



PROJETO DESCONTRAIR SÓ RIA: O BRINCAR NO HOSPITAL

*Maxlaine Aparecida Santos**

Ana Carolina Monteiro Duarte

Natália de Tartler

Fernando Carvalho de Macedo Siqueira

Ana Luíza Dayrell Gomes da Costa Sousa

Hércules Ribeiro Leite

Ana Paula Santos

DOI: <https://doi.org/10.23901/1679-4605.2022v18n1p227-240>

RESUMO

Introdução: O processo de hospitalização gera situações únicas de angústia, ansiedade e sofrimento para o paciente e seus familiares. Para as crianças, a experiência da internação hospitalar pode ser bem difícil. Existe o medo do desconhecido, ambiente e pessoas estranhas, linguagem técnica incompreensível, técnicas invasivas e por vezes dolorosas, além da inquietação pelo tempo ocioso e passividade. Diante disso, o projeto de extensão Descontrair Só ria foi criado. **Objetivo:** Descrever as contribuições de ações lúdicas junto às crianças internadas em uma unidade hospitalar no município de Diamantina, Minas Gerais, visando reduzir o sofrimento das crianças e familiares e auxiliar no processo de recuperação. **Métodos:** As crianças internadas no setor de pediatria do Hospital Nossa Senhora da Saúde formaram o público-alvo para as atividades extensionistas desenvolvidas duas vezes por semana por uma equipe interdisciplinar da área da saúde. As atividades consistiram em leitura de livros infantis, pintura e criação, jogos educativos e interativos, atividades com fantoche e brinquedos. Questionários próprios, simples e objetivos, direcionados aos responsáveis pelas crianças e aos profissionais envolvidos no setor de pediatria foram aplicados para avaliação das atividades. Expressões faciais foram criadas para as crianças sinalizarem seus sentimentos no início e após a atividade extensionista. Ocorreram reuniões periódicas para melhorias e discussão do aprendizado. **Resultados:** Após 19 meses de intervenção, 431 crianças de 1 a 14 anos de idade foram abordadas, em sua maioria meninos (58%). A maioria dos responsáveis pelas crianças (89%) classificou como excelente a ideia do projeto. Todos afirmaram que deixariam seu filho participar novamente das atividades propostas. Mudança da rotina hospitalar deixando a criança mais feliz e a diminuição do estresse e angústia da internação foram os motivos mais pontuados pelos responsáveis (39% e 37%, respectivamente) sobre a importância de brincar com as crianças no ambiente hospitalar. Todos os responsáveis relataram se sentir melhor pelo menos por uns momentos enquanto seus filhos participavam das atividades propostas pelo projeto. Todos os funcionários afirmaram que as atividades desenvolvidas auxiliaram a recuperação das crianças durante o período de internação, o comportamento

* Professora associada do Departamento de Fisioterapia da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri. Contato: maxlainesantos@yahoo.com.br

melhorou após as atividades do projeto e que a intervenção ajudou na rotina de trabalho da equipe. A escolha das expressões faciais foi variada. **Conclusão:** O projeto conseguiu levar um pouco de descontração e alegria para as crianças e um alento aos pais que quando veem seu filho sorrir expressam felicidade. Não atrapalha a rotina hospitalar, pelo contrário, acaba por auxiliar o setor. Os discentes envolvidos, a cada reunião, mostraram maior aprendizado, com crescimento profissional e pessoal, adquirindo um olhar mais humano sobre a comunidade.

Palavras-chave: Atividades de lazer. Criança hospitalizada. Recreação.

PROJECT RELAX JUST LAUGH: PLAY IN THE HOSPITAL

ABSTRACT

Introduction: The process of hospitalization generates unique situations of distress, anxiety and suffering for the patient and family. For children, the experience of being hospitalized can be very difficult. There is the fear of the unknown, strange people and places, incomprehensible technical language, invasive techniques and sometimes painful, in addition to the restlessness of idleness and passivity. Therefore, the extension project Relax Just laugh was created. **Objective:** To describe the contributions of playful activities with hospitalized children in a hospital unit located in the city of Diamantina, Minas Gerais, in order to reduce the suffering of the children and their families, and to help in the recovery process. **Methods:** The children hospitalized in the pediatric sector at Nossa Senhora da Saude Hospital formed the target audience for the extension activities developed twice a week by an interdisciplinary health team. The activities consisted of reading children's books, creation of paintings, interactive and educational games, activities with puppets and toys. Simple, objective and personal questionnaires, aimed to those responsible for the children and the professionals involved in the pediatric sector, were applied to evaluate the activities. Facial expressions were created for the children to signal their feelings at the beginning and after the extension activity. Periodic meeting were held for learning discussion and improvements. **Results:** After 19 months of intervention, 431 children were approached between the ages of 1 and 14, mostly boys (58%). The majority of those responsible for the children (89%) rated the project as an excellent idea. They all affirmed they would allow their child to participate again in the activities proposed by the project. Changing the hospital routine, making the child happier, reducing the stress and distress of hospitalization were the motives most scored by those responsible (39% and 37%, respectively) on the importance of playing with children in the hospital setting. They reported that they felt better for at least a few moments while their children participated in the activities proposed by the project. All employees stated that the activities carried out helped the recovery of the children during the hospitalization period, after the project activities were carried out, the children's behavior improved and the intervention helped in the routine of teamwork. The choice of the facial expressions was varied. **Conclusion:** The project was able to bring a little fun and joy to the children and encouragement to the parents when they see their child smiling in happiness. It does not disturb the hospital's routine; on the contrary, it ends up helping the sector. The students involved, at each meeting, showed greater learning, with professional and personal growth, acquiring a more humane look at the community.

