

TERAPIA CONVENCIONAL E NÃO CONVENCIONAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA COM UMA ABORDAGEM TRANSDISCIPLINAR, VIVIDO NO NÚCLEO DE DESENVOLVIMENTO EM TECNOLOGIA ASSISTIVA E ACESSIBILIDADE (NEDETA)

Camila Nunes da Silva¹; Geovana de Souza Paixão¹; Karoline Faro da Conceição¹; Rafael Luiz Morais da Silva²

¹Acadêmica de Terapia Ocupacional; ²Mestre em Teoria e Pesquisa do Comportamento
paixaogeovana@yahoo.com.br

Universidade Federal do Pará (UFPA); Universidade do Estado do Pará (UEPA)

Introdução: A reabilitação cognitiva busca tanto a recuperação quanto a compensação de funções cognitivas alteradas decorrentes de dano encefálico. Um programa para reabilitação cognitiva visa à recuperação da capacidade de uma pessoa para processar, interpretar e responder adequadamente às informações do ambiente, bem como a criação de estratégias e procedimentos para compensar funções. Nesse sentido, fala-se das técnicas de intervenção que podem favorecer a reabilitação de maneira satisfatória. Atualmente, no âmbito das tecnologias, tem-se as terapias convencionais e as não convencionais. Como estratégia de, destaca-se a utilização de recursos que já são usados há algum tempo para estimulação cognitiva: como o uso do computador, com Power point e internet; jogos educativos, cartelas de comunicação alternativa, com temas de cores e números. Já com relação à terapia não-convencional destaca-se a Gameterapia, que permite ao cliente focalizar sua atenção sobre as atividades, podendo ser mais motivador do que os exercícios monótonos e repetitivos. Dessa forma, observa-se que os programas de reabilitação por jogos oferecem a possibilidade de o cliente superar desafios para conseguir melhores resultados nos jogos, o que conduzirá em maior envolvimento cognitivo. Nesse sentido, fala-se que a transdisciplinaridade é uma abordagem científica que visa à unidade do conhecimento. Desta forma, procura estimular uma nova compreensão da realidade articulando elementos que passam entre, além e através das disciplinas, numa busca de compreensão da complexidade. Além disso, do ponto de vista humano a transdisciplinaridade é uma atitude empática de abertura ao outro e seu conhecimento. **Objetivo:** Este trabalho tem como objetivo, relatar uma experiência transdisciplinar com a terapia convencional e não convencional vivenciada por acadêmicas de Terapia Ocupacional do Núcleo de Desenvolvimento em Tecnologia Assistiva e Acessibilidade (NEDETA). **Descrição da experiência:** O presente trabalho trata-se de um relato de experiência vivido no NEDETA, realizado no mês de Abril à Junho. Os atendimentos ocorreram com uma criança de 9 anos que possui paralisia cerebral, os mesmos ocorriam duas vezes por semana no período vespertino, ao longo de três meses totalizaram quinze atendimentos realizados. Estes se dividiram em oito sessões na Gameterapia e sete sessões na Terapia Convencional, com duração média de 40 minutos cada. Para diversificar as estratégias de intervenção, foram utilizados recursos variados. Utilizou-se do Nintendo Wii, com o jogo do Big Brain Academy Wii Degree, com o mini jogo do Computer 2. Na Terapia Convencional os recursos utilizados foram o Power Point, jogos educativos, cartelas de cores e números, computador com tela sensível ao toque e internet. Além disso, as estagiárias comumente se reuniam para realizar o estudo de caso do paciente, a evolução e planejar estratégias de atendimentos. **Resultado/Discussão:** O NEDETA tem desenvolvido um trabalho transdisciplinar com diversas áreas do conhecimento com um objetivo, proporcionar a melhoria da qualidade de vida de pessoas com deficiência. Diante disto podemos notar o sucesso deste trabalho ao analisarmos os resultados, de quando o paciente era atendido apenas pela terapia não convencional e de hoje na qual ele

