

O USO DE JOGOS EDUCATIVOS NO TRATAMENTO DO TRANSTORNO DE DÉFICIT DE ATENÇÃO E HIPERATIVIDADE INFANTIL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Yngrid da Cunha Caldas¹; Gabriella Alves Guimarães²

¹Graduando em Terapia Ocupacional, Universidade da Amazônia (UNAMA);

²Especialização em Terapias Holísticas, Grupo Estratégico Inex (GEI)

yngrid_cunha18@hotmail.com

Introdução: O Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) é reconhecido como um transtorno neurobiológico, de causas genéticas, frequentemente identificado na infância e que acompanha o indivíduo até a vida adulta. Esse transtorno traduz-se em um padrão contínuo de desatenção e/ou hiperatividade, mais intenso e grave do que aquele encontrado em crianças com o mesmo nível de desenvolvimento. Surge em torno dos sete anos de idade, interferindo em pelo menos duas áreas de atuação infantil, como lar, escola e grupo de amigos. Em geral, essa patologia é subdiagnosticada pelo pediatra (1). No que concerne a aprendizagem de crianças com TDAH, é importante encontrar novas alternativas que ajudem no processo de ensino, uma vez que esta é a área mais afetada por essa enfermidade. Nesse sentido, os jogos educativos são utilizados como recursos que contribuem para despertar o interesse e a motivação para a aprendizagem, além de promover a atenção concentrada, memória e o autocontrole de crianças com esse transtorno, resultando assim, no desenvolvimento da leitura, escrita e outras áreas específicas afetadas (2). A Terapia Ocupacional utiliza os jogos como recurso nas suas intervenções, com o intuito de potencializar o melhor desempenho independente e autônomo dos indivíduos com TDAH, levando em consideração o seu contexto de escolarização, já que está é a sua ocupação mais significativa no momento. **Objetivos:** Relatar a contribuição do uso de jogos educativos no tratamento do Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) infantil. **Descrição da Experiência:** A prática foi realizada durante o Projeto de Extensão Vivências, desenvolvido por uma instituição particular, sendo executado pela estagiária juntamente com outros acadêmicos e supervisora na Clínica de Terapia Ocupacional da instituição. O projeto ocorreu no período de agosto à dezembro de 2016, sendo desempenhados dois atendimentos semanais. Realizou-se o acompanhamento de um paciente do sexo masculino, de oito anos, com diagnóstico de TDAH. O menor já havia sendo atendido na instituição há algum tempo e segundo relato da genitora vinha apresentando melhora significativa em aspectos relacionados às suas Atividades de Vida Diária (AVD) onde antes apresentava dificuldades, notando-se, porém, ainda a presença de dificuldades relacionadas ao seu contexto escolar e social. Foram efetuados sete atendimentos com o menor, sendo um para avaliação, cinco intervenções e um para reavaliação. Na avaliação realizou-se primeiramente a escuta terapêutica com a genitora para que fosse possível conhecer melhor o caso, buscou-se também estabelecer o vínculo terapêutico com o paciente, sendo este um fator essencial para o prosseguimento do tratamento. Utilizou-se como instrumento de avaliação a Medida Canadense de Desempenho Ocupacional (COPM). O COPM é um teste padronizado, pois requer métodos para a administração e pontuação, sendo uma medida de resultados, ou seja, um instrumento capaz de mensurar a repercussão de uma intervenção para um indivíduo. Foi construído para ser usado por terapeutas ocupacionais, tendo como propósito mensurar mudanças na percepção do cliente sobre seu desempenho ocupacional ao longo do tempo, assim como mudanças na sua satisfação com esse desempenho. Busca-se focar as dificuldades e necessidades dos clientes de forma individualizada, sendo utilizado para estabelecer objetivos, planejar o tratamento e

mensurar o progresso do cliente (3). Sendo assim, usou-se este protocolo com o intuito de estabelecer os objetivos do tratamento a partir do nível de desempenho e satisfação do cliente nas suas atividades cotidianas. **Resultados:** A partir dos resultados do COPM na avaliação, foram eleitos dois aspectos principais referentes ao menor que deveriam ser trabalhados. São estes: o brincar social e o controle de comportamento agressivo/impulsivo. Em todas as intervenções foram utilizados como recursos inúmeros jogos educativos, que se julgou serem adequados ao caso, buscando-se estimular a atenção e concentração, promover o planejamento de ações e aumentar a tolerância do menor para a realização de atividades, principalmente relacionadas ao seu desempenho em grupo. Dentre os jogos que foram utilizados estão: dominó, resta um, dama, cartas, quebra cabeça, pega varetas, trilhas e outros. Em relação ao jogo resta um, foi estabelecido na primeira intervenção um desafio para o paciente, no qual este deveria tentar vencer o jogo até que fosse realizado o último atendimento. Este desafio teve como objetivo principal proporcionar ao menor o sentimento de determinação, continuidade e perseverança, em busca de alcançar um objetivo final. Durante todas as intervenções o menor mostrou-se colaborativo e entusiasmado com os jogos. Na reavaliação, observou-se progresso em relação aos aspectos trabalhados nos atendimentos. Enquanto na avaliação o item brincar social obteve a pontuação 7 para o desempenho e 3 para a satisfação, na reavaliação atribuíram-se as notas 8 e 7 respectivamente. Já em relação ao controle de comportamento agressivo/impulsivo na avaliação foi concedido as notas 7 para o desempenho e 3 para a satisfação, progredindo para 8 e 8 na reavaliação. Notou-se assim, uma grande melhora em relação ao quesito satisfação em ambos os itens trabalhados. **Conclusão ou Considerações Finais:** A falta de atenção, a impulsividade e a inquietação interferem nas atividades que os indivíduos com TDAH possam executar tanto no seu contexto escolar quanto no seu contexto domiciliar, culminando para o baixo rendimento escolar e dificuldade no controle da conduta, principalmente no que se refere ao seu convívio com os colegas de turma, portanto os jogos educativos são uma forma de tratamento diferenciada e que traz boas repercussões (2). Os resultados apresentados, embora não tão expressivos, evidenciam a contribuição positiva que jogos educativos, utilizados como recurso no tratamento terapêutico ocupacional, podem trazer para crianças com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade. É importante frisar que poderiam ter sido obtidos resultados mais significativos se houvesse sido possível haver um número maior de intervenções com o menor.

Descritores: Jogos Educativos, TDAH, Terapia Ocupacional.

Referências:

1. Pasturas G, Mattos P. Efeitos colaterais do metilfenidato. Rev Psiq Clín. 2004 mar 09;31(2):100-4.
2. Silva MGM. Transtorno de déficit de atenção e hiperatividade e o uso dos jogos educativos [monografia na Internet]. Rio Grande do Norte: Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Centro de Educação. Curso de pedagogia; 2016 [acesso em 2017 mai 20]. Disponível em:https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/2723/3/TDAH%20e%20o%20Uso%20de%20Jogos%20Educativos_Artigo_2016.pdf
3. Bastos SCA, Mancini MC, Pyló RM. O uso da medida canadense de desempenho ocupacional (COPM) em saúde mental. Rev Ter Ocup Univ São Paulo. 2010 maio/ago;21(2):104-10.