Keywords: Leisure activities. Hospitalized child. Recreation.

PROYECTO RELAJACIÓN SÓLO SONREIA: JUGAR EN EL HOSPITAL

RESUMEN

Introducción: El proceso de hospitalización genera situaciones únicas de angustia, ansiedad y sufrimiento para el paciente y sus familiares. Para los niños, la experiencia de la hospitalización puede ser muy difícil. Existe el miedo a lo desconocido, el ambiente y las personas raras, el lenguaje técnico incomprensible, las técnicas invasivas y a veces dolorosas, además de la inquietud por el tiempo ocioso y pasividad. Por lo tanto, el proyecto de extensión Relajación sólo sonreia se creó. **Objetivo:** Describir las contribuciones de acciones lúdicas junto a los niños internados en una unidad hospitalaria en el pueblo de Diamantina, Minas Gerais, buscando reducir el sufrimiento de los niños y familiares y ayudar en el proceso de recuperación. **Métodos:** Los niños internados en el sector de pediatría del Hospital Nuestra Señora de la Salud formaron el público objetivo para las actividades extensionistas desarrolladas dos veces por semana por un equipo interdisciplinario del área de la salud. Las actividades consistieron de lectura de libros infantiles, pintura y creación, juegos educativos e interactivos, actividades con títere y juguetes. Los cuestionarios propios, simples y objetivos, dirigidos a los responsables de los niños y a los profesionales involucrados en el sector de la pediatría, fueron aplicados para la evaluación de las actividades. Las expresiones faciales fueron creadas para que los niños señalaran sus sentimientos al inicio y después de la actividad extensionista. Se realizaron reuniones periódicas para mejorar y discutir el aprendizaje. **Resultados:** Después de 19 meses de intervención, 431 niños de 1 a 14 años de edad fueron abordados, en su mayoría varones (58%). La mayoría de los responsables de los niños (89%) clasificó como excelente la idea del proyecto. Todos afirmaron que dejarían a su hijo a participar nuevamente en las actividades propuestas por el proyecto. El cambio de la rutina hospitalaria dejando al niño más feliz, y la disminución del estrés y la angustia de la internación fueron los motivos más puntuados por los responsables (39% y 37%, respectivamente) sobre la importancia de jugar con los niños en el ambiente hospitalario. Todos los responsables relataron sentirse mejor al menos durante unos momentos mientras sus hijos participaban en las actividades propuestas por el proyecto. Todos los funcionarios afirmaron que las actividades desarrolladas ayudaron a la recuperación de los niños durante el período de internación, que el comportamiento de los niños mejoró después de la realización de las actividades del proyecto y que la intervención ayudó en la rutina de trabajo del equipo. La elección de las expresiones faciales fue variada. **Conclusión:** El proyecto consiguió llevar un poco de relajación y alegría para los niños y un aliento a los padres que cuando ve a su hijo sonreír expresan felicidad. No obstaculiza la rutina hospitalaria, por el contrario, acaba por auxiliar al sector. Los discursos involucrados, en cada reunión, mostraron mayor aprendizaje, con crecimiento profesional y personal, adquiriendo una mirada más humana sobre la comunidad.

Palabras clave: Actividades recreativas. Niño hospitalizado. Recreación.

INTRODUÇÃO

A experiência da internação hospitalar cria situações únicas de estresse, ansiedade, angústia e sofrimento não só para os pacientes, mas também para suas famílias. Este momento é permeado pelo medo do desconhecido: ambiente estranho; dispositivos para exames e tratamentos, muitas vezes invasivos; linguagem técnica; somado à preocupação com a integridade física ([ORIÁ; MORAES; VICTOR, 2004](#); [SILVA; NUNES, 2014](#)).

Para as crianças, este processo de internação pode ser bem mais difícil, pois além do descrito, elas podem não compreender certas situações e imposições do ambiente hospitalar, tornando-se ansiosas com o tratamento, confrontam a dor e temem a morte. Ademais, ficam entediadas e inquietas por conta do tempo ocioso e pela passividade. O período de internação hospitalar é um dos piores acontecimentos para uma criança, pois além da doença há mudança do espaço físico; o afastamento da escola e de pessoas com as quais possui vínculos afetivos; diminuição da experimentação e da exploração características desta fase da vida; além disso, animais de estimação e brinquedos, tão importantes para as crianças, ficam para trás. Há um acompanhante, muitas vezes a mãe ou o pai, mas a maioria apresenta angústia em seus semblantes ([ROSSIT; KOVACS, 1998](#); [SILVA; NUNES, 2014](#); [MITRE; GOMES, 2004](#); [PEDROSA *et al.*, 2007](#)).

Estudos mostram que a hospitalização pode comprometer o desenvolvimento físico, emocional e intelectual das crianças ([GONÇALVES BRAGA, 2015](#); [PEDROSA *et al.*, 2007](#); [OLIVEIRA; DANTAS; FONSÊCA, 2005](#)). Todos os fatores já descritos como o sofrimento, angústia, medo, ruptura do convívio social e familiar e ambiente desconhecido podem interferir no processo de cura ([GONÇALVES; BRAGA, 2015](#)).

