, musculoesquelético e renal (BIASOLI e MACHADO, 2006; CARREGARO e TOLEDO, 2008).

As principais técnicas trabalhadas na hidroterapia são o Método dos Anéis de Bad Ragaz, Halliwick e Watsu, mas há na literatura outras técnicas dentro da modalidade, como por exemplo, o Ai-Chi, e o Aquastretching. No Método dos Anéis de Bad Ragaz, o paciente é apoiado por flutuadores nas regiões das extremidades, pescoço e tronco, realizando exercícios isocinéticos, isotônicos, isométricos e passivos (CUNHA et al., 1998; AVANZO et al., 2004).

A técnica do Halliwick tem como enfoque os movimentos mais livres, independentes, no qual enfatiza positivamente aos pacientes suas habilidades, além disso "O Halliwick começa ensinando a entrada do paciente na piscina e termina com a saída deste." (AVANZO et al., 2004, p. 59).

A técnica Watsu é descrita da seguinte maneira:

No Watsu o paciente permanece flutuando e a partir dessa postura são realizados alongamentos e rotações do tronco, que auxiliam para o relaxamento profundo, vindo por meio do suporte da água e dos movimentos rítmicos dos batimentos cardíacos (CUNHA et al., 1998, p. 130).

A técnica de Ai chi aumenta a circulação sanguínea, o metabolismo, diminui o estresse e a insônia. A técnica é descrita da seguinte maneira: "[...] combinação de respiração profunda com movimentos leves e amplos dos membros superiores, membros inferiores e tronco. Propicia o total alongamento e relaxamento progressivo do corpo, integrando mente, corpo e energia espiritual" (CUNHA et al., 2000, p. 48).

O Aquastretching é uma técnica que tem como base o Isostretching, praticada assim, no meio aquático. A técnica é caracterizada pela reeducação, flexibilidade, fortalecimento, alongamento e equilíbrio da região do tronco, tem como necessidade imediata a minimização da dor ou da patologia que reflete essa dor (FORNAZARI, 2012).

Para o fisioterapeuta, são diversos os recursos na hidroterapia, como por exemplo, a utilização de música, espaguete, caneleiras, protetor cervical, bolas em diversos tamanhos. Nas diversas cores e sons, a terapia se entrelaça a jogos de basquete, corridas, mergulhos, flutuação e massagens, todos esses mecanismos para diversificar o atendimento em prol dos objetivos traçados pelo profissional ao paciente.

Apesar de aparentemente ser algo simples, a modalidade requer uma anamnese profunda, no qual possa identificar-se alguma restrição do paciente. Restrições essas que podem ser de nunca ter obtido contato com a piscina, ou até mesmo algum trauma, no qual possa inviabilizar o tratamento.

2.2 O lúdico e o fisioterapeuta

No estudo de Fujisawa (2006), o autor discursa para que as atividades lúdicas sejam trabalhadas nas disciplinas teórico e teórico-práticas de formação dos fisioterapeutas. Esse estudo evidencia que essas atividades estão presentes nos atendimentos desses profissionais, especificamente na área pediátrica, foco do mesmo, por essa razão é importante estabelecer o entendimento de uma interação adequada, relacionando os fatores característicos de cada criança, com a atividade e o brinquedo, para que não se obtenha frustrações e desmotivação (FUJISAWA, 2006).

No estudo de Lima e Fujisawa (2009), no qual tem o foco voltado para os instrumentos de avaliação e intervenção com crianças hospitalizadas, a criatividade do profissional de fisioterapia está na narração de histórias. Esse estudo demonstra que a intervenção desse modo possibilita uma diminuição do estresse e motiva os pacientes na prática dos atendimentos, não deixou também, de instigar estudos com outros olhares da utilização do lúdico na fisioterapia, o que demonstra uma preocupação de novas percepções para a prática fisioterapêutica (LIMA e FUJISAWA, 2009).

A prática do lúdico nos atendimentos possibilita uma atuação humanizada por esses profissionais, por isso, autores enfatizam a importância do entendimento e prática do mesmo no meio acadêmico. No estudo de Gutierrez Filho e Andrade (2007), o tema abordado foi com docentes e discentes de fisioterapia e educação física, no meio aquático. Segundo esse estudo, antes dos profissionais de fisioterapia e educação física procurarem produzir em seus pacientes a percepção do corpo, esses necessitam interagir com os seus próprios corpos as suas percepções (GUTIERRES FILHO e ANDRADE, 2007).

