

O DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES LÚDICAS COM A TEMÁTICA CANINA PARA EDUCAÇÃO INFANTIL

MIRELA MALLMANN SCHMALFUSS¹; DÉBORA MATILDE DE ALMEIDA²;
SABRINA DE OLIVEIRA CAPELLA³; MÁRCIA DE OLIVEIRA NOBRE⁴

¹Universidade Federal de Pelotas – mirela.mallmann@hotmail.com

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

³Universidade Federal de Pelotas – capellas.oliveira@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – marciaonobre@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O uso de animais como mediadores terapêuticos proporciona melhorias a saúde física, mental e emocional dos seres humanos (CHELINI & OTTA, 2016). Essa abordagem é denominada de Intervenções Assistidas por Animais (IAAs), sendo classificada em três modalidades: Atividade Assistida por Animais (AAA), Terapia Assistida por Animais (TAA) e Educação Assistida por Animais (EAA) (DOTTI, 2014).

As EAAs visam estimular a aprendizagem e o desenvolvimento das capacidades sociais por meio de ações pedagógicas realizadas pelos profissionais da área da educação com o auxílio de animais coterapeutas. Além disso, essa prática pode ser aplicada no âmbito escolar ou fora desse cenário, promovendo estratégias que facilitaram o uso dos recursos pedagógicos (DOTTI, 2014; SOARES et al., 2018).

Na educação infantil, o uso de instrumentos pedagógicos, como os jogos, exerce um papel importante no desenvolvimento físico e mental das crianças. Além de favorecer na aprendizagem, também há uma melhora na comunicação, leitura e cognição, bem como no desenvolvimento de habilidades como coordenação, rapidez e concentração (PETENUCCI, 2016). Dada a importância do assunto, este resumo tem como objetivo discorrer sobre o desenvolvimento de materiais educativos infantis com temática canina, elaborados pelas colaboradoras do projeto Pet Terapia.

2. METODOLOGIA

O Pet Terapia é um projeto de ensino, extensão e pesquisa da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) que realiza desde 2006 Intervenções Assistidas por Animais em diferentes instituições da cidade de Pelotas (RS) e região. O projeto conta com cães coterapeutas cuja higiene e sanidade são rigorosamente controladas. Além disso, esses animais passam por treinamentos e capacitações por meio de comandos básicos, jogos interativos, caminhadas, socialização e dessensibilização, levando em consideração a saúde e o bem-estar dos cães.

Semanalmente são realizadas reuniões de ensino na forma remota com os colaboradores do projeto, formados por profissionais e acadêmicos das áreas da Enfermagem, Medicina Veterinária, Zootecnia, Pedagogia e Psicologia. Nessas conferências foram abordados temas relacionados com a elaboração de jogos e atividades a serem desenvolvidas de forma *on-line* para as crianças, além de efetuar palestras expositivas com objetivo de apresentar técnicas para a realização de conteúdos infantis.

A partir disso, houve o desenvolvimento das atividades lúdicas para as crianças e também de brinquedos para cães e gatos que seriam produzidos de

forma artesanal pelos tutores. Desta forma foi necessário a equipe do projeto Pet Terapia pesquisar, estudar as possibilidades para adequá-las as imagens dos coterapeutas, preparar os temas abordados e elaborar de acordo com a idade das crianças e o tipo de jogo a ser executado. Esse processo de construção se deu a partir do uso de mecanismos tecnológicos, como o programa *PowerPoint*, além de plataformas para criação e edição de vídeos.

As atividades foram disponibilizadas nas redes sociais do projeto, através do *instagram* e *facebook*, além de serem impressas ou enviadas por meio eletrônico para execução em celular e *notebook*, para as instituições participantes do projeto, bem como para crianças e adolescentes filhos de profissionais da saúde. Com a finalidade de minimizar a saudade daquelas crianças que estavam acostumadas com as atividades presenciais semanais com os cães coterapeutas.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

No decorrer do desenvolvimento das atividades lúdicas, as tarefas foram analisadas e discutidas em grupo e cada colaborador ficou responsável por uma parte do trabalho, com base nas diferentes idades das crianças e no tipo de atividades a serem executadas. De acordo com ALBERTI et al. (2014), trabalhar em equipe e estabelecer as funções e responsabilidades de cada um proporciona a construção da aprendizagem em conjunto, visando a melhora das relações interpessoais, produtividade e criatividade dos estudantes.