assistido tanto pela terapia não convencional quanto pela Convencional. Para o desempenho no jogo selecionado na gameterapia, o paciente necessitava de habilidades sobre cálculos matemáticos, o que se encontrava em déficit. Nesse sentido, optou-se pela sua participação na terapia convencional para melhor assimilação de aprendizado com relação a temática, já que o jogo por si só não conseguia possibilitar o ensino necessário. Quando as intervenções eram realizadas apenas pela Gameterapia, o menor apresentava dificuldades para executar a tarefa, apresentando raciocínio lento, chegando a alcançar um tempo de 7 minutos para efetuá-la. Posteriormente, após as intervenções da terapia convencional, o menor começou a apresentar melhora na elaboração de estratégias e no raciocínio matemático, de modo que conseguiu aumentar o percentual de acertos e efetuando a atividade em 1 minuto. Notou-se também um pensamento mais rápido e estratégico em solucionar um problema seja nos jogos propostos na Gameterapia ou nas atividades realizada na terapia convencional. **Conclusão:** Nota-se a eficácia de se realizar atendimentos intercalados com abordagens diferenciadas, porém com um único objetivo, pois o trabalho transdisciplinar tem possibilitado uma visão bem mais ampla do paciente, com maiores possibilidades de resolutividade dos problemas levantados. E neste sentido observa-se também a necessidade constante de se pensar e renovar as formas de intervenção, no sentido de trazer novos olhares para a pessoa com deficiência, por isso que a equipe tem buscado avançar para novas perspectivas de soluções, pensando no aspecto da inovação tecnológica sem perder de vista a dimensão social do indivíduo que esta sendo atendido, para que assim possamos construir ações efetivas para este sujeito. Acreditamos que este trabalho tem uma grande relevância, já que experiências como essa necessitam ser compartilhada, pois são de suma importância não só na terapia ocupacional como em todas as áreas, uma vez que o trabalho transdisciplinar nos permite um entrosamento entre profissionais, favorecendo a troca de experiências, o conhecimento de outros saberes, refletir e alcançar melhores resultados como estes que foram apresentados.

Referências:

BABORA, Fernanda Pinheiro; PAIVA, Suelene de Jesus; ROSSLER, Maria Tereza Ferreira. **EDUCAÇÃO INCLUSIVA: O TRABALHO TRANSDISCIPLINAR DA TERAPIOCUPACIONAL.** Rev. Unisalesiano, n°6, jan./jun./2012. Disponível: <http://www.salesianolins.br/universitaria/artigos/no6/artigo8.pdf>.

OLIVEIRA, Ana Irene Alves de. **PROJETO NEDETA¹ – NÚCLEO DE DESENVOLVIMENTO EM TECNOLOGIA ASSISTIVA E ACESSIBILIDADE: UMA EXPERIÊNCIA TRANSDISCIPLINAR DE APOIO A CRIANÇAS DEFICIENTES.** Disponível:

<http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CDAQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.ufrgs.br%2Fniee%2Feventos%2FCIIIE%2F2007%2Fpdf%2FCP%2520317.pdf&ei=0fYvVJqRD8boggTBqYGgAQ&usg=AFQjCNGrQh3jTop8ImZIrq5uB87Gu7rJPw&sig2=eka7l1fqXT-QmLTiXTiraQ&bvm=bv.76802529,d.eXY>

RANDALL, C.C. **“Wii!”— The Nintendo Wii as emerging educational technology.** Harvard, 2009. Disponível em: http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic603902.files/Randall_exem_ppr_assign_A.pdf f>. Acesso em 20/04/2012.

ROCHA, E. F. A Terapia Ocupacional e as ações na educação: aprofundando interfaces. Rev. Ter. Ocup. Univ. São Paulo, v.18, n. 3, p. 122-127, set./dez. 2007.

ROCHA, E. F. A Terapia Ocupacional e as ações na educação: aprofundando interfaces. Rev. Ter. Ocup. Univ. São Paulo, v.18, n. 3, p. 122-127, set./dez. 2007.