A reflexão do estudo acima é a de ir além das técnicas, o autoconhecimento do ser é descrito como fundamental para que possibilite aos sujeitos exercerem com mais qualidade sua vida pessoal e profissional (GUTIERRES FILHO e ANDRADE, 2007). O mesmo discursou não minimizando os conhecimentos técnicos e específicos, mas refletindo na prática sobre empatia e humanização para o próprio entendimento dos profissionais da área da saúde (GUTIERRES FILHO e ANDRADE, 2007).

Nesse mesmo contexto, autores analisaram o fisioterapeuta, o educador físico e o terapeuta ocupacional, nos seus processos de formação (PINHEIRO e GOMES, 2016). Em uma passagem, os autores evidenciam:

Negligenciando ou silenciando temas socioculturais, como o brincar, no currículo, a Fisioterapia pode correr o risco de formar profissionais cada vez mais sob uma perspectiva médica tradicional. Há, portanto, para o currículo da graduação em Fisioterapia, perspectivas reais de uma maior humanização, e o brincar pode ser um dos caminhos possíveis (PINHEIRO e GOMES, 2016, p. 561).

Na mesma perspectiva, Santos e Ferreira (2013) evidenciaram a importância de uma formação mais humanista, com ênfase no brincar, nos jogos e reiteram que na fisioterapia aquática o exercício do lúdico é mais presente na terapia. Esse estudo apresentou como foco a fisioterapia pediátrica e nesse caso, as crianças apresentaram ter mais prazer e lembranças das atividades, como por exemplo, da sessão anterior, pelo fato de entender a atividade como uma brincadeira, não como a fisioterapia convencional (SANTOS e FERREIRA, 2013).

O lúdico é evidenciado como fundamental também no atendimento fisioterapêutico ao idoso. O estudo de Mendonça e Macedo (2010) abordou o tema em que o lúdico proporciona interesse ao indivíduo para realizar as atividades indicadas pelo terapeuta, bem como em determinadas situações remete a infância, fazendo com que o mesmo interaja mais naturalmente, tornando-se assim um atendimento prazeroso. No entanto, tinha como sujeito idosos com déficit cognitivo, mas a atuação fisioterapêutica com atividades lúdicas não delimita-se a indivíduos com alguma patologia, tampouco faixa etária (MENDONÇA e MACEDO, 2010).

3. METODOLOGIA

Diante da inquietação de como os fisioterapeutas e acadêmicos de fisioterapia percebem o lúdico em suas práticas junto aos alunos com necessidades educacionais especiais na modalidade de hidroterapia, e se é praticado ou não o lúdico pelos mesmos nos atendimentos, percebeu-se que para realizar esta pesquisa, a mesma necessitaria de ser qualitativa.

A pesquisa qualitativa possibilita refletir sobre questões particulares, aprofunda-se em “[...] significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.” (MINAYO, 2001, p. 22).

A técnica utilizada foi a do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC). O DSC é um recurso metodológico, de abordagem qualitativa, com um processo complexo, no qual a coleta de dados aos sujeitos pesquisados é realizada por meio de entrevistas ou questionários com perguntas abertas, aplicados individualmente. A técnica possibilita que os indivíduos possam expressar de forma autêntica os seus pensamentos e opiniões (LEFÈVRE e LEFÈVRE, 2005).

A pesquisa típica que usa DSC é uma pesquisa de opinião sobre um dado tema, dividida em três, quatro ou cinco questões abertas a serem respondidas por uma dada amostra de população; cada uma destas questões gera um número variado de diferentes posicionamentos, ou seja, de distintos DSCs (LEFÈVRE e LEFÈVRE, 2005, p. 23).

Os discursos individuais foram analisados e dispostos em um quadro, no qual as Expressões-Chave (E-Ch) correspondem aos trechos selecionados do depoimento verbal desses sujeitos, as Ideias Centrais (ICs) correspondem a fórmulas sintéticas do sentido de cada depoimento e as Ancoragens (ACs) correspondem a fórmulas sintéticas da ideologia de cada depoimento, não sendo obrigatórias. Por fim, o Discurso do Sujeito Coletivo (DSCs) é a reunião das E-Ch, com as ICs e/ou Acs semelhantes ou que se complementam (LEFÈVRE e LEFÈVRE, 2005).

Foram aplicados questionários com perguntas abertas, individualmente, aos fisioterapeutas e acadêmicos de fisioterapia que encontravam-se envolvidos na modalidade de hidroterapia, no turno

da tarde, no mês de novembro de 2017, na APAE do município de Pelotas, RS, Brasil. Foram seis sujeitos pesquisados e identificou-se os mesmos com letra e número.

