



O LÚDICO NA EDUCAÇÃO E SAÚDE: UMA PERCEPÇÃO DA ENFERMAGEM

Izabel Cristina Palmeira Belarmino (1); Danilo dos Santos (1); Isabelly Pereira Cavalcante (2); Laíse Almeida (3); Maria Zélia Araújo (4)

¹Graduanda no curso de Bacharelado em Enfermagem na UNESC Faculdades; e-mail: izapalmeira@hotmail.com; ¹Graduando no curso de Bacharelado em Enfermagem na UNESC Faculdades; e-mail: danilo94santossilva@gmail.com; ²Docente da UNESC Faculdades; e-mail: isabely_pc@yahoo.com.br; ³Docente da UNESC Faculdades; e-mail: layzelala@hotmail.com; ⁴Mestre em Sociologia pela UFCG. Docente da UNESC – União de Ensino Superior de Campina Grande – PB; e-mail: zelinha_araujo@hotmail.com

Resumo

Objetivo: mostrar a percepção dos docentes do Curso de Enfermagem no que se refere a importância do lúdico no processo de reabilitação dos clientes/pacientes que se encontram internos em unidades hospitalares na cidade de Campina Grande-PB. **Método:** A pesquisa foi de cunho descritiva, exploratória e de campo, com abordagem qualitativa. O instrumento de coleta de dados um questionário com seis perguntas abertas. A população foi de 32 docentes e a amostra 13 participantes, dos quais apenas sete devolveu o questionário. O processo de inclusão compreendeu: ser docente do Curso de Enfermagem e assinar o TCLE e a exclusão não atender aos requisitos propostos. A interpretação e análise dos dados coletados foi com base na análise de conteúdo de Bardin. **Resultados e Discussão:** De acordo com a literatura trabalhada no estudo e a análise dos questionários aplicados pode-se afirmar que é evidente a importância que se deve dar ao lúdico no processo de tratamento, humanização e recuperação dos pacientes que se encontram fora do aconchego do lar e da família, reconhecendo o lúdico como uma medida terapêutica que possibilita o restabelecimento físico e emocional, tornando a hospitalização menos traumatizante. Os profissionais de saúde, docentes do Curso de Enfermagem de uma IES da cidade de Campina Grande-PB, que atuam nesta área ressaltaram que é de grande importância a presença da ludoterapia na rede hospitalar e que para tanto, seria necessário que os futuros profissionais enquanto discentes viessem ser formados de forma mais consciente e engajados com as questões sociais. **Conclusão:** Com a realização da pesquisa concluímos que a ludoterapia é uma prática usada pelos profissionais enfermeiros com o intuito de dinamizar o cuidado no ambiente hospitalar. a Enfermagem presta cuidado aliado à arte, essência da profissão, buscando através do cuidado oferecer dignidade e qualidade de vida por meio de uma assistência integral e humanizada o que fora recomendado pelos profissionais participantes deste estudo.

Palavras chave: Educação e saúde. Lúdico. Rede Hospitalar. Enfermagem. Humanização.

Introdução

Como uma arte, a Enfermagem consiste em cuidar dos seres humanos sadios e doentes, cujas ações têm por base princípios científicos e administrativos; como ciência, a Enfermagem é fundamentada no estudo e na compreensão das leis da vida. A arte e a ciência da Enfermagem revelam suas ações que são entendidas como cuidar-educar-pesquisar, e



quando interligadas, compõem as dimensões da atuação dos enfermeiros. O ambiente físico e os recursos materiais e tecnológicos são importantes para a atuação em Enfermagem, porém a humanização é, sem dúvida, essencial.

Como parte da filosofia de atuação profissional, a humanização faz com que o enfermeiro tenha seus pensamentos e suas ações guiadas para a criação de uma consciência crítica e construtora de uma nova realidade que enfatize a integralização da assistência. Sendo assim, promover saúde não se restringe à ordem curativa e à redução do tempo de permanência no hospital, e, sim, à necessidade de se ajudar o paciente a atravessar a situação de hospitalização ou de doença com mais benefícios que prejuízos.

