

## AVALIAÇÃO DOS EFEITOS DOS RECURSOS LÚDICOS DO PROJETO “PET TERAPIA”

LIANDRA TOLFO DOTTA<sup>1</sup>; FERNANDA DAGMAR MARTINSKRUG<sup>2</sup>; CAMILA MOURA DE LIMA<sup>3</sup>; KASSIUS DOS SANTOS CORRÊA<sup>4</sup>; LEONARDO DE MELLO FARIA<sup>5</sup>; MARCIA DE OLIVEIRA NOBRE<sup>6</sup>

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas – lt.dotta@gmail.com*

<sup>2</sup> *Universidade Federal de Pelotas-fernandadmkrug@gmail.com*

<sup>3</sup>*Universidade Federal de Pelotas-camila.moura.lima@hotmail.com*

<sup>4</sup>*Universidade Federal de Pelotas-kassiuscorrea17@hotmail.com*

<sup>5</sup>*Universidade Federal de Pelotas- leomellofarias@hotmail.com*

<sup>6</sup>*Universidade Federal de Pelotas-marciaonobre@gmail.com*

### 1. APRESENTAÇÃO

A Intervenção Assistida por Animais (IAA) é um método onde se utiliza algum animal como facilitador das atividades aplicadas. Dentro desse método, há três tipos específicos que são a Atividade Assistida por Animais (AAA), a Terapia Assistida por Animais (TAA) e a Educação Assistida por Animais (EAA). A AAA tem o objetivo exclusivo de entreter e divertir os participantes. A TAA é realizada por um profissional da área da saúde, o qual visa desenvolver e melhorar aspectos físicos, sociais, emocionais e cognitivos de uma pessoa através de um plano terapêutico com objetivos claros e objetivos. Já a EAA é aplicada por profissionais da área de educação e visam estimular o processo de aprendizagem tendo o animal como aliado motivacional.

A ludicidade é um recurso utilizado em diversas áreas (como educação e saúde), a qual esta ligada a sentimentos de satisfação, prazer e entretenimento. Pode ser aplicada através de jogos, brincadeiras e brinquedos (Machado, 2004), sem discriminação de idade. De acordo com Heberle (2011), os recursos lúdicos auxiliam na motivação dos indivíduos, promovendo assim uma melhora nas atividades propostas. Segundo Cavalcanti e Galvão (2007), o contato com o animal pode proporcionar prazer, alegria, liberação de neurotransmissores e assim caracteriza-se por uma situação motivacional, auxiliando na aprendizagem. Dessa forma, pode-se dizer que as IAA se caracterizam como recurso lúdico, pois englobam os quesitos básicos da ludicidade.

O projeto Pet Terapia, pertencente à Faculdade de Medicina Veterinária da Universidade Federal de Pelotas, oferece a instituições da comunidade pelotense intervenções assistidas por animais, utilizando diversos recursos lúdicos como jogos, brincadeiras e o contato com animais. O projeto envolve uma equipe multidisciplinar que conta com acadêmicos de vários cursos e profissionais das áreas de saúde e educação. A interdisciplinaridade disponibiliza um ambiente enriquecedor para que

os acadêmicos tenham vivência com diferentes públicos e com diferentes temáticas, sendo muito importante para sua formação.

Com isso, este trabalho possui como objetivo relatar os recursos lúdicos utilizados, no primeiro semestre de 2017, pelo projeto.

## 2. DESENVOLVIMENTO

O projeto de pesquisa, ensino e extensão conta com a utilização de cães mediadores, os quais são treinados, cuidados e capacitados para o desenvolvimento das IAA. No período de maio de 2017 até o presente momento, foram realizadas atividades em instituições de saúde (dois hospitais e uma unidade de cuidados paliativos) e em instituições de educação (duas salas de recursos educacionais e uma escola de educação especial) localizados na cidade de Pelotas -RS.

