



A LUDOTERAPIA COMO ESTRÁTEGIA PARA ASSISTÊNCIA PEDIÁTRICA HUMANIZADA

Geovania Calixto de Mello¹, Jonata da Silva Juvêncio², Samara Bezerra Souza³, Eduardo Alves Cesar⁴, Kaline Oliveira de Sousa⁵, Magna Jaíne Alves de Brito⁶, George Antunes de Souza⁷, Maria Taís da Silva Santos⁸, Thalita Regina Moraes dos Santos⁹, Felipe Ramon de Araújo Medeiros¹⁰, Laurita da Silva Cartaxo¹⁰
laurita.silva@professor.ufcg.edu.br

Resumo: O presente trabalho busca destacar a importância de se trabalhar a ludoterapia com crianças e adolescentes hospitalizadas. Trata-se de um relato de experiência que emerge das atividades desenvolvidas nas atividades de um projeto de extensão. O desenvolvimento das ações evidencia o impacto positivo das brincadeiras lúdico educativas, e sua contribuição para o desenvolvimento infantil, bem como a importância social e humanitária que o projeto possui para determinada população e ambientes de atuação.

Palavras-chaves: Ludoterapia, Hospital, Humanização da assistência.

brinquedos, dinâmicas, músicas e outras ferramentas, demonstrando a necessidade de reinventar, redirecionar o processo de hospitalização infantil.

Para a enfermagem e para a pedagogia, as atividades lúdicas demonstram ser um valioso aliado no tratamento, recuperação e na permanência da criança na instituição. É importante que no ambiente hospitalar a conexão com o mundo infantil permaneça, pois através das brincadeiras e jogos é instaurado uma sensação de segurança e relaxamento, proporcionando um alívio da dor e preocupação ao paciente internado e seus familiares.

1. Introdução

O hospital é um local onde as pessoas tendem a estar fragilizadas, visto que nesse ambiente elas buscam uma terapêutica para sanar algum problema acometido. Nesse contexto, quando se trata de uma criança, o local acaba se transformando em algo que causa medo, fazendo com que ela fique mais receosa para com o tratamento.

Isso porque, a criança, quando internada, é removida do ambiente em que convive e introduzida em um espaço desconhecido, que por vezes não tem atratividade e ela necessita passar por um processo de adaptação à nova rotina, que inclui procedimentos médicos, os quais podem ser invasivos e dolorosos, corroborando diretamente para o aumento do sofrimento (ALVES et al., 2022).

Diante disso, sendo o hospital definido como um espaço cujas funções são prevenir, reabilitar e educar, é notória a importância de transformar este ambiente, muitas vezes tido como hostil, em um local que proporcione momentos de felicidade, especialmente quando se trata do atendimento ao público infantil, uma vez que provoca comoção e aumento da preocupação (MIRANDA, 2017). Nesse viés, a equipe multiprofissional de saúde deve ser acolhedora e aproximar ao máximo a nova realidade da criança ao seu mundo e, para tanto, o lúdico é uma ótima alternativa para o bom sucedimento da recuperação, minimizando a tensão do ambiente e o foco da doença (ALVES et al., 2022).

Diante do exposto, o objetivo das atividades desenvolvidas durante a vigência do projeto, constitui-se em implementar atividades de caráter artístico-lúdicas e socioeducativas, através da terapia recreativa com

2. Metodologia

O presente trabalho trata-se de um relato de experiência que emerge das atividades desenvolvidas na quarta vigência do projeto de extensão universitária intitulado por: “Brincadeira Hospitalar: promovendo alegria e terapia para crianças e adolescentes hospitalizados”, com ações desenvolvidas no Hospital Universitário Júlio Bandeira - HUJB e Centro para Crianças e Adolescentes (CCA), na cidade de Cajazeiras - PB.

A equipe executora contava com a participação de 15 extensionistas voluntários, graduandos dos cursos de pedagogia e enfermagem, duas pedagogas e a coordenadora.

