

LUDOTERAPIA: ESTRATÉGIA LÚDICA NA ATENÇÃO DE ENFERMAGEM EM UM GRUPO DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE

Laura Cavalcanti de Farias Brehmer¹
Simone Aparecida de Souza²
Flávia Regina Souza Ramos³

Introdução: A educação em saúde representa para o trabalho de equipe de saúde uma importante ação voltada para a promoção, proteção e recuperação da saúde. É um componente essencial no cuidado e pode ser aplicada ao processo de trabalho da enfermagem em integração multiprofissional e interdisciplinar com o objetivo de compartilhar experiências e saberes para motivar o autocuidado. A Ludoterapia é um conjunto de técnicas e atividades que utiliza o lúdico, ou seja, jogos e brincadeiras como via de expressão e comunicação entre o usuário e os profissionais com o intuito de transmitir conteúdos educacionais e terapêuticos estimulando o usuário através do prazer da brincadeira e da alegria. Desenvolver ações de educação em saúde aliadas à diversão constitui uma estratégia potencial para promover o vínculo e o envolvimento do usuário, de maneira mais prazerosa, no cuidado à sua saúde. A utilização da Ludoterapia nesse contexto, especificamente na saúde do adulto tem a finalidade de resgatar a fantasia perdida como o passar dos anos. Através da atividade lúdica o usuário passa a encarar o seu processo saúde-doença sob uma nova perspectiva, ele compreenderá todos os fatores envolvidos e atuará como protagonista no planejamento dos cuidados. Experiências de educação em saúde demonstram que os índices de abandono de tratamento, de uso incorreto das medicações e de procura excessiva e desnecessária de serviços de saúde diminuem significativamente¹. **Objetivo:** Relatar a experiência da atenção de enfermagem com a aplicação da Ludoterapia como estratégia lúdica em um grupo terapêutico de adultos, na Atenção Básica à Saúde. **Descrição Metodológica:** A experiência apresentada neste estudo foi desenvolvida na Unidade de Saúde da Família Donato Petri, município de Massaranduba, estado de Santa Catarina. Os encontros aconteceram em março de 2012, em três localidades diferentes na área de abrangência e contou com a participação de 45 usuários vinculados ao Sistema de Cadastramento e Acompanhamento de Hipertensos e Diabéticos – Hiperdia. Foram responsáveis pelas atividades os profissionais da equipe interdisciplinar de saúde da família com apoio dos profissionais do Núcleo de Apoio à saúde da Família e do Centro de Referência de Assistência Social. Os encontros foram divididos em quatro momentos: Apresentação da equipe; Conversa educativa com apresentação e participação da “Dona Gordurita”; Dinâmica do espelho; Mensagem final. **Resultados:** Cada encontro se iniciava com a apresentação da equipe envolvida nas atividades. Aproveitava-se para apresentar aos usuários a composição das equipes, bem como os papéis de cada profissional, ressaltando a importância do trabalho interdisciplinar para um atendimento de qualidade à comunidade. O

¹Enfermeira. Mestre em Saúde Pública. Doutora em Enfermagem. Pós-doutoranda do Programa de Pós-graduação em Enfermagem da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, Santa Catarina, Brasil. E-mail: laurinhacf@gmail.com

² Enfermeira. Especialista em Gestão de Serviços de Saúde e Enfermagem. Enfermeira da Estratégia de Saúde da Família. Massaranduba, Santa Catarina, Brasil.

³ Enfermeira. Doutora em Filosofia em Enfermagem, Professora do Departamento de Enfermagem e Coordenadora do Programa de Pós - Graduação em Enfermagem da UFSC, Pesquisadora (Pq CNPq). Florianópolis, Santa Catarina, Brasil.