As atividades do projeto Pet Terapia foram realizadas em encontros semanais com duração média de 40 minutos cada, nos quais foram beneficiados pacientes pediátricos, psiquiátricos, crianças com déficits intelectuais, problemas de socialização e aprendizagem. Essas atividades eram desenvolvidas pela equipe do projeto junto aos profissionais da área da saúde e de educação de cada local.

Cada encontro foi dividido em três importantes etapas. Inicialmente, era realizada a aproximação dos participantes com os cães, os quais atuavam como mediadores das atividades de forma lúdica, já que propiciam sensação de prazer e bem estar. Na sequência, eram aplicados recursos lúdicos de acordo com a necessidade dos atendidos. Nas instituições de saúde, os recursos visavam estimular a socialização, diminuir stress e ansiedade, além de proporcionar momentos de descontração. Nas instituições de educação, os objetivos a serem trabalhados estavam ligados aos déficits de cada criança/adolescente atendida. Para agregar maior ludicidade ao projeto, foram confeccionados materiais com a imagem dos cães dos projetos, tais como jogo da velha, jogo da memória, desenhos dos cães para pintar, cachorro de feltro para montar as partes, ligue os pontos e labirinto. Além disso, utilizaram-se também jogos como boliche, passeios na guia com os cães, colete para trabalhar coordenação motora e pinça, e atividades de confecção de artesanato com os pacientes. Na última etapa de cada encontro era realizada a despedida dos assistidos com os cães visando estimular o afeto e promover a criação de vínculos e trabalhar a separação, nesta fase era estimulada a escovação dos cães assim como a colocação de adornos. A criação de vínculo com os cães mediadores facilita não só a adesão dos atendidos nas atividades, como também facilita a execução das mesmas.

Para observar os resultados dos recursos lúdicos utilizados pelo Pet Terapia, foram aplicados questionários aos profissionais de referência de cada local atendido. As perguntas eram dissertativas e abordavam sobre a participação dos assistidos na confecção de materiais lúdicos, a utilização de jogos com a temática dos animais do projeto e quais foram as melhorias observadas pelos profissionais em relação aos assistidos no período após os encontros.

## 3. RESULTADOS

Em relação à confecção de materiais durante os encontros, observou-se que quatro das cinco intuições avaliam esta como uma atividade positiva, trazendo benefícios para as áreas de saúde e educação. Relatou-se que através de trabalhos manuais houve a possibilidade de trabalhar questões pedagógicas, auxiliar na redução de ansiedade, permitir trabalhar questões ligadas ao processo de internação, auxiliar a desfocar dos problemas e ajudar a reduzir a sensação de dor e desconforto. Um dos hospitais, onde o projeto atende a psiquiatria, observou-se que o contato com os cães foi suficientemente estimulante para os pacientes, já que estes preferiram o contato com o cão ao realizar a confecção de materiais.

Em todos os questionários respondidos, houve um favorecer positivo em relação à utilização de jogos com a temática dos animais do projeto. Nas instituições hospitalares relatou-se que os jogos personalizados auxiliaram na adesão dos pacientes nas atividades. Os pacientes sentem-se estimulados a jogar porque enxergam nas peças as figuras dos cães mediadores. Nas instituições educacionais, obteve-se que a correlação das imagens com os animais do Pet Terapia é um estímulo maior, pois faz a conexão entre o real/animado e a representação gráfica dos cães, sendo uma importante ferramenta para estimular o conhecimento.

Outro fato importante observado foram às melhorias dos participantes após as atividades. Nos dias em que eram realizadas as atividades nas instituições de saúde, notou-se visível melhora no quadro clínico geral dos pacientes assistidos, principalmente com relação ao humor e socialização. Relatou-se também que, procedimentos clínicos e atividades de estimulação neuropsicomotora são facilitados por conta da maior motivação que os pacientes sentem devido a participação no Pet Terapia. Em relação às instituições de educação, houveram relatos também da melhora da socialização no período pós as IAA, somado a menor resistência na troca de ambientes, melhora na compreensão das regras, aumento da afetividade, interesse por alfabetização, maior motivação e atenção por parte dos alunos atendidos, além de um maior envolvimento nas atividades pedagógicas na presença dos cães.