Para execução das atividades, inicialmente foi realizado reuniões com o objetivo de planejar as atividades e brincadeiras que seriam desenvolvidas. Posteriormente, foi realizada uma visita técnica ao Hospital Universitário Júlio Bandeira – HUJB e Centro de Atenção à Criança e ao Adolescente – CC, com a finalidade de conhecer o ambiente, acolher suas demandas e traçar estratégias de ações para desempenhar das atividades. Na oportunidade, foi ofertado cursos de capacitações para os discentes sobre técnicas de desinfecção das mãos no ambiente hospitalar, visando garantir a segurança de ambos os envolvidos.

A periodicidade dos encontros acontecia semanalmente conforme cronograma previamente elaborado e organizado, com início em julho e término em dezembro de 2022 e abrangeu um público de aproximadamente 450 crianças e adolescentes hospitalizados.

^{1,2,4,5,7,8,9,10} Acadêmicos de Enfermagem, UFCG, Campus Cajazeiras, PB. Brasil.

³ Acadêmica de Pedagogia, UFCG, Campus Cajazeiras, PB. Brasil.

¹⁰ Coordenador/a, Docente, UFCG, Campus Cajazeiras, PB. Brasil.

3. Resultados e Discussões

Evidencia-se que tais atividades promoveram alegria e felicidade às crianças e adolescentes hospitalizadas e/ou institucionalizadas, o que permite fugir um pouco dos sentimentos provocados nos indivíduos que se encontram nessa situação, corroborando também com o tratamento de doenças quando se trata de destecr público.

Ademais, as ações favoreceram o entendimento dos extensionista de que a assistência ao público infantil deve ir além da doença, do cuidado assistencial e farmacológico, possibilitando a ampliação da visão do cuidado integral e suas vantagens, pois através de pequenos atos foi possível obter grandes resultados, contribuindo com a melhora do quadro clínico dos menores.

A imagem 1 demonstra que tal interação, auxilia positivamente no enfretamento do processo de hospitalização, visto que alterações comportamentais tais como: ansiedade, estresse e o medo, tomam dimensões bem maiores quando se trata do público pediátrico (ARAÚJO, 2016).



Imagem 1 – Momento de interação entre os discentes e crianças que se encontravam hospitalizadas nas dependências do HUJB.

Mafra (2008) ao refletir sobre o lúdico e o desenvolvimento infantil evidencia a importante relação que a criança faz entre o brincar e a “vida real”. Nessa perspectiva, é possível compreender a importância que o brincar e o estímulo educativo, realizado durante as ações do projeto, tem para o fortalecimento do desenvolvimento das crianças e adolescentes envolvidos nos encontros.

Foi perceptível a boa aceitação das crianças e os benefícios promovidos pelas ações, como também a participação ativa dos pais e/ou responsáveis durante o momento de recreação, colaborando no fortalecimento do vínculo familiar e incentivando que a educação em saúde seja trabalhada com seus filhos quando retornarem aos seus domicílios.

As atividades foram realizadas em grupos de alunos que utilizavam da leitura, bem como de brincadeiras e jogos educativos, a fim de estimular a mente, coordenação motora, hábitos saudáveis e habilidades sociais, tornando o projeto um aliado da promoção da saúde, conforme imagem 2.



Imagem 2 – Registro de algumas opções das estratégias educacionais utilizadas na promoção da saúde do determinado público.

Dessa forma, destaca-se a contribuição das atividades no processo terapêutico, diminuindo o estresse que aquele ambiente acarretava, aumentando a confiança das crianças na equipe assistencial e aceitação da realização de procedimentos, como frequentar a brinquedoteca do ambiente e a administração de medicamentos, destacados na imagem 3.



Imagem 1 – Participação das crianças internadas no HUJB nas atividades elaboradas pelos extensionistas nas dependências da brinquedoteca.