O questionário desta pesquisa foi composto por três perguntas abertas, a primeira descrita da seguinte forma: *'Sobre o lúdico: Qual a tua percepção sobre o tema na saúde?'*. A segunda questão: *'Como você percebe o lúdico na fisioterapia? Por quê?'* e a terceira questão: *'Você realiza atividades lúdicas no recurso de hidroterapia? Como assim? Explique melhor.'*. No Quadro 1 é evidenciado a análise da primeira questão.

Quadro 1: Instrumento de Análise dos Discursos – IAD1

Expressões-Chave	Ideias Centrais
(A1) Atividades lúdicas são essenciais para conseguirmos "conquistar" um paciente e fazer com que ele realize as atividades propostas com vontade e qualidade. Principalmente quando se trata de crianças, o lúdico deve ser sempre estimulado, utilizando as brincadeiras certas para atingir um objetivo fisioterapêutico.	Para conquistar um paciente. Estimulado por brincadeiras.
(A2) De acordo com a patologia de cada paciente e sua idade é a melhor forma de alcançar o objetivo proposto, através das brincadeiras consegue-se proporcionar relaxamento, e buscar a atenção do paciente, quando se é possível trabalhar utilizando instrumentos, se obtém ganhos com maior facilidade pois há uma entrega maior do paciente.	Buscar a atenção através de brincadeiras.
(A3) Interativo e ajuda na busca da funcionalidade do corpo.	Interativo.
(A4) Importantíssimo, pois através do lúdico é possível criar um ambiente de participação e diversão. Por meio desse ambiente realizar as atividades torna-se mais natural e atrativa.	O lúdico como atividade natural e atrativa.
(A5) É de extrema importância a utilização do lúdico na prevenção e promoção de saúde no meu ponto de vista, já que, muitas vezes se faz necessário a utilização dessa ferramenta visando uma melhor adaptação do tratamento proposto.	Ferramenta de melhor adaptação ao tratamento.
(A6) Acho ele muito importante pois podemos aprimorar o tratamento sem ser uma rotina, trazendo para o paciente uma melhor atenção e um melhor aproveitamento do tratamento.	Aprimorar o tratamento e melhor atenção do paciente.

Fonte: Elaborado pelo autor (2017).

As Expressões-Chave foram agrupadas conforme suas ICs, em sentido de semelhança e complemento, assim, evidenciado no Quadro 2.

Quadro 2: Instrumento de Análise dos Discursos – IAD2

Expressões-Chave	Discurso Coletivo
<p>Atividades lúdicas são essenciais para conseguirmos “conquistar” um paciente e fazer com que ele realize as atividades propostas com vontade e qualidade.</p> <p>o lúdico deve ser sempre estimulado, utilizando as brincadeiras certas para atingir um objetivo.</p> <p>é a melhor forma de alcançar o objetivo proposto, através das brincadeiras consegue-se proporcionar relaxamento, e buscar a atenção do paciente,</p> <p>Interativo e ajuda na busca da funcionalidade do corpo.</p> <p>através do lúdico é possível criar um ambiente de participação e diversão. Por meio desse ambiente realizar as atividades torna-se mais natural e atrativa.</p> <p>É de extrema importância a utilização do lúdico na prevenção e promoção de saúde, a utilização dessa ferramenta visando uma melhor adaptação do tratamento proposto.</p> <p>podemos aprimorar o tratamento sem ser uma rotina, trazendo para o paciente uma melhor atenção e um melhor aproveitamento do tratamento.</p>	<p>É de extrema importância a utilização do lúdico na prevenção e promoção de saúde, a utilização dessa ferramenta visando uma melhor adaptação do tratamento proposto, como resultado, podemos aprimorar o tratamento sem ser uma rotina, trazendo para o paciente uma melhor atenção e um melhor aproveitamento do tratamento. O lúdico deve ser sempre estimulado, utilizando as brincadeiras certas para atingir um objetivo, além disso, através do lúdico é possível criar um ambiente de participação e diversão. Por meio desse ambiente realizar as atividades torna-se mais natural e atrativa, dessa maneira, é a melhor forma de alcançar o objetivo proposto, através das brincadeiras consegue-se proporcionar relaxamento, e buscar a atenção do paciente, assim sendo, atividades lúdicas são essenciais para conseguirmos “conquistar” um paciente e fazer com que ele realize as atividades propostas com vontade e qualidade, logo, interativo e ajuda na busca da funcionalidade do corpo.</p>

Fonte: Elaborado pelo autor (2017).

