



O LÚDICO NA EDUCAÇÃO EM SAÚDE E HUMANIZAÇÃO EM ALA PEDIÁTRICA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

PLAYFULNESS IN HEALTH EDUCATION AND HUMANIZATION IN THE PEDIATRIC WARD: EXPERIENCE REPORT

(Hellen Princess dos Santos Paiva, Clara Mariane Araújo Ferreira, Maria Edna Bezerra da Silva,
Karla Juliana dos Santos Cavalcanti)

Resumo: As interferências que o ambiente hospitalar exerce na hospitalização de crianças provocam mudanças comportamentais e de humor. O lúdico apresenta-se como estratégia, ajudando o pequeno paciente a lidar com expectativas e medo. O Resgatar Sorrisos é um projeto de extensão promovido pela Faculdade de Medicina da Universidade Federal de Alagoas, que reúne estudantes alagoanos, trabalhando de forma lúdica a Humanização e Educação em Saúde com pacientes e acompanhantes da pediatria de hospitais públicos. Os encontros acontecem semanalmente, sendo um sábado para os planejamentos elaborando atividades lúdicas, e no sábado seguinte o desenvolvendo as ações. As ferramentas utilizadas no segundo semestre de 2019, envolveram atividades lúdicas com temas como saúde bucal, alimentação saudável, *bullying* e meio ambiente. Os integrantes foram divididos em duplas entre as enfermarias e observação pediátrica. No semestre relatado foram atendidos em média 420 usuários, entre crianças e acompanhantes. Tendo em vista que o brincar faz parte do universo da criança e é ferramenta indispensável para o seu desenvolvimento, promover atividades como as propostas pelo projeto trouxe aos atendidos uma ressignificação de suas realidades. Além de proporcionar um ambiente mais atrativo para as crianças e acompanhantes, os recursos lúdicos abordaram temas que facilitaram o processo de educação em saúde, na conscientização do cuidado. Aos extensionistas o projeto contribuiu para uma formação mais humanizada, tornando-os futuros profissionais sujeitos mais críticos. Conclui-se que a humanização é agente de mudanças indispensável no ambiente hospitalar, estendendo-se por toda vida dos pacientes, acompanhantes e aos membros do projeto.

Palavras-Chave: Humanização da Assistência; Educação em Saúde; Ludicidade.

Abstract: The Rescue project proposes to work with playful tools to humanize university students in the state of Alagoas and to help children hospitalized in the wards to prepare the moment of hospitalization. At work, we talked about the planning and actions that took place weekly during the second half of 2019, where an average of 420 users were served. Redefining not only the reality of extension workers, but also of users served.

Keywords: Humanization of Assistance; Health education; Playfulness.

INTRODUÇÃO

As interferências que o ambiente hospitalar exerce na hospitalização de crianças provocam mudanças comportamentais e de humor. O lúdico apresenta-se como estratégia, ajudando o pequeno paciente a lidar com expectativas e medo. Segundo Araújo *et al.* (2017), em um dos estudos apresentados, o lúdico promove a integralidade da atenção, adesão ao tratamento, além de facilitar a

comunicação entre a criança, os profissionais de saúde e os acompanhantes. Além disso, ainda assegura a manutenção dos direitos da criança e a ressignificação da doença por parte dos sujeitos.

Apresentando um novo e humanizado modelo de atenção à saúde. Considerando a utilização do lúdico para a obtenção do cuidado humanizado em saúde, o Projeto Resgatar, trabalha Humanização e Educação em Saúde com pacientes e acompanhantes da pediatria de hospitais públicos do estado, fortalecendo a luta por cidadania.

DESENVOLVIMENTO

Metodologia

A presente estudo é do tipo relato de experiência de natureza qualitativa - descritiva, e apresenta as atividades vivenciadas no Projeto Resgatar, que foram realizadas entre o período de agosto a dezembro de 2019, nas alas pediátricas de dois hospitais públicos, a cada quinze dias, sendo um sábado para o planejamento de atividades, e outro para o desenvolvimento das ações. Os integrantes do projeto são estudantes de nível técnico e superior de instituições públicas e privadas. Ao longo do segundo semestre de 2019 foram atendidos uma média de 420 usuários, incluindo crianças e acompanhantes.

Resultados e discussões

As ações foram planejadas e desenvolvidas através de estratégias pedagógicas lúdicas, incluindo a educação em saúde, com temas como: saúde bucal, alimentação saudável, bullying e meio ambiente. Ao chegar nos hospitais os membros foram divididos em trios ou duplas na enfermaria e observação pediátrica, para desenvolver as atividades que foram planejadas como: peças teatrais, brincadeiras educativas e contação de história, atendendo o contexto em que as crianças e acompanhantes estavam submetidos. Ao finalizar as ações os estudantes descreveram suas experiências em diários que contemplaram impressões pessoais e profissionais, pontos positivos e possíveis sugestões para os planejamentos e ações seguintes, e de toda equipe de coordenação e administração do projeto, contribuindo para melhorias e desenvolvimento da extensão.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista que o brincar faz parte do universo da criança e é ferramenta indispensável para o seu desenvolvimento, promover atividades como as propostas pelo projeto trouxe aos atendidos uma ressignificação de suas realidades. Aos extensionistas do projeto, contribuiu para uma formação mais humanizada. Conclui-se que a humanização é agente de mudanças indispensável no ambiente hospitalar, estendendo-se por toda vida dos pacientes, acompanhantes e aos membros do projeto. Portanto é essencial que os hospitais possam intensificar ações como estas no processo de saúde/doença dos usuários.

REFERÊNCIA

ARAÚJO R. A. S *et al.* Uso de atividades lúdicas no processo de humanização em ambiente hospitalar pediátrico: relato de experiência. **Interfaces**, Belo Horizonte, v.5, n.1, p.166-172, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistainterfaces/article/view/19000/16014>. Acesso em: 25 out 2020.