Houve uma significativa troca de aprendizado e experiência dos extensionistas com as famílias, onde foi

possível conhecer um pouco da realidade dos pacientes e familiares, enriquecendo a formação dos estudantes enquanto futuros profissionais, incitando a atuação de forma positiva na vida dos pacientes.

Assim, a realização e desempenho das atividades realizadas vem afirmando a importância social e humanitária que o projeto possui para determinada população e ambientes de atuação, proporcionando momentos que fogem da rotina monótona do hospital e quebrando um pouco do paradigma de medos, angústias e incertezas que o contexto hospitalar carrega, tornando o processo de internação algo leve e confortável, otimizando a internação do público infantojuvenil e buscando gerar um impacto positivo no processo de recuperação e adesão do tratamento.

Além disso, as atividades deram palco para a educação em saúde, sendo realizada sempre que fosse oportuno, uma vez que na maioria das vezes os responsáveis pelas crianças vinham junto com elas para a brinquedoteca, os quais eram contemplados com a educação em saúde e demonstraram a gratidão pelas vivências e lembranças ali criadas que foram positivas.

4. Conclusões

Em suma, é possível destacar que todos os objetivos previamente estabelecidos foram alcançados, uma vez que o público referido se beneficiou das ações desenvolvidas, ampliando seu bem-estar, desenvolvimento cognitivo, habilidades sociais, motoras, assim como de linguagem, superando, mesmo que por alguns minutos, os receios, angústias e incertezas de seu estado de saúde. Além disso, os alunos envolvidos nas atividades do projeto credenciaram-se como profissionais sensíveis, de abordagem holística e não exclusivamente técnica, uma vez que ficou evidente a significância desses momentos de descontração para ressignificação da assistência. Portanto, é indubitável que o espaço também se tornou mais privilegiado com as ações, evidenciando a necessidade de momentos de prazer e diversão para evolução para cura física e mental da criança.

Como foi enfatizado neste texto, o projeto está ajudando a mudar a rotina tensa, e os efeitos da doença e seu tratamento de crianças e adolescentes internados no HUIB e no CCA ao interagirem em um ambiente lúdico, onde os mesmos esquecem as marcas corporais (acessos e cateter), construindo vínculos com outras pessoas (outras crianças, professores, brinquedos), apropriam-se de espaços e compartilham experiências pessoais, representando os direitos da criança e do adolescente que contribuem para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social e psicológico. Nessa perspectiva, tanto o brincar quanto o aprender funcionam como um recurso terapêutico que minimiza. Além disso, nesses ambientes, manifesta-se uma apreensão/compreensão das expectativas e significados do que é vivenciado no hospital, trazendo à tona o mundo interpessoal que constitui a subjetividade de cada paciente.

5. Referências

- [1] ALVES, A. L. N., *et al.* Brinquedoteca e atividades lúdicas: Uma ferramenta de cuidado na hospitalização da criança. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 5, p. e52011528015-e52011528015, 2022.
- [2] ARAUJO, R. A. S. *et al.* Uso de atividades lúdicas no processo de humanização em ambiente hospitalar pediátrico: intervenção Programa de Educação pelo Trabalho para a Saúde (PET/Saúde REDES - Urgência e Emergência). *Rev. SBPH, Rio de Janeiro*, v. 19, n. 2, p. 98-106, 2016.
- [3] MIRANDA, P. C. C. Música e jogos sonoros: a experiência lúdica no ambiente hospitalar infantil humanizado. 2013-2017. Dissertação (Doutorado) - Universidade de São Paulo - USP, São Paulo, 2013-2017.
- [4] MAFRA, S. R. C. O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual. 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>.

Agradecimentos

Ao Hospital Universitário Júlio Bandeira -HUIB e Centro de Atenção à Criança e ao Adolescente - CCA, localizados na Cidade de Cajazeiras na Paraíba. À Universidade Federal de Cajazeiras - UFCG e Escola Técnica de Saúde de Cajazeiras - ETSC.