O processo do Quadro 1 e do Quadro 2 foi realizado também nas outras duas questões e utilizou-se, como preconiza a técnica, conectivos para a construção dos DSCs. Os processos originaram quatro DSCs, denominados de: Brincadeiras como ferramenta para aprimorar o tratamento, O lúdico aliado as técnicas, A água e a ludicidade e O lúdico como atividade dinâmica.

4. DISCUSSÃO DOS DADOS

Diante do modelo capitalista, acredita-se que questões como a utilização do lúdico ainda não demonstram quantitativamente os seus benefícios. Até porque, ao refletir-se sobre, pondera-se que o lúdico não é indissociável de outros fatores como a humanização, a empatia e o cuidado, e é dentro desse contexto que encontram-se, ou deveriam encontrar-se, as relações entre os indivíduos, sejam eles pais e filhos, professores e alunos, profissional e paciente.

Apesar desse cenário, foi demonstrado nos discursos que o lúdico faz parte do cotidiano desses profissionais e acadêmicos, bem como é fundamental para a motivação dos pacientes. Para a primeira questão, 'Sobre o lúdico: Qual a tua percepção sobre o tema na saúde?', originou-se o discurso: 'Brincadeiras como ferramenta para aprimorar o tratamento', o que remeteu a Maturana (2004),

aonde o autor reflete sobre a importância da interação de fato com o outro indivíduo, sendo assim, as interações devem ser exercidas verdadeiramente por todos envolvidos a ela.

As brincadeiras, relacionadas nesse caso por profissional e paciente, tem como premissa a motivação e a atenção do paciente em realizar os objetivos e nesse sentido precisam ser adequadas, atrativas e naturais.

DSC 1: Brincadeiras como ferramenta para aprimorar o tratamento

É de extrema importância a utilização do lúdico na prevenção e promoção de saúde, a utilização dessa ferramenta visando uma melhor adaptação do tratamento proposto, como resultado, podemos aprimorar o tratamento sem ser uma rotina, trazendo para o paciente uma melhor atenção e um melhor aproveitamento do tratamento. O lúdico deve ser sempre estimulado, utilizando as brincadeiras certas para atingir um objetivo, além disso, através do lúdico é possível criar um ambiente de participação e diversão. Por meio desse ambiente realizar as atividades torna-se mais natural e atrativa, dessa maneira, é a melhor forma de alcançar o objetivo proposto, através das brincadeiras consegue-se proporcionar relaxamento, e buscar a atenção do paciente, assim sendo, atividades lúdicas são essenciais para conseguirmos "conquistar" um paciente e fazer com que ele realize as atividades propostas com vontade e qualidade, logo, interativo e ajuda na busca da funcionalidade do corpo.

A segunda questão, *'Como você percebe o lúdico na fisioterapia? Por quê?'*, demonstrou novamente que o lúdico é descrito como uma ferramenta para estimular o paciente, manter a sua atenção e fazer com que esse tratamento seja eficaz. Há a percepção por parte desse sujeito, descrita nos discursos, que a utilização do lúdico é importante para o tratamento não se tornar maçante e tedioso a esse paciente, isto é, a interação entre profissional e paciente precisa ser de confiança, afetuosidade e ser estimulante, para que o mesmo seja benéfico a ambos.

DSC 2: O lúdico aliado as técnicas

Na fisioterapia a junção das técnicas específicas do tratamento aliadas ao lúdico resultam em uma resposta muito mais eficaz no paciente. Pacientes neurológicos e pediátricos, por exemplo, desenvolvem uma melhor percepção e atenção durante o atendimento quando se consegue proporcionar atividades com o auxílio do lúdico. Portanto, atividades lúdicas são essenciais para a adesão do tratamento, o simples fato de pedir para pegar um brinquedo ou um objeto já faz daquilo um interativo, acredito que permite sensações fugindo de uma rotina ou atividade monótona, por isso, percebo a importância dele na fisioterapia, principalmente para o tratamento em crianças pois estimula a capacidade mental e motora e faz com que se interessem mais no tratamento. É a forma mais prática de estimular o exercício proposto. Brincadeiras e brinquedos, aproximam paciente do terapeuta e terapia, transformando em um momento prazeroso, diminuindo a sensação de atividade regrada.

