

Trabalho apresentado no 20º CBCENF

Título: CONTRIBUIÇÃO DA LUDOTERAPIA NA ASSISTÊNCIA À CRIANÇA HOSPITALIZADA

Relatoria: VALERIA MUNIK CASTRO DASILVA

Thiago William Barros Cunha

Autores: Marcos Vinicius Costa Fernandes

Ronildo Oliveira Figueiredo

Lara Abreu Ribeiro Alves

Modalidade: Pôster

Área: Cuidado, Tecnologia e Inovação

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

INTRODUÇÃO: Brincar é uma atividade normal ao comportamento infantil, e por meio desta ação a criança consegue desenvolver suas potencialidades, como trabalhar suas limitações, desenvolver habilidades sociais, cognitivas e físicas, é um excelente instrumento facilitador no desenvolvimento de atividades lúdicas, podendo ser utilizado em diversos momentos, tais como, no brincar espontâneo, atividades terapêuticas, dentre outras. A hospitalização é uma situação muito estressante para a criança, podendo determinar agravos emocionais, caso não haja uma atenção adequada levando em conta a situação da criança por parte da equipe de saúde que a assiste, sendo assim a assistência de enfermagem deve ultrapassar os cuidados físicos e o conhecimento em relação a doença e das intervenções terapêuticas realizadas. A ludoterapia visa quebrar a barreira criada entre profissional e criança, visando amenizar o estresse, ansiedade, medo, deixar o ambiente mais leve, transformando o medo em confiança e principalmente facilitar a assistência e recuperação do menor. **OBJETIVO:** Relatar a experiência sobre a atividade lúdica como ferramenta para a assistência de enfermagem. **METODOLOGIA:** Trata-se de um relato de experiência acerca do projeto Doutores da Enfermagem, desenvolvido na cidade de Manaus-AM, do período de março de 2017 a maio de 2017 em um centro de referência em oncologia. **RESULTADOS:** Foi constatado o papel fundamental da ludoterapia no ambiente hospitalar, de início as crianças se mostravam tímidas, mas ao longo das atividades realizadas, notou-se uma demonstração positiva por parte das crianças e seus acompanhantes, os menores demonstraram interesse pelos personagens apresentados e por sua vez apresentavam propostas de brincadeiras na qual os mesmos eram personagens principais, no fim das atividades, pode-se notar que as crianças, em sua maioria, estavam menos apreensivas, mais animadas, com um nível de confiança bem melhor e menos ansiosas. **CONCLUSÃO:** Essa experiência mostrou a toda equipe que um simples gesto de brincar é capaz de mudar o dia de uma criança que é submetida a tantos procedimentos causando-lhes diversos traumas, medos, angústia e entre outras situações atípicas a sua idade.