A hospitalização é uma experiência na vida do ser humano que muitas vezes pode se tornar traumática. A rotina da pessoa hospitalizada é interrompida, assim como muitos dos afazeres que, geralmente, dão prazer a essas pessoas.

Alguns estudos revelam o lúdico como uma medida terapêutica e possibilita o restabelecimento físico e emocional, por tornar a hospitalização menos traumatizante. O lúdico ainda reduz tensão, raiva, frustração, conflito e ansiedade, e funciona como atividade-meio entre o paciente e o profissional, pois facilita atingir os objetivos anteriormente estabelecidos.

Além disso, o lúdico contribui para o desenvolvimento global, envolvendo atividades, como a dramatização de papéis, permite o diagnóstico do conflito pelo qual o paciente está passando, configurando, então, sua função curativa, funciona como “válvula de escape” e conduz à diminuição da ansiedade pela catarse emocional. Conhecendo a percepção de futuros enfermeiros sobre a prática lúdica no cotidiano das atividades pré-profissionais, será possível propor estratégias da inserção do lúdico, não como recurso complementar, mas como habilidades e competências do profissional no processo de cuidar.

Portanto, o lúdico em enfermagem serve como meio de comunicação entre os profissionais e pacientes, além de detectar a singularidade de cada um, ajudando-os a revelar seus pensamentos e sentimentos, promovendo satisfação, diversão e espontaneidade, e também favorecendo o exercício de suas potencialidades.

Diante do exposto, o artigo tem como objetivo mostrar a percepção dos docentes do Curso de Enfermagem no que se refere à importância do lúdico no processo de reabilitação dos clientes/pacientes que se encontram internos em unidades hospitalares na cidade de Campina Grande-PB.

Metodologia



O artigo ora apresentado tratou-se de uma pesquisa descritiva, exploratória e de campo, no tocante aos procedimentos técnicos com abordagem qualitativa. A pesquisa descritiva visa conhecer as diversas situações e relações que ocorrem na vida social, política, econômica e demais comportamentos humanos individualmente, como de grupos e comunidades complexas no tocante ao cotidiano dos mesmos na vida em sociedade.

A pesquisa descritiva, segundo Gil (2008) descrever as características de determinadas populações ou fenômenos. Uma de suas peculiaridades está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados, tais como o questionário e a observação sistemática. No processo descritivo a respeito da temática foram trabalhados 13 artigos.

No tocante a pesquisa exploratória, ainda, de conformidade com o autor descreve que ela vem proporcionar maior familiaridade com o problema (explicitá-lo). Pode envolver levantamento bibliográfico e entrevistas com pessoas experientes no problema pesquisado. Geralmente, assume a forma de pesquisa bibliográfica e estudo de caso. Esse tipo de pesquisa apresenta uma tripla finalidade: desenvolver hipóteses, aumentar a familiaridade do pesquisador com o ambiente, fato ou fenômeno, para a realização de uma pesquisa futura mais precisa, ou modificar e clarificar conceitos e descrita, que de acordo com Appolinário (2004, p. 153): é a “Pesquisa na qual o pesquisador limita-se a descrever o fenômeno observado, sem inferir relações de causalidade entre as variáveis estudadas”.

Em se tratando da pesquisa de campo, argumenta Gil (2008) que em se tratando dos procedimentos técnicos essa ação corresponde a procura e o aprofundamento de uma realidade específica. É basicamente realizada por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar as explicações e interpretações do que ocorrem naquela realidade, mais precisamente, no caso do estudo ora realizado, que percepção os docentes tem do lúdico na área da saúde.

