

A ARTE E O BRINCAR: ATENÇÃO PSICOSSOCIAL A CRIANÇAS E ADOSLESCENTES INTERNOS NA PEDIATRIA DO H.U.L.W - RELATO DE EXPERIÊNCIA

Renato Lopes de Sousa; Tatiana Santiago Angelo; Rossana Seixas Maia da Silva

Programa de FLUEX 2015

1. INTRODUÇÃO

O ambiente hospitalar é um ambiente hostil, onde a criança fica fora do seu habitat natural, sem brincar, sem ir a escola, só presenciando medicamentos, pessoa vestidas de branco, exames invasivos e/ou não, inclusive pessoas morrendo, numa época da sua vida estando extremamente fragilizada pela doença e necessitando de uma força para sair dela. O objetivo deste trabalho foi realizar um relato dois anos de experiência no projeto, a arte e o brincar: atenção psicossocial a crianças e adolescentes internos na pediatria do H.U.L.W, o qual visa construir um momento de descontração para que a criança esqueça a doença e consiga melhorar a sua auto-estima, levando-a para um melhora do quadro clínico

2. METODOLOGIA

O trabalho foi desenvolvido no conceito Práxis na Pediatria onde o trabalho foi desenvolvido na enfermagem do Hospital Universitário Lauro Wanderley durante um encontro por semana de 04h/aula ou 02 encontros de 02 h/aula. As atividades foram planejadas continuamente durante as semanas para tornar o ambiente hospitalar mais lúdico e interativo.

3. DISCUSSÃO

O projeto A Arte e o Brincar: Atenção Psicossocial a Crianças e Adolescentes Internos na Pediatria do H.U, integrada pelos alunos do curso de odontologia realizou semanalmente atividades lúdicas a fim de proporcionar um ambiente motivador e restaurador para as crianças enfermas.

Durante o projeto os alunos passavam em cada leito e convidavam as crianças a participar de momentos de lazer entre eles e outras crianças. A intenção era de proporcionar um ambiente mais amistoso e descontraído onde as crianças pudessem brincar e promover diálogos, a fim de gerarem vínculos entre eles.

Os alunos do projeto se dividiram em grupos distribuídos durante toda a semana. As atividades foram as mais diversas: jogos, histórias, desenhos, pinturas, fantoches, brinquedos, filmes e etc. Os alunos tiveram o cuidado de garantir que todas as crianças se divertissem e se preocuparam em liberar sorrisos no rosto de cada criança.

A oportunidade de contato com o lúdico, no hospital, contribuiu para que a criança continue se sentindo criança, mesmo com a mudança brusca em seu cotidiano. Daí a importância da atuação do projeto, que, a partir de sua prática pode ajudar a criança a adquirir novos conhecimentos e ainda mantê-la mais próxima do mundo das coisas comuns que deixou para trás enquanto permanecer internada no hospital.

As datas comemorativas eram sempre lembradas pelos integrantes do projeto. A festa do dia das crianças também foi planejada no projeto. Durante toda a semana foi preparada uma programação com várias atividades para trazer esse dia de alegria mais perto daqueles que não puderam estar em casa para aproveitar com a família. Realizamos atividades como: cineminha com pipoca e suco, pintura do rosto, história com fantoches, dedoches, fantasias e etc. Esse momento foi maravilhoso e poder trazer um sorriso no rosto dos pequeninos.

A atividade lúdica é o meio pelo qual as crianças são instigadas a realizarem suas atividades com mais motivação, bem como facilita o contato com outros sujeitos e torna o ambiente hospitalar mais natural para os enfermos.

A brincadeira faz com que o medo e a ansiedade diminuam, pois ao viver situações alegres no ambiente hospitalar, a criança se sente mais segura, mais à vontade, e isso ajuda na aceitação da internação e do tratamento terapêutico, conforme citado por Cardoso (2011), “A ludicidade, com sua característica encantadora e benéfica para o desenvolvimento infantil, além de contribuir para o ensino-aprendizagem, cria um ambiente aconchegante e alegre no hospital”.