Na terceira questão, *'Você realiza atividades lúdicas no recurso de hidroterapia? Como assim? Explique melhor.'*, evidenciou-se não só a percepção do lúdico na área da fisioterapia, como a modalidade de hidroterapia destacou-se em ser um ambiente adequado para a sua prática. Foi exemplificado atividades, como brincadeiras, realizadas na modalidade, de modo que, acredita-se que seja algo cotidiano nas vivências desses profissionais e acadêmicos.

DSC 3: A água e a ludicidade

A hidroterapia oferece um universo diferente para o paciente. O grande diferencial são as atividades lúdicas dentro da piscina, do qual uma "criança para fugir do jacaré" movimentava as suas pernas e pega objetos. A água proporciona sensações diferentes, facilitando o nosso atendimento. Penso que a hidroterapia num ambiente lúdico permite ao paciente diversão, esquecendo que está numa atividade específica. Existem vários modelos em que brincando podemos tratar sem a percepção do paciente, por exemplo, pedir pra uma criança para pegar um brinquedo e colocar em outro lugar, vou estar trabalhando um movimento que ela tem dificuldade, as vezes utilizando alguma atividade lúdica acaba sendo mais divertido e conseguindo ter mais ganhos em nosso atendimento. Dessa forma, proporcionar atividades lúdicas com certeza é muito mais eficaz do que somente utilizar manobras e técnicas de uma forma convencional. Ao invés de apenas solicitar uma marcha dentro da piscina, proporcionar um desafio ao paciente estimula o mesmo a realizar o exercício com mais vontade obtendo um melhor resultado final.

O discurso coletivo evidencia também, que há um cuidado com a utilização do lúdico nos atendimentos. Por mais simples que seja a brincadeira, cada indivíduo é singular e nesse sentido, o contato adequado e a reciprocidade são fundamentais.

DSC 4: O lúdico como atividade dinâmica

Na hidroterapia as atividades lúdicas também são de grande importância, pelo simples fato de estar em imersão em ambiente aquecido, atividades dinâmicas potencializam a reabilitação, o que estimula ainda mais o paciente, antes de mais nada, estou tentando utilizar, pois alguns pacientes tem comprometimento cognitivo alto, e eu ainda preciso melhorar meu entendimento do lúdico com o tratamento.

Nessa perspectiva, sobre essas interações existenciais entre os indivíduos, que Maturana (2004) dialoga com propósito de uma atividade espontânea e por conseguinte gerar conhecimentos, do próprio indivíduo em suas diversas variáveis, bem como no meio em que o mesmo se encontra. As trocas nas interações entre os seres são de fato essenciais e se constituem como dinâmica de desenvolvimento emocional, biológico, sensório-motora e intelectual (MATURANA, 2004).

No mesmo sentido, especificamente na área da fisioterapia autores também ressaltam essas condutas como ato de humanizar os atendimentos, conhecimento e respeito pelo outro indivíduo, bem como autoconhecimento (FUJISAWA, 2006; GUTIERRES FILHO e ANDRADE, 2007; LIMA e FUJISAWA, 2009).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar do modelo capitalista vigente, de ensino e práticas competitivas, esse sujeito coletivo, nesse ambiente, evidenciou a percepção e o entendimento de proporcionar a utilização do lúdico em suas práticas, enfatizando no seu discurso como o lúdico é uma forma de interação que humaniza e otimiza o atendimento.

Do mesmo modo, demonstrou que a prática do mesmo é vivenciada, como torna-se uma ferramenta, utilizada em conjunto com as técnicas fisioterapêuticas, para a obtenção de resultados eficazes, em prol da saúde dos pacientes. Nos discursos foi evidenciado a prevalência de exemplificação do público

infantil e muitos desses com acometimentos cognitivos, isso se dá em virtude de o local e modalidade pesquisada ter a predominância de crianças com comprometimentos.

Diante desse fato, a dificuldade de interação por exemplo com brincadeiras, pode estar diretamente ligada a isso, no entanto, percebeu-se por meio desses o entendimento de que é necessário e possível, reaprender e elaborar a brincadeira em conformidade ao indivíduo, do mesmo modo que a consciência de um desenvolvimento contínuo na utilização do lúdico nos atendimentos é necessário.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Fernando Donizete. O Lúdico e a Educação Escolarizada da Criança. **(Im)pertinências da Educação: O trabalho educativo em pesquisa / Maria Lúcia de Oliveira (org.)**. – São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

AVANZO, Francine H. P.; PERES, Flávia Roberta; FONTANARI, Patrícia; PORTO, Anita Volpi; LAVEZZI, Rafaela; ROSIM, Giovana de Cássia; CALURI, Gisela Naif. Hidroterapia: Exercícios aquáticos terapêuticos. Banco de Produção Acadêmica e Intelectual, **Repositório Institucional Kroton**, v. 1, n. 1, p. 57-59, 2004.