#### 4. AVALIAÇÃO

Pode-se observar que os recursos lúdicos utilizados nas intervenções assistidas por animais trazem resultados positivos. Tanto a utilização dos animais, quanto uso de jogos e a confecção de materiais que auxiliam na melhora de vários aspectos biopsicossociais dos assistidos, fazendo com que seja possível trabalhar objetivos educacionais e terapêuticos com maior facilidade. Verificou-se que a confecção de materiais durante os encontros é um método eficaz e que pode ser bastante explorado. No caso do público psiquiátrico, o maior interesse dos pacientes pela interação direta com os cães pode estar ligado ao fato desse contato trazer sensação de bem estar e de estabelecer uma comunicação onde não haverá julgamentos, propiciando a espontaneidade de emoções. Segundo Dotti (2014), o cachorro pode dar suporte emocional ao paciente, pois o mesmo percebe que não está só, sentindo-se assim menos indefeso e sem apoio. Consequentemente se sentirá mais seguro para desabafar.

O uso de jogos com a temática dos animais do projeto demonstrou ser um estímulo positivo. Observou-se que o vínculo com os animais mediadores foi motivacional para a adesão nas atividades. A opção pelo cachorro facilita essa criação, já que os cães têm uma enorme capacidade de construir laços com pessoas e intensificá-los, seja essas donas ou apenas visitantes (DOTTI, 2014).

Em relação a resposta dos participantes após as atividades, foram relatadas melhorias no âmbito biopsicossocial e educacional. Nos ambientes hospitalares, as melhorias obtidas correspondem a algumas já relatadas na literatura. Em uma pesquisa realizada por Vaccari e Almeida (2007) em um hospital pediátrico de São Paulo, tiveram-se como resultados pós visita dos animais: melhora na cooperação dos pacientes em procedimentos clínicos, aumento de confiança, diminuição de dor e desconforto. No âmbito educacional, também se encontrou pesquisas com resultados semelhantes aos obtidos. Segundo estudo realizado por Martin e Farnun (2002) com crianças com déficits intelectuais e de atenção, a interação com os cães pode trazer benefícios positivos como presença constante de sorrisos, maior engajamento e atenção nas atividades.

Conclui-se, portanto, que os estímulos lúdicos são de extrema importância para a melhoria dos pacientes assistidos pelo projeto Pet Terapia.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CAVALCANTI, A., GALVÃO, C., **Terapia Ocupacional**: fundamentação e prática, Ed. Guanabara Koogan, Rio de Janeiro, 2007.
- DOTTI, J. **Terapia e Animais**. São Paulo: Livrus, 2014.
- HEBERLE, K. **Importância e utilização das atividades lúdicas na Educação de jovens e adultos**. 2011. Tese (Especialização em Educação Básica na Modalidade EJA ) - Curso de pós-graduação em Especialização em educação profissional Integrada a educação básica na modalidade EJA, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- MACHADO, F. H. O lúdico como um diferencial no despertar da criatividade. In: SCHWARTZ, G. M. (Org.). **Dinâmica Lúdica**: novos olhares. Barueri: Manole Ltda., 2004. Cap.10, p.171-188.
- MARTIN, F.; FRAUN, F. J. Animal-assisted therapy for children with pervasive developmental disorders. **Western Journal of Nursing Research**, v. 24, n.6, p.657-670, 2002.
- VACCARI, A.M.H.; ALMEIDA, F.A. A importância da visita de animais de estimação na recuperação de crianças hospitalizadas. **Revista Einstein**. São Paulo, v.5,n.2, p.111-116, 2007.