A inserção de projetos que incluam uma assistência adequada e que visem, através de ações lúdicas, minimizar os efeitos da hospitalização e prevenir sofrimentos psicológicos é muito importante ([PEDROSA *et al.*, 2007](#)). O brincar, enquanto recurso terapêutico, possibilita um papel mais ativo da criança, bem-estar e certa autonomia, fazendo com que esta modifique suas percepções acerca das experiências vivenciadas dentro do hospital ([RODRIGUES, 2014](#)).

No Brasil, para a maioria das crianças hospitalizadas, esse processo gera um quadro de sofrimento, que se agrava em função da instabilidade das condições de atendimento no Sistema Único de Saúde (SUS), que na maioria dos hospitais não oferecem um serviço que valorize um espaço para as particularidades infantis, contribuindo, dessa forma, para que as instituições hospitalares sejam reprodutoras de práticas excludentes, nas quais a criança não é tratada como sujeito de direitos ([VASCONCELOS; ABRÃO; GOMES, 2010](#)).

Algumas iniciativas de ações lúdicas dentro dos hospitais vêm sendo praticadas e são anteriores ao movimento de humanização hospitalar, desencadeado pelo Ministério da Saúde (MS) a partir de 2000 ([BRASIL, 2000](#)). No Brasil, o Estatuto da Criança e do Adolescente ([BRASIL, 1990](#)), reconheceu como um direito da criança o brincar, e este direito deve ser sustentado de forma efetiva pela sociedade e instituições brasileiras, dentre elas todos os hospitais públicos e privados. Brincar é a função básica da criança, onde ela explora, descobre e aprende. É preciso, portanto, ter a compreensão de que a brincadeira não é um mero passatempo, mas é indispensável para o desenvolvimento das crianças,

promovendo processos de socialização e descoberta do mundo ([RODRIGUES, 2014](#); [OLIVEIRA et al., 2015](#)).

Em um estudo que avaliou a interação lúdica com palhaços, observou-se que as crianças internadas melhoraram seu estado emocional e suas queixas de dor ([ALCÂNTARA et al., 2016](#)). As atividades lúdicas hospitalares buscam amenizar o trauma psicológico da internação e minimizar suas presumíveis sequelas, além de atenuar o sofrimento infantil, aliviar a ansiedade, contribuindo com a recuperação e consequentemente, redução do tempo de internação ([LEITE et al., 2013](#); [SILVA; NUNES, 2014](#)). A atenção é direcionada às crianças, mas atinge sua família proporcionando também, momentos de descontração e tranquilidade para os pais ao verem a criança brincar.

O lúdico é uma atividade constituída por um conjunto de elementos que transitam entre o real e o imaginário e é construído socialmente e de forma diferenciada em cada cultura ([PRADO, 1991](#)). A brincadeira de forma geral tem o intuito de auxiliar no desenvolvimento infantil, promovendo processos de socialização e descobertas. Através da brincadeira a criança se comunica com o ambiente e expressa seus sentimentos, estresses, ansiedades e frustrações ([WINNICOT, 1982](#)), além da importância da integração do lúdico com as crianças no ambiente hospitalar.

Na brincadeira o brinquedo se torna o objeto de suporte, utilizado pela criança. A brincadeira é o ato de brincar, a ação lúdica que a criança realiza. A ação da criança frente aos objetos lúdicos possibilita um mundo de conhecimento, e desenvolvimento de habilidades, além da elaboração dos seus conflitos e emoções ([KISHIMOTO, 1994](#); [MONTEIRO, 2011](#)). Durante a brincadeira, a criança aumenta sua interação com outras crianças, com seu acompanhante, que auxilia naquele momento de diversão, com os voluntários e a equipe do hospital, que, nesse momento proporciona à criança momentos de alegria e afeto ([MITRE; GOMES, 2004](#)).

Portanto, ações criadas ligadas a promoção do brincar no ambiente hospitalar, refletem diretamente e positivamente na vida da criança, principalmente neste momento específico em que se encontra frágil, em tratamento, permitindo-a expressar seus sentimentos ([LEITE, et al., 2013](#)). Assim, diminui a ansiedade, irritabilidade, raiva, e alívio das sensações desagradáveis, facilitando a relação entre paciente, família e profissionais que atuam no setor. Dessa forma, o brincar no ambiente hospitalar passa a ser uma questão de necessidade e direito das crianças e deve ser estimulado. Dentro deste contexto, o projeto Descontrair Só Ria foi criado.

OBJETIVOS

Descrever ações lúdicas junto às crianças internadas no Hospital Nossa Senhora da Saúde / Diamantina (MG), com intuito de reduzir o sofrimento das crianças e familiares gerado pelo adoecimento e internação; auxiliar no processo de recuperação das crianças internadas; promover humanização hospitalar; possibilitar maior interação entre a Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM) e o Hospital Nossa Senhora da Saúde / Diamantina (MG); possibilitar aos acadêmicos oportunidades em obter uma vivência profissional e extensionista através do contato com as crianças hospitalizadas, da convivência com os familiares e da responsabilidade de construir e organizar atividades lúdicas voltadas para essas crianças.

METODOLOGIA

O projeto teve como lugar de sua prática, o setor de pediatria do Hospital Nossa Senhora da Saúde em Diamantina, Minas Gerais, após aprovação e autorização do respectivo setor com aprovação e registro de n. 009.2.014-2016 pela Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (Proexc) e pelo programa institucional de bolsas de extensão (Pibex) da Universidade Federal dos Vales Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM). O Hospital Nossa Senhora da Saúde é a única instituição, filantrópica, que atende especialidade pediátrica na microrregião de Diamantina - MG, pertencente à macrorregião do Vale do Jequitinhonha, oferece atendimento através do SUS, particular e convênios.