segundo momento contava com a participação de um personagem lúdico, uma boneca chamada “Dona Gordurita”, este brinquedo simbolizava os tipos de gordura presentes na dieta diariamente. A beleza externa da boneca representava as gorduras benéficas ao organismo (saturadas) e o “barrigão” da boneca, encontrado embaixo do lindo vestidinho rosa, as gorduras maléficas ao organismo (insaturadas e trans). A boneca promoveu uma interação lúdica entre o profissional enfermeiro e os usuários. A “Dinâmica do Espelho” no terceiro momento dos encontros tinha o objetivo de despertar em cada indivíduo uma relexão sobre a valorização de si, ressaltando a importância de amar a si mesmo para se cuidar. Foi lançada a pergunta: “*Quem é a pessoa mais importante do mundo para você?*”, muitos responderam ser Deus ou familiares, observou-se que os usuários tendiam a se colocar em segundo lugar em importância. Desta forma, a conversa foi desenvolvida para promover a percepção da autovalorização, do autocuidado. Para encerrar os encontros foram realizadas atividades de musicoterapia cujo objetivo era repassar ao grupo uma mensagem trazida pela música e finalizar com a reflexão aliada à alegria. A música escolhida foi “O que é o que é” do compositor e cantor Gonzaguinha. Todos levantavam, num círculo e de mãos dadas seguiam o ritmo da música. Todos eram estimulados a deixar o corpo seguir a melodia e prestar atenção no significado da letra. Alguns se mantiveram mais reservados, enquanto outros conseguiram se deixar envolver pela canção e aos poucos dançavam e cantavam o refrão. **Discussão:** Propor e avaliar modelos e estratégias de educação em saúde correspondente ao atual modelo de Atenção Básica, resolutivo, integral e capaz de resgatar o protagonismo dos usuários. A Considera-se com as experiências a partir dos encontros realizados que a Ludoterapia como estratégia para educação em saúde trouxe resultados satisfatórios e promissores para todos. A educação em saúde realiza ações que envolvem as dimensões do diálogo, do respeito e da valorização do saber popular². É uma dinâmica que prioriza a relação educativa com a população, rompendo com a verticalidade da relação profissional-usuário e contrapõe-se à passividade das práticas educativas tradicionais. O usuário é reconhecido como sujeito portador de um saber sobre o processo saúde-doença-cuidado, capaz de estabelecer uma interlocução dialógica com o serviço de saúde e de desenvolver uma análise crítica sobre a realidade³. **Conclusão:** A realização da atividade envolvendo a Ludoterapia em um grupo de educação em saúde envolveu o trabalho em equipe multi e interdisciplinar, ressaltou a importância dos membros da equipe para qualificar a atenção à saúde, fortaleceu o vínculo do usuário com a unidade. A utilização da linguagem lúdica repercutiu positivamente para todos os envolvidos. Para o trabalho do enfermeiro representa, sobretudo, uma oportunidade de trabalhar integrado aos demais profissionais em uma troca contínua de conhecimentos para atenção integral à saúde dos usuários por meio de estratégias motivadoras. A promoção do lúdico na ótica dos profissionais de saúde pode ser uma ferramenta significativa para que lidem com questões, tais como: a integralidade da atenção; a adesão ao tratamento; o estabelecimento de canais que facilitem a comunicação; a manutenção dos direitos da criança; a (res)significação da doença por parte dos sujeitos. Dessa maneira, a presença do lúdico funciona como elo entre usuários e profissionais de saúde, caracterizando-se como uma atividade com a finalidade de facilitar ou conduzir aos objetivos estabelecidos⁴.

Referências

- 1 - Prinzo, ARO; Pedrucci, C. Ensinando por meio de atividades lúdicas: teatro, uma opção de educação em saúde. In: **III Mostra Nacional em Saúde da Família: trabalhos premiados**. Ministérios da Saúde, Secretaria de Atenção à Saúde, Departamento de Atenção Básica. Brasília, 1º ed., p. 69-76, 2008.
- 2 - Vasconcelos, EM. **Educação popular e a atenção à saúde da família**. 3. ed. São Paulo: Hucitec, 2006.

3- Alves, VS. Um modelo de educação em saúde para o Programa Saúde da Família: pela integralidade da atenção e reorientação do modelo assistencial. Botucatu, Interface - Comunic., Saúde, Educ. vol.9, n.16, set./fev, 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1414-32832005000100004&script=sci_abstract&lng=pt>. Acesso em: 19 abril 2013.

4- Brito, TRP; Resck, ZMR; Moreira, DS; Marques, SM. As práticas lúdicas no cotidiano do cuidar em enfermagem pediátrica. Rio de Janeiro, **Esc. Anna Nery**, v.13, n.4, out./dez, 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-81452009000400016&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 19 abril 2013.

Descritores: Ludoterapia, Educação em Saúde, Saúde da Família

Área temática: Processo de Cuidar em Saúde e Enfermagem