

APLICAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS COMO ADJUVANTES NAS INTERVENÇÕES ASSISTIDAS POR ANIMAIS

JÉSSICA RAMIRES BARBIER¹; DÉBORA MATILDE DE ALMEIDA²; EMANUELE PRADO SILVA³; SABRINA DE OLIVEIRA CAPELLA⁴; FERNANDA DAGMAR MARTINS KRUG⁵; MÁRCIA DE OLIVEIRA NOBRE⁶

¹ Universidade Federal de Pelotas – jssicabarbier@yahoo.com.br

² Universidade Federal de Pelotas – deby.almeida@hotmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas – emanuelepradosilva@gmail.com

⁴ Universidade Federal de Pelotas – capella.oliveira@gmail.com

⁵ Universidade Federal de Pelotas – fernandadmkrug@gmail.com

⁶ Universidade Federal de Pelotas – marciaonobre@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Os jogos didáticos estão sendo utilizados como uma ferramenta produtiva para auxiliar na educação e reabilitação dos pacientes, de forma em que diminui o estresse e a pressão arterial, como cita (BAUN et al., 1991). A utilização deste recurso torna uma atividade mais prazerosa e agradável, por ser um método lúdico, tornando-a mais atraente. Assim como a utilização do animal traz conforto, amor incondicional, oportunidade de distração e aceitação no ambiente hospitalar (FRASER, 1990).

O papel do cão terapeuta, nas Intervenções Assistidas por Animais, é favorecer a ligação entre paciente e terapeuta, pois a presença do cão reduz a ansiedade e o estresse (CHELINI & OTTA, 2016). A condição de saúde não se limita a ausência de doença, mas engloba, também, o bem-estar psicossocial individual. Assim, diversas atividades podem ser ofertadas visando à promoção da saúde e do bem-estar dos pacientes. Neste sentido, as Intervenções Assistidas por Animais (IAA) são aplicadas em diversas Instituições de saúde, buscando uma relação saudável e de mútuo bem-estar entre seres humanos e animais, e que vise à melhora do paciente em aspectos, tanto físico, social, intelectual, quanto espiritual (CRIPPA & FEIJÓ, 2014).

Dessa forma, no presente trabalho objetivou-se explicitar a aplicação de jogos didáticos interativos de forma adjuvante as Intervenções Assistidas por Animais.

2. METODOLOGIA

O projeto Pet Terapia da Universidade Federal de Pelotas trabalha com Intervenções Assistidas por Animais (IAA), oferecendo estímulos: motivacional, educacional, descontração, recreação, distração, entretenimento, lazer, vínculos afetivos, socialização, e benefícios emocionais e/ou cognitivos, às crianças e aos adultos. São realizadas visitas em Instituições como: hospitais, escolas regulares, escolas especiais e centros de atendimentos especializados da cidade de Pelotas e região.

O grupo do Pet Terapia conta com a participação de profissionais e discentes dos cursos de medicina veterinária e afins, áreas da saúde e da educação. Estes trabalham dentro das suas áreas de forma transdisciplinar, preparando os cães para as visitas e estabelecendo as atividades a serem

realizadas em cada local, de acordo com o público a ser atendido, e com suas necessidades.

Para estas atividades foram elaborados jogos educativos e interativos para serem utilizados como ferramenta auxiliar nas Intervenções. O material é composto por desenhos para pintar e imagens de labirinto com animações dos cães terapeutas, participantes das IAAs, além de jogos de memória e quebra-cabeças com as fotos dos animais co-terapeutas. Estes jogos são levados até às Instituições e aplicados, de acordo com o público atendido, sempre em momento secundário, ao decorrer da visita.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O uso dos jogos durante as IAA demonstrou além de auxiliar nas diversas formas de aprendizado, proporcionaram um momento prazeroso, de descontração e de socialização no momento da atividade. Os jogos educativos exploram atividades lúdicas que possuem objetivos pedagógicos especializados para o desenvolvimento do raciocínio e do aprendizado (RIEDER et al., 2005)

Observou-se no decorrer das IAAs com auxílio dos jogos, uma efetiva contribuição aos objetivos propostos, além disso, a descontração proporcionada por estes é benéfica, já que os pacientes se apresentam mais ativos e mais receptivos ao tratamento aplicado pelos profissionais da saúde. É visto também, através do estudo de GROS (2003), que os jogos têm a função de desenvolver estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos pacientes. Os jogos desenvolvem a percepção, a inteligência, a curiosidade e estimulam a sociabilidade (TORDESCHINI et al., 2000).

O Jogo da memória, proporcionou estimular a memória dos atendidos o que previne a diminuição da capacidade cognitiva que acontece, naturalmente, ao decorrer dos anos, assim apresenta grande importância para a melhora do assistido (FOSCO et al., 2009). Dessa forma, os jogos associados à imagem dos cães mostram-se eficientes por apresentarem estímulo contínuo através da associação da imagem destes.

Os jogos didáticos auxiliaram, na evolução dos pacientes, como também propiciaram a interação da equipe com os atendidos, permitindo assim uma maior aproximação e consequentemente o melhor desenvolvimento do trabalho.

4. CONCLUSÕES

Conclui-se que os jogos didáticos demonstram grande importância como ferramenta de auxílio nas Intervenções Assistidas por Animais, resultando em motivação e aprendizado de forma mais descontraída e agradável aos pacientes.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. BAUN, M.M; OETTING, K; GERGSTROM, N. Health benefits of companion animals in relation to the physiologic indices of relaxation. **Holistic Nursing Practice**, v.5, p.16- 23, 1991.
2. CHELINI, M.O.; OTTA, E. **Terapia assistida por animais**. Rio de Janeiro: ed. Manole, 2016.
3. CRIPPA, A.; FEIJÓ, A.G.S. ATIVIDADE ASSISTIDA POR ANIMAIS COMO ALTERNATIVA COMPLEMENTAR AO TRATAMENTO DE PACIENTES: A

- BUSCA POR EVIDÊNCIAS CIENTÍFICAS. **Rev. Bioética**, v.14, n.1, p.14-25, 2014.
4. FRASER, C. Companion animals and the promotion of health. **Comprehensive Nursing Quarterly**, v.2, p.2-17, 1990.
 5. FOSCO, M. M; RIBEIRO, P. R; FERRAZ, F. H. A; JUNIOR FREITAS, R; MARTIN, D. W; RAYMUNDO, C. S; PEREIRA, C. A. D. Aplicação da terapia assistida(TAA) por animais no tratamento de crianças portadoras de paralisia cerebral-TAA-Parte1. **Revista Saúde Coletiva**. São Paulo, v. 32, n. 6, p. 174-180, 2009.
 6. GROS, B. The impact of digital games in education. **First Monday**, v. 8, n. 7, 2003. Disponível em: http://www.firstmonday.org/issues/issue8_7/xyzgros/index.html. Acesso em 15 de julho de 2016.
 7. RIEDER, R; ZANELATTO, E.; BRANCHER, J. Observação e análise da aplicação de jogos educacionais bidimensionais em um ambiente aberto. **INFOCOMP: Journal of Computer Science**, v. 4, n. 2, p.63-71, 2005.
 8. TORDESCHINI, R.; PEREIRA, A; STRADIOTTO, C. Jogos e entretenimentos em realidade virtual: perspectivas e possibilidades. **III Congresso Internacional de Engenharia Gráfica nas artes e no desenho**, Ouro Preto, 2000.