O projeto Descontrair Só Ria iniciou em março de 2016. A análise deste projeto é do seu início até o final de setembro de 2017 (19 meses de execução). Desde o início os cursos de fisioterapia, medicina, enfermagem e biologia integraram a equipe formada por discentes, docentes e técnicos da UFVJM.

Em um primeiro momento (pré-intervenção) ocorreram reuniões com o objetivo de discutir o embasamento teórico e atual sobre hospitalização infantil e ações lúdicas envolvendo crianças no ambiente hospitalar; foram estudados e confeccionados os melhores meios para avaliar a ação extensionista; além disso, foram definidas as atividades que iriam ser praticadas com as crianças, os meios para aquisição de alguns materiais, os cuidados gerais que todos deveriam ter em um ambiente hospitalar, com as atividades desenvolvidas e com as crianças e, por fim, a divisão das responsabilidades entre os membros da equipe.

A intervenção ocorreu duas vezes por semana no período vespertino. O número de integrantes do projeto foi restrito a três para não tumultuar o ambiente hospitalar. Antes do início das atividades, a equipe do projeto procurava o enfermeiro responsável para verificar alguma restrição. A atividade com as crianças iniciou à beira do leito com uma apresentação pessoal e do projeto. As atividades seguintes dependeram do quadro clínico da criança e da sua vontade de participar ou não. As atividades no leito ou beira leito compreenderam: leitura de livros infantis; pintura de desenhos impressos; desenhos livres; teatro de fantoches; apresentação de instrumentos musicais; cantigas; atividades educacionais envolvendo números, frutas, animais, formas, dentre outros; jogos lúdicos como varetas, cartas infantis, dominó, dentre outros (Figura 1A). Todas as atividades praticadas foram escolhidas pelas próprias crianças após apresentação dos materiais disponíveis.

Para as crianças que podiam sair do leito, a ação extensionista estimulou o “sair do quarto”. O hospital possui área, próxima à enfermaria, adequada para atividades lúdicas. Neste ambiente, as atividades citadas no leito foram associadas com o benefício do deambular e da interação (essa tanto entre as crianças como os responsáveis). Além disso, neste espaço, atividades de colagem e de roda como batata quente, cantiga, passa anel, dentre outras, foram praticadas (Figura 1B). Sempre houve espaço para que criassem temas, brincadeiras e atividades do seu interesse. Antes e após a intervenção as crianças escolheram as expressões faciais (Figura 2) que mais correspondiam com os seus sentimentos e explicavam o porquê.

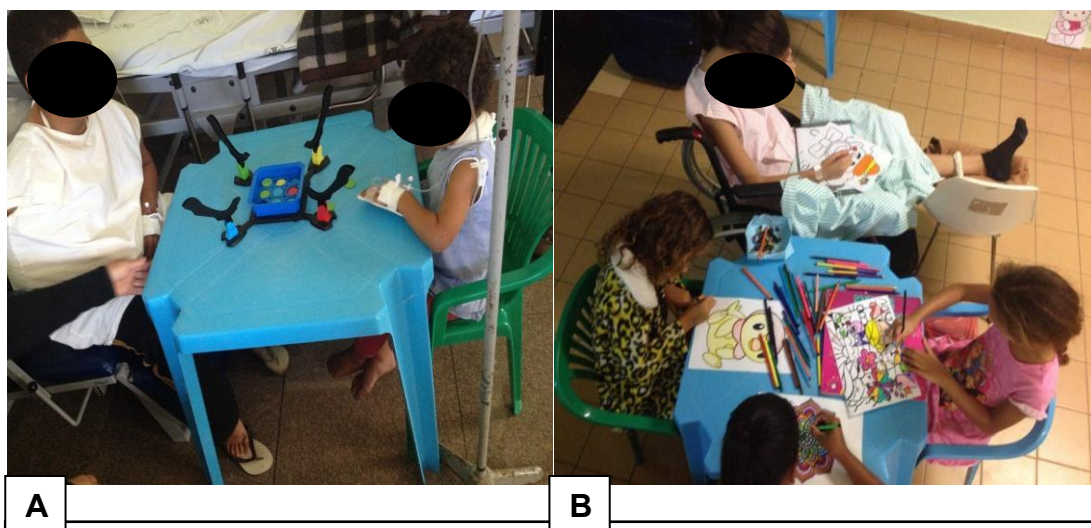


Figura 1. Atividade beira leito (A) e fora do leito em área próxima aos quartos (B).

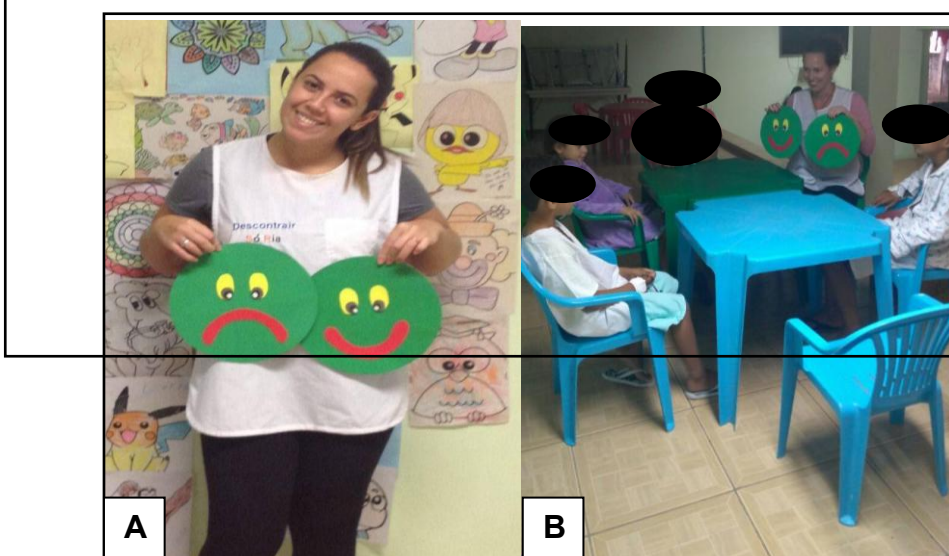


Figura 2. Expressões faciais utilizadas pelo projeto (A) e em um momento de avaliação dos sentimentos das crianças internadas antes da atividade extensionista (B).