No que se refere a pesquisa com abordagem qualitativa, de conformidade com Goldenberg, (1997, p. 34) ele afirma que:

A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria. Assim, os pesquisadores qualitativos recusam o modelo positivista aplicado ao estudo da vida social, uma vez que o pesquisador não pode fazer julgamentos nem permitir que seus preconceitos e crenças contaminem a pesquisa.



A análise e interpretação dos dados coletados seguiram o modelo referenciado por Bardin (2009) no processo que se aporta a análise de conteúdo das respostas apresentadas pelos sujeitos sociais participantes da pesquisa.

Vale destacar que o interesse pela temática em apreço se deu a partir de leituras referentes ao assunto, bem como observação da atuação de profissionais de enfermagem no período do estágio, uma vez que, profissionais procuraram utilizar o lúdico para envolver cliente/paciente no processo de descontração a tensão nervosa e o ambiente hostil de unidades hospitalares, ao tempo que gera a empatia entre o profissional e o paciente, proporcionando resultados positivos no cumprimento do dever do profissional e na re-estabilização do paciente e o conforto ao grupo familiar que o acompanha.

O estudo foi realizado com docentes de uma instituição de ensino superior da cidade de Campina Grande, estado da Paraíba, no mês de abril de 2017. A população deste estudo foi constituída por 32 docentes de uma instituição de ensino superior da cidade de Campina Grande-PB, e a amostra de 13, correspondendo a 40,6% do seu total, escolhidos de acordo com a área de conhecimento dos mesmos. Entretanto, a essência era que eles fizessem parte do Curso de Enfermagem. Para seleção da amostra adotamos como critérios: ser do Curso de Enfermagem e aceitar participar da pesquisa; ser maior de 18 anos e assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido autorizando a divulgação dos resultados. Os critérios de exclusão foram: não ser docente do Curso de Enfermagem e que não aceitaram participar da pesquisa ou de assinar o TCLE.

O presente estudo foi realizado através da utilização de um questionário contendo seis perguntas de natureza subjetiva, direcionadas ao objetivo proposto. Os dados foram trabalhados, levando-se em consideração o conteúdo de cada resposta. No que foi possível fez-se uma leitura em números absolutos, bem como em percentuais. Entretanto, não foram apresentados em formas de tabelas e gráficos, uma vez que, 38,5% dos docentes que receberam o questionário não devolveram a tempo de serem incluídos nos resultados da pesquisa. Posteriormente, a análise dos dados realizou-se à luz da literatura que fundamenta a temática do estudo.

Para iniciar a pesquisa com os docentes, realizamos contato com cada um deles e apresentamos a proposição do estudo e como seria a participação dos interessados na temática, isto com intuito de oficializar a realização da pesquisa e levantar alguns critérios para posterior concretização da implantação da pesquisa nas unidades de saúde na cidade de Campina Grande-PB.



O estudo foi norteado pela Resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde, no que diz respeito a pesquisas que envolvem seres humanos, priorizando as bases da bioética: beneficência, autonomia, não maledicência e justiça. Os pesquisados foram consultados quanto à sua vontade e disponibilidade para participar desta pesquisa, e lhes foi assegurada privacidade, sigilo das respostas e direito de retirar seus consentimentos de participação sem que isto lhes causasse qualquer prejuízo, de acordo com a Resolução 466/12 e a descrição do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido proposto. Enquanto pesquisador responsável e alunos realizadores da pesquisa, assumimos toda responsabilidade e sigilo dos dados coletados.

Resultados e Discussão

No processo de construção dos resultados da pesquisa em apreço trabalhou-se os dados apresentados pelos docentes os quais foram coletados por meio da aplicação de um questionário relacionando a formação profissional da equipe de enfermagem e a utilização do lúdico na rede hospitalar e nas unidades de bases de atendimento a Atenção Básica, com a proposição de oferecer prevenção, promoção e qualidade de vida, uma vez que a educação em saúde deve atender aos requisitos supracitados.

