

## Trabalho apresentado no 22º CBCENF

**Título:** A IMPORTÂNCIA DO ESPAÇO LÚDICO NO AMBIENTE HOSPITALAR

**Relatoria:** Rafaela Bramatti  
Gabriele da Silva Borges  
Ieda Harumi Higarashi

**Autores:** Hugo Razini Oliveira  
Maycon Hoffman Cheffer  
Bianca Machado Cruz SHIBUKAWA

**Modalidade:** Pôster

**Área:** Tecnologias, Pesquisa, Cuidado e Cidadania

**Tipo:** Pesquisa

**Resumo:**

**INTRODUÇÃO:** O período de internação pode tornar-se traumático na vida de uma criança, pois geralmente a mesma está em um ambiente diferente do habitual. A Lei nº11.104 de 2005 tornou obrigatória a implementação de brinquedotecas nos hospitais. No entanto, nem todos os hospitais tem suporte para tal função. **OBJETIVOS:** demonstrar a importância de um espaço lúdico para as crianças hospitalizadas. **METODOLOGIA:** Trata-se de uma pesquisa de campo com abordagem qualitativa, com PARECER do Comitê de Ética nº 3.337.363, fazendo parte de uma Pesquisa PIBIC. Foram realizadas entrevistas com acompanhantes de crianças de dois hospitais do município de Cascavel, sendo ao todo 20 entrevistas, 10 no hospital onde há espaço lúdico (Hospital A) e 10 no hospital onde não há espaço lúdico (Hospital B). **RESULTADOS E DISCUSSÃO:** Participaram da pesquisa 20 acompanhantes de crianças internadas, dentre eles, pais, mães e avós. No Hospital A, 90% dos entrevistados disseram que as crianças brincam em casa. Metade dos acompanhantes relataram que as crianças gostam e aproveitam muito o espaço lúdico disponível, fato evidenciado quando as próprias crianças expressam ansiedade no período da manhã para quando a "salinha" - como chamam - é aberta. 40% dos pesquisados no Hospital A desfrutaram dos brinquedos da ala pediátrica no próprio quarto de internação, 90% expressaram efeitos positivos referentes, como felicidade, calma, descontração, e de acordo com os entrevistados, ter aumentado a interação familiar-criança. No Hospital B, chama a atenção que na ausência do espaço lúdico as crianças e os acompanhantes usam o celular como forma de distração. Quanto ao tempo de brincar 70% relataram sentir falta de brincar em casa. Quanto aos sentimentos, 90% relataram inquietude, choro, abatimento e ansiedade, e 10% que não relataram sentimentos negativos, apenas cansaço pela própria condição clínica. 30% solicitaram ao familiar brinquedos que possuía em casa, 20% não solicitaram e 50% pediam o celular do familiar. **CONCLUSÃO:** Foi possível comprovar o aproveitamento do Espaço Lúdico para a criança em condição hospitalar. Quando a realidade leva a um lugar de aflição, medo, incerteza, a brincadeira tem a capacidade de levar a criança a um estado de alegria. Além disso, foi possível vislumbrar a possibilidade de aumentar a interação pais-filhos com o brincar no hospital, relação essa colaborativa para a melhora clínica da criança.