Após a intervenção, os responsáveis pelas crianças responderam a um questionário próprio, simples e objetivo que continha às seguintes perguntas fechadas: “O que você achou da ideia do projeto de brincar com as crianças no hospital?”; “Você deixaria seu filho participar novamente?”; “Qual importância de brincar no hospital para as crianças?”; “Este projeto fez você se sentir melhor pelo menos por uns momentos vendo seu filho brincar?”.

No final do mês de setembro de 2017, a bolsista responsável pelo projeto procurou a equipe de funcionários do setor da pediatria com o intuito de obter opiniões sobre o projeto. Os funcionários foram convidados a responder um questionário próprio com quatro perguntas fechadas e uma aberta (opcional): “*Você acha que as atividades desenvolvidas no projeto Descontrair Só Ria auxilia na recuperação das crianças durante o período de internação?*”; “*O comportamento das crianças muda após a intervenção?*”; “*Este projeto ajudou a rotina de trabalho de vocês?*”; “*Este projeto atrapalhou a rotina de trabalho de vocês?*”; “*Para você qual a importância do projeto? Houve pontos negativos?* (opcional)”.

Houve reuniões periódicas entre os membros da equipe para melhorias, intercorrências, e discussão do aprendizado. Os relatos dos discentes extensionistas foram registrados nestas reuniões. Todos os dados obtidos foram analisados pela equipe, e depois processados no programa Excel. Os resultados foram expressos em porcentagem e de forma descritiva.

RESULTADOS

Quatrocentos e trinta e uma crianças, com idade variando de 1 a 14 anos realizaram atividades no projeto Descontrair Só Ria entre março de 2016 a setembro de 2017. Destas, 58% do gênero masculino e 42% do feminino. As crianças menores de um ano receberam apenas visita e não foram computadas.

Conforme dados obtidos com a aplicação do questionário para os responsáveis, 89% classificaram como excelente a ideia de brincar com as crianças no hospital e 11% acharam boa a iniciativa, nenhum assinalou a opção “*tanto faz*” ou “*ruim*”. Cem por cento dos responsáveis afirmaram que deixariam seu filho participar novamente das atividades propostas pelo projeto. Em relação à importância de brincar com as crianças no hospital, 39% assinalaram que é importante porque muda a rotina hospitalar, deixando a criança mais feliz; 37% que diminui o estresse e a angústia da internação; 4% porque é uma atividade educativa. Os outros 20% consideraram essas três opções. Nenhum indivíduo assinalou a opção: “*não tem importância*”. Todos os responsáveis indicaram que se sentiram melhor pelo menos por uns momentos enquanto seus filhos brincavam e participavam das atividades propostas pelo projeto.

Todos os funcionários do setor de pediatria afirmaram que as atividades desenvolvidas pelo projeto Descontrair Só Ria auxiliam na recuperação das crianças durante o período de internação. Da mesma forma, todos assinalaram que o comportamento das crianças mudou para melhor após atividades do projeto e, também, que a intervenção ajudou na rotina de trabalho da equipe. Na pergunta aberta “*Para você qual a importância do projeto? Houve pontos negativos?*” que foi opcional, todos responderam, e foi observado, que a partir da implantação do projeto, principalmente para as crianças com internação prolongada, o ambiente lúdico criado auxiliou o tratamento e a recuperação delas, deixando-as mais interativas, participativas, calmas, alegres e colaborativas, além de beneficiar a família, que fica mais tranquila ao ver a criança alegre e sorrindo, fazendo com que todos encarem o tratamento de forma mais amena. Não houve apontamentos negativos.

As expressões faciais escolhidas pelas crianças variaram, houve muitas que escolheram a expressão triste no início da atividade, e, quando questionadas falavam que “*não gostavam do hospital*”, “*estavam com dor*”, “*longe de casa, escola e família*”, mas

houve várias crianças que escolheram a expressão feliz logo no início, por estarem melhor internadas do que em seu ambiente domiciliar, dizendo “*que gostavam da comida*”, “*conheceram novos coleguinhos*”, “*não precisavam trabalhar*”, “*que o hospital era melhor que a escola*”. Da mesma forma, foi variada a escolha das expressões faciais no final da atividade extensionista, muitas escolheram a expressão triste pelo término da atividade, outras a feliz pelo momento que passaram rindo, interagindo e brincando. Durante as intervenções, sejam no leito ou em área próxima aos quartos, os brinquedos preferidos das crianças menores, eram colorir, desenhar e jogos de encaixe; já os adolescentes preferiam os jogos voltados para brincadeiras conjuntas, como trilha certa, jogo da memória, quebra-cabeça, dominó, vareta, jogo da velha e forca, também gostaram de colorir e produzir desenhos (Figura 3A e 3B). Os adolescentes também gostaram de colorir para expor no mural com o seu nome assinado (3C). Através dos desenhos e pinturas foi observada a alegria do momento visto que, vários foram dados aos membros da equipe e guardados para apresentação em eventos de extensão.