Para tanto, as questões serão analisadas com base na análise de conteúdo apresentadas nesse estudo através de cada um dos pesquisados que se disponibilizaram em colaborar com esta pesquisa.

Em se tratando da questão 01 que foca a importância do lúdico no cuidado ao paciente hospitalizado, o que pode ser observado através de algumas respostas dadas pelos participantes, enfocando a importância do cuidado, de bem-estar, aceleração no processo de recuperação do paciente, principalmente de crianças, uma vez que a hospitalização na vida da criança configura-se como uma experiências potencialmente traumática, pois a afasta do ambiente familiar promovendo um confronto com a dor, limitação física e passividade, sentimento de culpa, punição e medo da morte. Ainda vale ressaltar a perspectiva da utilização do lúdico na enfermagem pediátrica é a de servir como meio de comunicação entre os profissionais e as crianças (SOUZA, et al., 2012). Ainda é preciso destacar que esse trabalho vem fazer uma leitura do trabalho que deu origem ao lúdico, no Brasil, a saber: o grupo “Doutores da Alegria”, (MATOS; SANTOS JUNIOR; LEBEIS, 2014).



“Como uma ferramenta importante no processo do cuidar e do curar, sobretudo para crianças”. (I1)

“Leio como um olhar humanizado e cuidadoso, de modo a levar ao paciente o cuidado da forma mais amena possível”. (I2)

“O lúdico se faz necessário para humanizar a assistência e proporcionar qualidade nas ações de saúde ofertadas ao paciente”. (I3)

“O tratamento lúdico auxilia na recuperação precoce bem como na percepção acelerada do “passar tempo”. Os clientes se sentem mais confortáveis diante aos procedimentos.” (I4)

“De extrema importância e necessidade: A mor, carinho, atenção, Diversão, sorrir é sempre bom.” (I5)

“Estimulo ao Processo de Recuperação.” “Redução de agravos.” (I6)

“O lúdico traz mais lazer, alegria e até felicidades, mesmo que momentâneas para o paciente, de forma que naquele momento ele esquece um pouco a dor e o sofrimento, isso já vale a pena.”(I7)

Ainda arguindo sobre a análise do discurso encontrado nos registros dos informantes pesquisados, de conformidade com Bardin (2009) a ênfase é dada a uma ação de lazer, alegria, descontração, conforto, redução de agravos, entre outros aspectos, o que culmina em qualidade de vida e ação humanizada do profissional de enfermagem.

Seguindo a análise, na questão 02 que enfoca sobre a da qualidade de vida e o processo de atuação do profissional, não somente de enfermagem, mas de saúde, independentemente de sua especialidade verifica-se nas colocação dos participantes que o lúdico é importante como forma de terapia, obtendo excelentes resultados no tocante a humanização, bem como a motivação, gratificação quanto ao desenvolvimento das atividades e o processo de recuperação e cura dos pacientes hospitalizados, a ponto de 54% dos respondentes afirmarem que sim, como pode ser visto em suas colocações. Ainda vale ressaltar que alguns deles, além de afirmarem, fizeram comentários a respeito da indagação.

Sim. (I1)

Sim. Pois seria responsável, às vezes, diminuir os fatores extremos. (I2)

Sim. (I3)

“Sim, o estresse a que profissional de saúde é submetido diariamente o leve ao desenvolvimento de síndromes e doenças psicossomáticas trabalhar com o lúdico permitiria viver sua rotina profissional sem tanta tensão.” (I4)

Sim. “De extrema relevância, haja vista que nem sempre tratar o paciente se refere ao uso de técnicas e/ou ferramentas tradicionais. O algo mais feito com amor também cura ou minimiza a dor.” (I5)

“Sim, representa uma alternativa para tornar o trabalho menos mecânico.” (I6)

“Sem dúvida sim, acredito que tomaria mais leve o dia a dia do Profissional.” (I7)