BIASOLI, Maria Cristina; MACHADO, Christiane Márcia Cassiano. Hidroterapia: Aplicabilidades clínicas. **Rev. Bras. Med.**, v. 63, n. 5, p. 225-237, 2006.

CARREGARO, Rodrigo Luiz; TOLEDO, Aline Martins de. Efeitos Fisiológicos e Evidências Científicas da Eficácia da Fisioterapia Aquática. **Revista Movimenta**, v. 1, n. 1, p. 23-27, 2008.

CUNHA, Márcia Cristina Bauer; LABRONICI, Rita Helena Duarte Dias; OLIVEIRA, Acary de Souza Bulle; GABBAI, Alberto Alain. Hidroterapia. **Rev. Neurociências**, v. 6, n. 3, p. 126-130, 1998.

CUNHA, Márcia Cristina Bauer; LABRONICI, Rita Helena Duarte Dias; OLIVEIRA, Acary Souza Bulle; GABBAI, Alberto Alain. Relaxamento Aquático, em Piscina Aquecida, Realizado pelo Método Ai Chi: uma Nova Abordagem Hidroterapêutica para Pacientes Portadores de Doenças Neuromusculares. **Rev. Neurociências**, v. 8, n. 2, p. 46-49, 2000.

GUTIERRES FILHO, Paulo José Barbosa; ANDRADE, Alexandro Andrade. Da Hidroterapia a Psicomotricidade Relacional em Meio Aquático. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, v. 5, n. 1, p. 207-214, 2007.

FORNAZARI, Lorena Pohl. Fisioterapia Aquática. Ebook. **Repositório Unicentro**, 2012. Disponível em:

<<http://repositorio.unicentro.br:8080/jspui/bitstream/123456789/503/5/Fisioterapia%20Aqu%C3%A1tica.pdf>>. Acesso em: 08 nov. 2017.

FUJISAWA, Dirce Shizuko; MANZINI, Eduardo José. Formação Acadêmica do Fisioterapeuta: A utilização das atividades lúdicas nos atendimentos de crianças. **Rev. Bras. Ed. Esp.**, v. 12, n. 1, p. 65-84, 2006.

LEFÈVRE, Fernando; LEFÈVRE, Ana Maria Cavalcanti. **Discurso do sujeito coletivo: um novo enfoque em pesquisa qualitativa (desdobramentos)**. 2, ed. Caxias do Sul, RS: Educs, 2005.

LIMA, Talitha Allegretti de; FUJISAWA, Dirce Shizuko. A Fisioterapia e a "Contaçon" de Histórias: Os instrumentos de avaliação e o estudo da intervençon. **V Congresso Brasileiro Multidisciplinar de Educação Especial**, Anais 2009.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e Formação do Educador. **Revista Entreideias**, v. 3, n. 2, p. 13-23, 2014.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MATURANA, Humberto R. **Amar e Brincar: Fundamentos esquecidos do humano do patriarcado à democracia** / Humberto R. Maturana, Gerda Verden-Zöllner; tradução de Humberto Mariotti e Lia Diskin. – São Paulo, Palas Athena, 2004.

MENDONÇA, Talita Campos; MACEDO, Andréia Borges. A Importância do Lúdico Durante o Tratamento Fisioterapêutico em Pacientes Idosos Com Déficit Cognitivo - estudo de caso. **Revista Eletrônica Saúde CESUC**, v. 1, n. 1, p. 1-11, 2010.

PINHEIRO, Marcos Filipe Guimarães; GOMES, Christianne Luce. Abordagens do Brincar em Cursos de Graduação na Área da Saúde: Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional. **Movimento**, v. 22, n. 2, p. 555-566, 2016.

SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. A História do Lúdico na Educação. **REVEMAT**, v. 6, n. 2, p. 19-36, 2011.

SANTOS, Kadine Priscila Bender dos; FERREIRA, Valéria Silva. Contribuições para a Fisioterapia a partir dos Pontos de Vista das Crianças. **Rev. Bras. Ed. Esp.**, v. 19, n. 2, p. 211-224, 2013.

Submissão: 05/04/2018

Aceito: 29/05/2018