Nas reuniões promovidas entre os participantes do projeto, houve nítido crescimento pessoal e profissional dos discentes e o relato feliz sobre: a expressão das crianças antes da atividade e depois, está bem mais leve e feliz; os depoimentos das crianças que foram muito favoráveis à atividade proposta (não queriam que a atividade acabasse, pediam para voltar logo ou ficar mais um pouco); a interação entre as crianças e seus familiares (Figura 3D); os depoimentos dos pais que se sentiram um pouco mais tranquilos vendo sorrisos e animação no rosto de seus filhos, muitos relataram melhora do quadro geral dos mesmos.



□

Figura 3. Criança pintando em seu leito (A); Crianças jogando em espaço próximo aos quartos (B); Mural com os desenhos assinados (C); Interação entre as crianças internadas e seus familiares em um dia do projeto, no fundo, o mural com os desenhos assinados (D).

DISCUSSÃO

A criança é um ser em crescimento e desenvolvimento, que possui vários direitos por lei, dentre os quais, destaca-se o de brincar. Quando a rotina familiar é alterada por um processo de hospitalização, uma experiência traumática pode acontecer, pois a criança é afastada de sua vida cotidiana, do ambiente familiar; confronta a dor, a limitação física e a passividade, o que lhe acarreta ansiedade, sentimento de culpa e medo da morte ([WIEZZEL; VILLELA, 2008](#); [ESCOBAR et al., 2013](#)).

Algumas estratégias podem ser usadas para minimizar o desequilíbrio das respostas dos sistemas neuro-imuno-endócrino frente aos agentes agressores e estressores que o processo de hospitalização causa nas crianças ([PAULA et al., 2007](#)). O brincar aparece como promotor do equilíbrio psicossomático, regulando tensões e estresse, tendo uma ação direta no sistema imunológico, fazendo com que a criança tenha a possibilidade de retomar um equilíbrio, o brincar contribui para saúde física ([MITRE; GOMES, 2004](#)). Assim, na tentativa de minimizar o estresse da hospitalização, alguns hospitais possuem brinquedoteca, cantinhos para leitura e descontração, outros são mais carentes de espaço físico e condições para manutenção, realidade encontrada no hospital onde foi desenvolvido o projeto Descontrair Só Ria. Este projeto de extensão buscou através de recursos lúdicos, o brincar no hospital. As crianças tiveram a liberdade de escolher as atividades, brinquedos e brincadeiras, podendo assim, expressar os seus sentimentos, resgatar a autoestima, resultando em momentos de alegria e auxílio na recuperação.

Os objetivos traçados para este projeto de extensão foram alcançados, sendo inserido o lúdico no hospital e as crianças gostaram muito. As que permaneceram mais tempo internadas e que já sabiam o dia e horário das atividades ficavam ansiosas para o dia do projeto, já esperando no local onde aconteciam as atividades e recepcionavam os extensionistas com um sorriso no rosto. Através dos relatos dos envolvidos e da vivência, percebeu-se que o projeto conseguiu diminuir o sofrimento e conquistar sorrisos, ajudou na recuperação e não atrapalhou a rotina hospitalar. De forma interessante, alguns pais que não brincavam com os filhos em casa, por diversos motivos, trabalho, cansaço, correria do dia-a-dia, brincaram no momento da extensão, o que fez bem para as crianças, além disso, é importante ressaltar que a tranquilidade e descontração dos pais são transmitidas para os filhos ([ESCOBAR et al., 2013](#)) e isso possivelmente também ajuda na recuperação dos mesmos. Ademais, muitos funcionários, crianças e seus pais solicitaram que o projeto acontecesse mais vezes durante a semana, porém, devido à extensa carga horária dos discentes a extensão foi mantida duas vezes por semana. Ocorreu a interação entre a universidade e o hospital, houve respeito mútuo, troca de saberes e integração, como exemplo, qualquer data comemorativa no hospital (dia das crianças e aniversário das crianças internadas) a equipe do hospital convidava o projeto Descontrair Só Ria.

O projeto não fez bem somente às crianças e seus familiares, mas aos extensionistas e até mesmo aos funcionários do setor. Para os extensionistas, além da ampliação da competência profissional (os discentes tiveram o privilégio de se ambientar em um local de sua atuação profissional, puderam vivenciar o ritmo hospitalar e discutir com a equipe, tiveram que se comunicar com crianças e pais, criar instrumentos de avaliação e estudar) um dos intuitos da extensão [Nascimento e Romero \(2012\)](#), houve crescimento pessoal. Este projeto possibilitou aos extensionistas a vivência de experiências em um ambiente difícil e com um público delicado. Contribuiu, como descrito por [Escobar et al., \(2013\)](#), na formação compromissada com as necessidades sociais locais, ajudando a formar cidadãos. Já para os funcionários, além da rotina com as crianças ter ficado mais fácil, muitas vezes pediram ajuda para os extensionistas, visto que as crianças ficavam mais calmas em procedimentos invasivos e para melhorias no setor. Da mesma forma que o encontrado neste projeto, [Fernandes et al. \(2017\)](#) relataram o reconhecimento do brincar no internamento pediátrico por enfermeiros de uma unidade hospitalar infantil. Entretanto, os enfermeiros não o utilizavam em seus planos de tratamento devido, por exemplo, ao número reduzido de profissionais frente à demanda dos pacientes. Assim, projetos com o objetivo de incluir o lúdico no processo de internação infantil acabam por favorecer a unidade hospitalar.