De conformidade com alguns registros, principalmente, dos informantes (I4 e I7), que destacou a questão do estresse, tensão, rotina por servir de alívio não somente para o paciente, mas também proporcionar qualidade de vida ao profissional de saúde no seu dia a dia. Já o I5, destacou que



o lúdico contribui para a cura e a redução da dor. O I6 destaca a questão do trabalho ser menos mecânico. Nesta argumentação pode-se verificar o que se contempla na Enfermagem quando a descreve como uma arte, que consiste em cuidar dos seres humanos sadios e doentes, cujas ações têm por base princípios científicos e administrativos; e, como ciência, que é fundamentada no estudo e na compreensão das leis da vida, o que é destacado pelos informantes supracitados e endossado por BRITO, et. al. (2009).

Dando continuidade à análise do conteúdo das respostas coletadas nos registros dos informantes levantou-se na questão 03 uma arguição sobre o conhecimento que os mesmos tinham do lúdico na área de saúde e o que se obteve foi:

“Que existe em poucos hospitais sendo geralmente utilizado no tratamento com crianças”. (I1)

“O lúdico na área de saúde é algo “novo”, pouco utilizado, mas que vem trazendo grandes benefícios aos pacientes e profissionais”. (I2)

“Trabalhei com atividades lúdicas durante seis meses em um projeto de extensão em um hospital universitário no município de Campina Grande – PB”. (I3)

“Pouco. O que vivenciei foi a realização de atividades de educação em saúde de forma lúdica com crianças obesas e o uso de música para descontrair crianças hospitalizadas e seus pais.” (I4)

“Alguns Projetos como doutores da alegria, etc.” (I5)

“Ações Construídas pelos Doutores da alegria” “Teatro de bonecos” (I6)

“Não sou da área, mas conheço trabalhos como doutores da alegria” (I7)

Embora os participantes já tenham notificados a importância do lúdico na educação e saúde, verifica-se que, quando se tratou do conhecimento do lúdico e a sua utilização no processo prático de suas ações, apenas I3 e I4 vivenciaram na prática, enquanto os demais afirmaram ter o conhecimento, entretanto, ainda não o utilizaram. Descreveu Pivetta, Argenta e Zanatta, (2011) notificam que a ação do enfermeiro, por ser ele o profissional que permanece por maior tempo com o paciente, pressupõe-se que é nele que o paciente deposita sua confiança, credibilidade e a própria vida, com a visão de dispor de alguém capaz de auxiliar no seu processo de recuperação, e nada melhor que introduzir o lúdico nesse processo de recuperação uma vez que a sua presença é essencial do comportamento humano que traz juntamente com o seu universo, além do divertimento, a possibilidade de aprendizagem em diversos âmbitos (RODRIGUES, et al. 2015; PINHEIRO; MARTINS., 2014).

Ainda, dando continuidade à análise dos dados coletados com os informantes no que se referia a presença do lúdico na rede hospitalar, isto na questão 04, o que poderia ser feito já que o mesmo foi considerado primordial no processo de tratamento dos pacientes, principalmente crianças hospitalizadas. Como resultados obteve-se os seguintes registros:



“Ampliar o conhecimento dos profissionais sobre a importância do lúdico e estimular a adesão deste instrumento, bem como a instituição a oferecer um ambiente adequado com equipamentos e jogos”. (I1)

“Atendimento a crianças e a idosos principalmente”. (I2)

“Ações que melhorem o bem estar físico e mental dos pacientes; se criança, levar atividades recreativas, dinâmicas que proporcionem alegria a eles”. (I3)

“Criar grupos de extensão auxiliaria nessa inserção das atividades lúdicas. As universidades entrando nas redes hospitalares por meio de projetos de extensão. Os administradores hospitalares são receptivos a essas práticas.” (I4)

“Apresentar o Projeto em parceria com alguma faculdade que possui cursos de saúde, e projetos de extensão.” (I5)

“Interação da equipe de saúde multiprofissional de saúde desde a faculdade.” (I6)

