

O USO DE ATIVIDADES LÚDICAS PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E CRIATIVO DE CRIANÇAS NO AMBIENTE HOSPITALAR (ENCANTO QHOO.2008.PG.0265)

XXVIII Encontro de Extensão

Ana Beatriz Lopes Pontes, Joao Joaquim Freitas do Amaral

Projeto Conto em Canto para a saúde da criança - ENCANTO. INTRODUÇÃO: O uso de atividades lúdicas, como contação e criação de histórias, música e leitura é um fator desencadeador da capacidade de aprendizado e do pensamento criativo de crianças, principalmente daquelas que se encontram no período crítico de desenvolvimento cognitivo e emocional. Nesse sentido, a forte relação que pode ser estabelecida entre a criança e o contador de histórias se torna propícia, também, no ambiente hospitalar, uma vez que é um momento em que a criança se encontra em estado de vulnerabilidade e pode estar fragilizada na posição de paciente. OBJETIVOS: Estudo de técnicas e práticas lúdicas diferenciadas para a contação de histórias, o uso da leitura e da música em ambiente hospitalar, com o intuito de estimular o desenvolvimento cognitivo e emocional e proporcionar diversas experiências para a criança, melhorando sentidos como a atenção, a capacidade criativa, a inteligência e o comportamento social. METODOLOGIA: Contação e criação de histórias e estudo bibliográfico acerca de aspectos da primeira infância. RESULTADOS: As visitas à enfermaria de Pediatria do HUWC ou ao serviço de Acolhimento do Iprede eram feitas semanalmente por uma acadêmica de Medicina sob a orientação de um docente Pediatra. Nesse contexto, a contação ou a criação de histórias juntamente às crianças eram a principal forma de estabelecer uma conexão genuína e espontânea entre o acadêmico e o paciente. Assim, através dessa relação é que é possível observar os benefícios do uso de atividades lúdicas, como a melhora no entendimento da criança da sua condição como paciente e do ambiente hospitalar e a compreensão do médico e de toda a equipe como algo que a criança não precisa temer, proporcionando um ambiente humanizado e empático. CONCLUSÃO: por meio do uso de atividades lúdicas no ambiente hospitalar, a criança pode se tornar ativa no seu processo de aprendizado e de conscientização acerca do contexto hospitalar.

Palavras-chave: PEDIATRIA. CONTAÇÃO. SAÚDE. ARTE.