As crianças apresentavam uma variação de idade de 3 a 8 anos, desta forma as atividades foram distribuídas de acordo com o nível de aprendizado. Além disso, foi levado em consideração as crianças que apresentavam alguma dificuldade de socialização, de aprendizagem ou até mesmo algum tipo de transtorno, como o déficit de aprendizagem e a hiperatividade. Nesse sentido, a EAA se mostra eficaz, dado que a utilização de atividades lúdicas contribui para resultados significativos em crianças com dificuldades psicomotoras e afetivas (VIVALDINI, 2011).

Os materiais pedagógicos produzidos apresentaram a dedicação e cautela sobre os assuntos abordados, utilizando os temas escolares como alfabetização, vogais, numerais, raciocínio lógico, exercícios de adição e desenhos visando manter o vínculo das EAAs. De acordo com BORBA (2017) a aplicação de cães coterapeutas no ambiente escolar e o uso de atividades lúdicas com temática canina promove a melhora na aprendizagem e contribui para o processo educacional dos indivíduos.

A partir disso, foi relatado pelos profissionais da educação e pelos familiares das crianças que a temática canina auxiliou na execução das atividades, bem como ajudou a diminuir o sentimento de saudade dos mesmos pelos cães coterapeutas. De acordo com DOTTI (2014), a utilização da temática canina no desenvolvimento de materiais didáticos, a partir da elaboração de livros e histórias sobre o manejo adequado dos animais, gera efeitos favoráveis para a aprendizagem das crianças.

Como colaboradora, evidencio que a divisão dos trabalhos promoveu dinamismo, maior atividade e também melhora da produção e a criatividade. Da mesma forma que beneficiou o grupo, através do fortalecimento das relações interpessoais dos colaboradores do projeto. Do mesmo modo que, o Congresso de Ensino de Graduação (CEG) contribui para a melhora na capacitação e aprendizagem da equipe do projeto Pet Terapia através das possíveis trocas de experiências entre os colaboradores e projetos, além de apoiar e incentivar os estudantes a participarem dos projetos disponibilizados por meio do ensino de graduação.

4. CONCLUSÕES

Conclui-se que o desenvolvimento de atividades lúdicas infantis com a temática canina, proporcionou aos graduandos uma experiência teórico-prática, por meio dos estudos e preparações dos jogos a serem executados. Além disso, promoveu as crianças uma melhora na aprendizagem e também no desempenho escolar, bem como ajudou na diminuição do sentimento de saudade das crianças pelos cães coterapeutas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBERTI, T.F. Dinâmicas de grupo orientadas pelas atividades de estudo: desenvolvimento de habilidades e competências na educação profissional. **Rev. Bras. Estud. Pedagogia**, Brasília, v. 95, n. 240, p. 346-362, 2014.

BORBA, J.M.P. Contributions of animal-assisted education – eaa for the psychology of education: a phenomenological analysis. **InterEspaço**, Grajaú/MA v. 3, n. 11 p. 187-210, 2017.

CHELINI, M.O.M.; OTTA, E. **Terapia Assistida por Animais**. Barueri, SP: Manole, 2016.

DOTTI, J. **Terapia e animais**. 2. ed. São Paulo: Noética, 2014.

SOARES, D.F.G. et al. **Terapia assistida por animais: teoria e prática**. Caratinga: FUNEC Editora, 2018.

PETENUCCI, A. L. Educação assistida por animais. In: CHELINI, M. O. M.; OTTA, E. **Terapia Assistida por Animais**. São Paulo: Manole, 2016. Cap.15, p.297-311.

VIVALVINI, V.H. **Terapia Assistida por Animais: uma abordagem lúdica em reabilitação clínica de pessoas com deficiência intelectual**. 2011. Dissertação (Mestrado em Psicologia da Saúde) - Pós-Graduação em Psicologia da Saúde, Universidade Metodista de São Paulo.