Foi neste ambiente que os participantes do projeto também puderam passar o seu conhecimento ao serem convidados pelo Hospital a falarem um pouco sobre a importância da higiene bucal nos leitos. Com o auxílio de cartazes e folders produzidos pelos alunos, foi uma forma de colocar em prática aquilo que é visto em sala de aula já que a saúde bucal é a área do Cirurgião Dentista. Neste sentido através deste projeto de extensão pudemos unir à teoria a prática ao contribuirmos promovendo palestras e diálogos sobre a área odontológica. A extensão como via de interação entre universidade e sociedade constitui-se em elemento capaz de operacionalizar a relação entre teoria e prática (SILVA, 2011). O diálogo é a ponte das nossas atividades, pois proporciona o vínculo nessa relação de cuidado. A partir desta perspectiva a atividade realizada no hospital universitário aproxima os alunos da atenção humanizada. Através das brincadeiras podemos observar que a alegria das crianças e adolescentes é restaurada e que o ambiente se torna mais leve e acolhedor. De acordo com Silva et al (2010), o brincar no hospital tem sido considerado um meio de socialização entre os enfermos e a equipe, favorecendo uma saída do isolamento que a internação provoca.

O acesso ao lúdico imprime valiosa contribuição nos aspectos psíquicos, afetivos e emocionais porque contribui significativamente para a intelectualidade da criança e é essencial ao ambiente hospitalar, haja vista que nele os sujeitos, doentes ou acompanhantes, se encontram em um

momento de fragilidade que requer atenção especial. Participar deste projeto foi uma rica oportunidade de contribuir para a evolução do tratamento dessas crianças e adolescentes enfermas, já que fatores psicossociais estão envolvidos. Buscar garantir que os mesmos se sintam mais encorajados e motivados é uma forma ajudar nesse processo de atenção e cuidado. As atividades realizadas pelo projeto de extensão A Arte e o Brincar: Atenção Psicossocial a Crianças e Adolescentes Internos na Pediatria do H.U, proporcionou aos alunos a interação entre o meio acadêmico e a comunidade contribuindo com a visão de acolhimento e cuidado, fortalecendo a proposta de humanização na área da saúde.

Através das atividades lúdicas o projeto pode contribuir para a promoção destes momentos de descontração e vivenciar experiências que trouxe aprendizado para os participantes e ao mesmo tempo satisfação em poder contribuir para a melhoria da qualidade na estadia dos enfermos no hospital.

4. CONCLUSÃO

A vivência no ambiente hospitalar é gratificante, pois sabemos que estamos contribuindo para a vida e para a saúde do outro. A interação ensino e extensão, torna-se extremamente necessária, porque é só através das ações desenvolvidas extramuros que percebemos as reais características econômicas e sociais dos indivíduos, os quais precisam de atendimento, esclarecimento e amor.

5. REFERÊNCIAS

PESSOA, A.C.B; SOUZA, M.H.F; FONTES, F.C.O. O lúdico no ambiente hospitalar: algumas reflexões. Fórum internacional de pedagogia. Campina Grande/PB. REALIZE Editora, 2012.

CARDOSO, M. R. Desafios e possibilidades da ludicidade do atendimento pedagógico hospitalar. – Brasília: Universidade de Brasília, 2011. Dissertação. (Pósgraduação em educação). 134. p.

CALEGARI, M. A. As inter-relações entre educação e saúde: implicações do trabalho pedagógico no contexto hospitalar. Maringá, 2003. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Estadual de Maringá, Maringá.

GIULIANO R.C; SILVA L.M.S; OROZIMBO N.M. Reflexões Sobre o “Brincar” no Trabalho Terapêutico com Pacientes Oncológicos Adultos. Psicologia, ciência e profissão. 2009; 29(4):868-79.

SILVA D.F; CORREA. I. Reflexões sobre as vantagens, desvantagens e dificuldades do brincar no ambiente hospitalar. Rev. Min. Enferm. 2010; 14(1):37-42.

SIMÕES, A. A.; MARUXO, H. B.; YAMAMOTU, L.R.; SILVA, L.C. da; SILVA, P.A. Satisfação de clientes hospitalizados em relação às atividades lúdicas desenvolvidas por estudantes universitários. Rev. Eletr. Enferm. [Internet]. p.107-112, mar. 2010. Disponível em: <<http://www.fen.ufg.br/revista/v12/n1/v12n1a13.htm>>. Acesso em: 22 de Dezembro. 2014.