“Tornar o lúdico uma política pública para hospitais seriam caminho, mas pensando em algo que não dependa em nada de “outros” acredito que os projetos voluntários são um caminho mais viável.” (I7)

Diante de todas as colocações pode-se observar que os informantes registraram que será de suma importância o exercício do lúdico nas redes hospitalares, indo desde o processo educativo, tendo seu início nas instituições que capacitam os profissionais, estendendo-se ao três níveis de assistência à saúde, isto é: a Atenção Básica, a Média e Alta complexidade do atendimento hospitalar. Com isso estaria atendo ao cumprimento da Lei Federal 11.104 de 21 de março de 2005, que determina a obrigatoriedade da instalação de brinquedoteca em hospitais que ofereçam tratamento pediátrico. Tal lei afirma nos seus Artigos 1 e 2 que:

Art.º 1 Os hospitais que ofereçam atendimento pediátrico contarão, obrigatoriamente, com brinquedotecas nas suas dependências. Parágrafo único. - O disposto no caput deste artigo aplica-se a qualquer unidade de saúde que ofereça atendimento pediátrico em regime de internação. Art.º. 2 -considera-se brinquedoteca, para os efeitos desta Lei, o espaço provido de brinquedos e jogos educativos, destinados a estimular as crianças e seus acompanhantes a brincar (BRASIL, 2005, p.1).

Seguindo os resultados, a questão 05 buscou o contexto da análise a respeito da influência do lúdico no que se refere a educação profissional todos os participantes responderam a questão. Entretanto, dois deles, apenas afirmaram que sim, mas não apresentaram nenhuma arguição a respeito do que fora indagado (I1; I3). Outro (a) informante (I2) descreveu que o lúdico quase nunca influencia a educação profissional. Já, I4; I5; I6 e I7 apresentaram arguições que deixam transparecer tanto a importância do lúdico como a carência de sua inserção na grade curricular, que oportunizaria o corpo discente terem a acessibilidade de conhecer esta área do conhecimento que não somente leve o paciente ao entretenimento, mas o ajudará a atravessar o processo do adoecimento até a sua recuperação vencendo a dor e o medo e, ao mesmo tempo lhe aproximar do aconchego do lar.



Sim. (I1)

“Quase nunca, infelizmente”. (I2)

Sim. (I3)

“Certamente, para o profissional aprender a atuar de forma lúdica com seus pacientes precisa ter influência dos seus educadores”. (I4)

“Na nossa realidade ainda é carente, e os profissionais que tentam inserir o lúdico, no caso da nossa IES, muitas vezes são altamente criticados, tanto pelos colegas, como alunados”. “Total falta de visão”. (I5)

“Sim. Através da evolução da percepção dos profissionais diante da evolução do paciente”. (I6)

“Acredito que o nosso sistema educacional ainda é muito tradicional”. (I7)

Apesar de existirem publicações à respeito da temática, a realidade é ainda distante do que se observa nos artigos. Pois, como foi observado, mesmo entre os profissionais de enfermagem que conhecem os benefícios do lúdico, o recurso é pouco utilizado durante a sua (prática de cuidado à portadores de câncer, por exemplo, que se encontram hospitalizados (DEPIANTI, et al., 2014).

Para concluir o processo de inquirição dos informantes, na questão 06, solicitou-se que os mesmos apresentassem sugestões para vencer as limitações no tocante a inserção do lúdico no que concerne à educação e saúde o que se obteve com sugestão foram as seguintes colocações:

“Talvez uma disciplina na grade curricular como “Introdução à terapia lúdica” ou “Ferramentas lúdicas” de forma que esta disciplina servisse como auxílio para a educação em saúde de forma mais dinâmica”. (I1)

“Peças teatrais, Casos clínicos encenados, e o conhecimento teórico explorado de forma não tão formal”. (I2)