Os benefícios do brincar no hospital, não só para as crianças internadas, já foram descritos em outros estudos. [Leite et al. \(2013\)](#) relataram a experiência da brinquedoteca em uma unidade hospitalar em Viçosa/MG e os benefícios alcançados com os pais (satisfação de observar os filhos resgatando uma atividade de rotina) e com a equipe de enfermagem (melhora da interação entre os enfermeiros e as crianças e os pais). [Wiezzel e Villela \(2008\)](#) mencionam os benefícios para os acompanhantes das crianças (redução do desgaste e sofrimento, pelo menos nos momentos específicos do brincar no hospital) e para a equipe técnica (crianças mais tranquilas, o que facilitava as intervenções e tratamentos médicos) do brincar no hospital em uma unidade em Presidente Prudente/SP, além disso, pontuaram a relevância social de um projeto que se volta para o brincar no hospital tanto pelo reconhecimento legal da necessidade das brinquedotecas hospitalares na política nacional de humanização hospitalar, como pela carência do público alvo. Da mesma forma que no projeto de [Wiezzel e Villela \(2008\)](#), neste, o público alvo foi constituído de muitas pessoas carentes e necessitadas, verdade observada pelos relatos das crianças frente às expressões faciais de alegria e tristeza apresentadas neste projeto, essas pessoas, dependem do serviço público, e como bem lembrou [Wiezzel e Villela \(2008\)](#) a universidade faz parte. [Souza et al. \(2015\)](#), relataram que os acompanhantes de crianças internadas acham importante o brincar no contexto da hospitalização para amenizar efeitos da internação e auxiliar no desenvolvimento infantil. Em uma revisão, [Silva \(2017\)](#), sobre a importância do brincar para crianças hospitalizadas a melhoria do desenvolvimento das crianças foi pontuada além da recuperação da doença, diminuição de traumas psicológicos, fortalecimento dos vínculos familiares e diminuição de tempo de internação.

Durante a execução do projeto sempre houve discussões para melhorias e adequações, uma delas, logo no início, foi quanto aos materiais para evitar ao máximo infecções cruzadas. Sabe-se de sua existência e é uma preocupação no âmbito hospitalar ([ESCOBAR et al., 2013](#)). [Conceição \(2015\)](#) relata os benefícios do brincar no hospital: humanização do atendimento hospitalar, impactos positivos psíquicos, físicos e sociais, refere que as atividades lúdicas precisam existir e serem valorizadas com todo o cuidado e

atenção que as crianças necessitam e merecem. Cuidados foram tomados como, alguns brinquedos foram plastificados para melhor limpeza, foi proibido levar objetos à boca, houve incentivo para lavar as mãos antes e após as intervenções, houve desinfecção das mesas antes das atividades, a leitura de livros que não foram encapados os extensionistas que manusearam, estavam sempre atentos aos diagnósticos das crianças e sempre houve conversa prévia com os enfermeiros responsáveis do dia. Outra situação ocorrida foi com os adolescentes, os quais solicitaram materiais voltados mais para sua faixa etária, os extensionistas foram atrás de doações de livros e jogos voltados para este público e confeccionaram outros, inclusive neste momento foi lembrado das mães que gostavam de pintar e desenhos antiestresse foram levados.

A importância da brinquedoteca para as crianças hospitalizadas é indiscutível. Através do projeto Descontrair Só Ria, que aconteceu em uma área não adaptada para a intervenção, pode-se perceber que para proporcionar a essas crianças um local de diversão que facilite o seu processo de recuperação, basta um ambiente onde a criança tenha atividades lúdicas, possa interagir com outras crianças, brincar, trocar experiências e sorrir, garantindo uma assistência de qualidade, com respeito e dignidade. O brincar integra a assistência às crianças hospitalizadas, beneficia além das crianças, o hospital e a equipe envolvida. Um ambiente triste, com choro e dor, passa a ter risos e alegria, crianças mais tranquilas, receptivas e mais saudáveis.

CONCLUSÃO

As atividades lúdicas desenvolvidas pelo Projeto Descontrair Só Ria foram bem aceitas por todos os envolvidos. O projeto conseguiu levar um pouco de descontração e alegria para essas crianças e um alento aos pais. Houve interação entre a universidade, construída em uma região carente no Brasil, e a unidade hospitalar de referência da região. Os discentes envolvidos aprenderam, cresceram profissionalmente e pessoalmente e após essa experiência conseguem ter um olhar mais humano sobre a comunidade.

SUBMETIDO EM: 14/12/2017.

ACEITO EM: 17/05/2024.

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, P. L. et al. Efeito da interação com palhaços nos sinais vitais e na comunicação não verbal de crianças hospitalizadas. **Revista Paulista de Pediatria**, São Paulo, v. 34, n. 4, p. 432-438, 2016.

BRASIL. **Estatuto da criança e do adolescente**. Brasília, DF, 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm. Acesso em: 24 ago. 2017.

BRASIL. **Sistema Único de Saúde (SUS): princípios e conquistas**. Brasília, DF, 2000. Disponível em: http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/sus_principios.pdf. Acesso em 26 nov. 2015.

CONCEIÇÃO, L. S. A influência do lúdico no cuidado e tratamento de crianças hospitalizadas. **Psicologia.PT**, [S.l.], 2015.