“Poderia ser integrado nos componentes curriculares ofertados, onde docentes e discentes poderiam desenvolver juntos ações lúdicas e praticá-las com a comunidade”. (I3)

“Uso de teatro, músicas, paródias, jogos interativos.” (I4)

“Um projeto “Saúde e Alegria.” (Jogos, contar história - Arte, Músicas e Dança. Etc.). (I5)

“Implementação de ações desde a faculdade. Construindo um panorama de como usar tais ações no contexto saúde.” (I6)

“A criação de jogos, peças teatrais, dinâmicas de grupos”. (I7)

Dentro das sugestões pode-se destacar os informantes I1 e I3 que frisaram a inserção de uma disciplina na grade curricular. Já I2, I4 e I7 que se fizesse o uso da arte, isto desde peças teatrais, músicas, danças e jogos, além da dinâmicas de grupos e que se pudesse contar histórias para aqueles pacientes que estivessem sendo contemplados com esse tipo de ação. Ainda foi sugerido por I5 que se fizesse um projeto intitulado “Saúde e Alegria” em que se



associasse educação e saúde com alegria nos momentos difíceis para aqueles que se sentem fragilizado diante de um ambiente hospitalar. Arguido sobre as sugestões e considerando que são atribuições do profissional enfermeiro na educação em saúde vale ressaltar que ele se destaca como um dos maiores desafios, uma vez que exige senso crítico na identificação das necessidades em saúde, criatividade e habilidade para provocar reflexões sobre o tema, isto de acordo com Ely, et al., (2011). Além do que a técnica do Brinquedo Terapêutico Instrucional consiste em uma intervenção eficaz que possibilita à criança e outros sujeitos sociais conhecer o procedimento a ser realizado (SOUZA, et al., 2012).

Silva, et al., (2014), argumentaram que é válido destacar a importância da atuação do lúdico para os discentes (alunos do curso de Enfermagem), visto que esse tipo de conhecimento oferece as possibilidades de interação que a extensão suscita na aproximação com a comunidade, contribuindo para a formação de profissionais mais conscientes e engajados com as questões sociais.

Dentro deste contexto Santos, et al. (2013) descreveram que a educação em saúde contribui de forma significativa para a melhora das condições de vida tanto individual quanto coletiva, tal estratégia vem se reafirmando, cada vez mais, como uma possibilidade para contribuir com a reorientação do modelo de saúde vigente, bem como para uma assistência em saúde de qualidade. Nas últimas décadas a educação em saúde tem se desenvolvido de forma significativa e possui um espaço prioritário no processo de trabalho das equipes de saúde da família devido à sua ênfase em ações preventivas e de promoção da saúde. Dentre elas pode-se destacar a ação lúdica que envolve desde a criança ademais faixas etárias dos sujeitos sociais na vida em sociedade. E, de conformidade com Coscrato; Pina; Mello (2010) as intervenções lúdicas na educação em saúde devem ser abrangentes, visando à aprendizagem e à mudança ou adoção de comportamentos que elevem a qualidade de vida daqueles que desfrutam da mesma.

Conclusões

Com a realização da pesquisa concluímos que a ludoterapia é uma prática usada pelos profissionais enfermeiros com o intuito de dinamizar o cuidado no ambiente hospitalar. O enfermeiro é um educador que, muitas vezes, necessita usar técnicas criativas que vão ao encontro das necessidades do público assistido. Além dessa atuação vale ressaltar que, no momento difícil da doença, da dor, da submissão aos procedimentos hospitalares, a presença da alegria, do riso, da brincadeira, permite que os pacientes, principalmente criança e o grupo



da terceira idade, suportem melhor o tratamento, promovendo a interação com a equipe multiprofissional e tornando a recuperação mais rápida ou, em última instância, trazendo conforto para os que apresentam doenças graves e irreversíveis. A alegria cabe até mesmo no ambiente austero da rede hospitalar.

Ainda pode-se concluir que o brincar deve ser considerado, pelo enfermeiro, a maneira mais adequada de se aproximar, principalmente da criança, sendo capaz de desenvolver uma empatia entre ambos, de ver e compreender o mundo com os olhos da criança e de estabelecer vínculos de amizade e amor entre enfermeiro-criança-família.

Portanto, a Enfermagem sempre trouxe a conduta de prestar cuidado aliado à arte, essência da profissão, buscando através do cuidado oferecer dignidade e qualidade de vida por meio de uma assistência integral e humanizada. Para tal alcance, compete ao enfermeiro buscar formas de cuidado que vão além das expostas em livros de procedimentos e da competência técnica, incorporando atividades que facilitam a efetividade deste processo, inerente à profissão, o que fora recomendado pelos profissionais participantes deste estudo.

Referências Bibliográficas

APPOLINÁRIO, F. **Dicionário de metodologia científica: um guia para a produção do conhecimento científico**. São Paulo: Atlas, 2004.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. 5. ed. Lisboa: Edições 70, 2009.

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. **Resolução nº 466, 2012**. Diretrizes e Normas regulamentadoras de pesquisa envolvendo seres humanos. **Brasília, 13 jun. 2013**.

BRASIL, **LEI Nº 11.104, DE 21 de março de 2005**. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Lei/L11104.htm>. Acesso em; 09 maio 2017.

BRITO, T. R. P., et. al. As práticas lúdicas no cotidiano do cuidar em Enfermagem pediátrica. Escola Anna Nery **Revista de Enfermagem**, 2009.

COSCRATO, G., et. al. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura. **Acta Paulista de Enfermagem**, 2009.

DEPIANTI, J. R. B., et. al. **Benefícios do lúdico no cuidado à criança com câncer na percepção da enfermagem**: estudo descritivo. Escola de Enfermagem Aurora de Afonso Costa, 2014.

ELY, P. H., et. al. O uso do lúdico na educação em saúde: uma intervenção com crianças de uma instituição de ensino. **Revista Multidisciplinar da Faculdade de Ciências Biológicas e da Saúde da Unigran**, 2011.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar**. Rio de Janeiro: Record, 1997.



MATOS, Â. M.; SANTOS JUNIOR, A. F.; LEBEIS, M. A. **A utilização do lúdico no cuidado de crianças hospitalizadas**: uma revisão bibliográfica. Brasília, 2014. Disponível em: [<nippromove.hospedagemdesites.ws/.../fba15d2ee02d63972699a4233ce7fc2a.pdf>](http://nippromove.hospedagemdesites.ws/.../fba15d2ee02d63972699a4233ce7fc2a.pdf). Acesso em 20 mar. 2017.

PINHEIRO, D. D.; MARTINS, T. S. Ações lúdicas realizadas pelos anjos da enfermagem segundo acompanhantes de crianças hospitalizadas. **Revista Estação Científica**, 2014.

PIVETTA, A.; ARGENTA, C.; ZANATTA, A. E. Utilização do lúdico como coadjuvante do cuidado prestado pela enfermagem na pediatria. **Revista Conexão UEPG**, 2011.

RODRIGUES, Diogo Alves. et. al. Práticas educativas em saúde: o lúdico ensinando saúde para a vida. **Revista de Ciências da Saúde Nova Esperança**, 2015.

SANTOS, L. S., et. al. **A ludicidade como estratégia para educação em saúde na escola: relato de uma experiência êxitosa**. Seminário Nacional de Pesquisa em Enfermagem, 2013.

SILVA, A. A. et. al. O lúdico como estratégia de promoção da saúde: integrando Universidade e crianças de comunidades ribeirinhas e rurais. **Revista de Extensão da Univasf**, 2014.

SOUZA, L. P. et al. **O Brinquedo Terapêutico e o lúdico na visão da equipe de enfermagem**. Montes Claros-MG, Brasil, **J Health Sci Inst**. v.30, n.4, p.354-8. 2012.