ESCOBAR, E. M. A. et al. O uso de recursos lúdicos na assistência à criança hospitalizada. **Revista Ciência em Extensão**, São Paulo, v. 9, n. 2, p. 106-119, 2013.

FERNANDES, M. N. F. et al. O brincar na percepção de Enfermeiros em um hospital pediátrico do Maranhão. **Journal of Health Sciences**, Rio Grande, v. 19, n. 2, p. 120-5, 2017.

GONÇALVES, M. G. F.; BRAGA, A. A. N. M. Era uma vez. Os contos de fadas como recurso terapêutico com crianças hospitalizadas. **Revista Psicologia, Diversidade e Saúde**, Salvador, v. 4, n. 1, p. 5-20, 2015;

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LEITE, M. A. V. S. et al. Brinquedoteca hospitalar: O lúdico como instrumento de mediação na recuperação de crianças enfermas. **Revista ELO - Diálogos em Extensão**, v. 2, n. 01, p. 33-50, 2013.

MITRE, R. M. A.; GOMES, E. A promoção do brincar no contexto da hospitalização infantil como ação de saúde. **Ciência & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 9, n. 1, p. 147-154, 2004.

MONTEIRO, E. **Brincar para quê?** [S.l.: s.n.]. Disponível em: http://www.abrinquedoteca.com.br/artigos_integra2.asp?op=1&id=24. Acesso em: 23 jul. 2016.

NASCIMENTO, T.; ROMERO, I. A indissociabilidade entre pesquisa e extensão nas universidades: o caso da ITES/UFBA. **NAU Social**, Salvador, v. 3, n. 5, p. 41-46, 2012.

OLIVEIRA, F. M. et al. Atividades lúdicas no ambiente hospitalar. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE ECONOMIA DOMÉSTICA, 20., 2015, Fortaleza. **Anais [...]** Fortaleza: DED/CCA/UFC, 2015. Disponível em: http://www.xxcbcd.ufc.br/args/gt1/gt1_11.pdf. – 2015. Acesso em 20 nov. 2016.

OLIVEIRA, G. F.; DANTAS, F. D. C.; FONSÊCA, P. N. O impacto da hospitalização em crianças de 1 a 5 anos de idade. In: CONGRESSO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE PSICOLOGIA HOSPITALAR, 5., 2005, São Paulo. **Anais [...]** São Paulo: SBPH, 2005. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rsbph/v7n2/v7n2a05.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2017.

ORIÁ, M. O. B.; MORAES, L. M. P.; VICTOR, J. F. A comunicação como instrumento do enfermeiro para o cuidado emocional do cliente hospitalizado. **Revista Eletrônica de Enfermagem**, Goiânia, v. 6, n. 2, p. 292-297, 2004.

PAULA, E. M. A.T. et al. A importância da brinquedoteca no hospital como espaço lúdico e educativo. In: **VII CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO**, 7.; CONGRESSO

NACIONAL DE ATENDIMENTO AO ESCOLAR HOSPITALAR, 5., 2007, Curitiba. **Anais** [...] Curitiba: PUC, 2007.

PEDROSA, A. M. et al. Diversão em movimento: um projeto lúdico para crianças hospitalizadas no Serviço de Oncologia Pediátrica do Instituto Materno Infantil Prof. Fernando Figueira (IMIP). **Revista Brasileira de Saúde Materno Infantil**, São Paulo, v. 7, n. 1, p. 99-106, 2007.

PRADO, M. M. R. Descobrimo o lúdico: a vivência lúdica infantil na sociedade moderna. **Revista de Terapia Ocupacional**, São Paulo, v. 2, n. 4, p. 159-166, 1991.

RODRIGUES, L. M. R. O brincar como promotor de saúde . [S. l.: s. n.], 2014. Disponível em: <http://www.ensp.fiocruz.br/portal-ensp/informe/site/materia/detalhe/3698>. Acesso em: 20 jun. 2015.

ROSSIT, R. A. S.; KOVACS, A.C.T.B. Intervenção essencial de terapia ocupacional em enfermaria pediátrica. **Cadernos de Terapia Ocupacional UFSCar**, São Carlos, v. 7, p. 58-67, 1998.

SILVA, M. F. R. M.; NUNES, V. R. B. Era uma vez no hospital: contação de histórias. **Revista Intercâmbio.net**, [S.l.], 2014. Disponível em: <http://2014.revistaintercambio.net.br/24h/pessoa/temp/anexo/1003/1291/2103.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2016.

SILVA, M. A importância do brincar para crianças hospitalizadas e a brinquedoteca como espaço de humanização. **Revista Científica da FASETE**, [S.l.], p. 165-178, 2017.

SOUZA, L. C. et al. O brincar no contexto hospitalar na visão dos Acompanhantes de crianças internadas. **Journal of Human Growth and Development**, Marília, v. 25, n. 1, p. 41-49, 2015.

VASCONCELOS, M. S.; ABRÃO, J. L. F.; GOMES, V. S. Brinquedoteca móvel: o brincar interativo na hospitalização infantil. **Revista Ciência em Extensão**, São Paulo, v. 6, n. 1, p. 5, 2010.

WIEZZEL, A. C. S.; VILLELA, F. C. B. A brinquedoteca e o brincar no hospital: dialogo entre o lúdico e o terapêutico. **Revista Científica da Fundação Educacional de Ituverava**, Ituverava, v. 5, n. 2, p. 39-49, 2008.

WINNICOT, D. W. Visitando crianças hospitalizadas. In: WINNICOTT, D. W. **A criança e seu mundo**. 6. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1982.