

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE ENFERMAGEM – CEFPEPE**

CRISTINA PENA MONTEIRO BARRETO

**O USO DE ESTRATÉGIAS LÚDICAS NAS PRÁTICAS
EDUCATIVAS DA ENFERMAGEM**

GOVERNADOR VALADARES

2014

CRISTINA PENA MONTEIRO BARRETO

**O USO DE ESTRATÉGIAS LÚDICAS NAS PRÁTICAS
EDUCATIVAS DA ENFERMAGEM**

Monografia apresentada ao curso de Especialização em Formação Pedagógica para Profissionais da Saúde, da Universidade Federal de Minas Gerais, como parte das exigências para a obtenção do título de Especialista.

Orientadora: Prof. Ma. Delma Aurélia da Silva Simão

GOVERNADOR VALADARES

2014

**Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFMG**

BARRETO, Cristina Pena Monteiro

O uso de estratégias lúdicas nas práticas educativas da
Enfermagem [manuscrito] / Cristina Pena Monteiro BARRETO.
- 2014.

24 f.

Orientador: Delma Aurélia da Silva SIMÃO.

Monografia apresentada ao curso de Especialização em
Formação Pedagógica Para Profissionais da Saúde -
Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Enfermagem,
para obtenção do título de Especialista em Formação
Pedagógica para Profissionais da Saúde.

1.Educação em saúde. 2.Enfermagem. 3.Lúdico. 4.Práticas
Educativas. I.SIMÃO, Delma Aurélia da Silva . II.Universidade
Federal de Minas Gerais. Escola de Enfermagem. III.Título.

Cristina Pena Monteiro

O USO DE ESTRATÉGIAS LÚDICAS NAS PRÁTICAS EDUCATIVAS DA ENFERMAGEM

Trabalho apresentado ao Curso de Especialização de Formação Pedagógica para Profissionais de Saúde da Escola de Enfermagem da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do Certificado de Especialista.

BANCA EXAMINADORA:



Prof. Delma Aurélia da Silva Simão (Orientadora)



Prof. Leonardo Tadeu de Andrade

Data de aprovação: 15/02/2014

*À todos os profissionais de saúde que utilizam
o lúdico em suas práticas educativas.*

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo dom da vida, sustento no fracasso e luz no recomeço.

Ao meu marido e filha, pelo porto seguro e aconchego.

À minha mãe e irmãos, pelo incentivo e fé.

A todos os colegas e tutores de Corinto que me receberam no início desta jornada.

À minha colega Stefanie pelo auxílio, apoio e companheirismo.

Às minhas tutoras Profa. Raíssa e Carmem, pelo carinho e aceitação.

À minha orientadora Profa. Delma, pelo direcionamento do caminho a ser seguido.

"A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe." (Jean Piaget)

RESUMO

Objetivo: Identificar as principais práticas educativas lúdicas utilizadas como estratégia didática do profissional Enfermeiro. **Método:** A temática é abordada por meio de revisão integrativa de literatura, caracterizada pela prática baseada em evidência (PBE) que usa síntese e análise do conhecimento produzido baseado na temática investigada e assim constitui-se em sua essência de uma técnica de pesquisa pautada pelo rigor metodológico que aumenta a confiança e a produção de conclusões de uma revisão. Foi realizado um levantamento bibliográfico em bases de dados digitais, seguindo critérios pré-estabelecidos. **Resultados:** Os dados coletados através de instrumento próprio foram extraídos das produções selecionadas e descritos após análise por categorização. Os achados referem-se às práticas educativas lúdicas ligadas a música, leitura, brinquedo pedagógico, jogos de tabuleiro e teatro. **Considerações finais:** O presente trabalho permitiu identificar práticas lúdicas de fácil implementação e baixo custo, o que favorece a sua aplicabilidade no cotidiano da enfermagem.

Palavras Chave: saúde; enfermagem; lúdico e práticas educativas.

ABSTRACT

Objective: To identify the main leisure educational practices used as a teaching strategy of the professional nurse. **Method:** The theme is addressed through an integrative literature review, characterized by evidence-based practice (EBP) using synthesis and analysis of knowledge production based on thematic investigated and thus constitutes in essence a search technique guided by methodological rigor that increases confidence and produce conclusions of a review. A literature survey was performed in digital databases, following pre -established criteria. **Results:** Data collected through own instrument were extracted from selected productions and described after analysis by categorization. The findings relate to playing educational practices related to music, reading, educational toy, board games and theater. **Conclusions:** This work allowed us to identify leisure practices easy to implement and low cost, which favors its applicability in daily nursing.

Keywords: health, nursing, recreational and educational practices.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 OBJETIVO.....	12
3 MÉTODO.....	13
4 RESULTADOS	15
4.1 A Música e as crianças.....	17
4.2 O Brinquedo Terapêutico.....	17
4.3 A Leitura mediada	18
4.4 Jogos de Tabuleiro.....	18
4.5 O Teatro na ESF.....	19
5 DISCUSSÃO	20
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	22
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	23
APENDICE A	25

1 INTRODUÇÃO

As práticas educativas são consideradas relações realizadas entre agentes sociais. São práticas pautadas pelo diálogo, pelo uso de estratégias apresentadas de maneira formal ou informal e mediação por ação instrumental. Sua metodologia pode ser tanto progressista quanto conservadora, desenvolvidas em diferentes espaços seja estes públicos ou privados (ACCIOLI, 2008).

De acordo com Libânio (1994), a ação educativa é considerada uma atividade humana necessária à existência e funcionamento de todas as sociedades, por se tratar de um fenômeno social e universal. A sociedade é responsável por cuidar da formação dos indivíduos e auxiliá-los no desenvolvimento de capacidades físicas e espirituais, além de prepará-los para sua ação transformadora em várias instâncias e ter o dever de torná-la acessível.

No que diz respeito à saúde, a prática educativa atua tanto como processo de aprendizagem como de reflexão, pois estabelece contato estreito com situações cotidianas e está diretamente ligada a aspectos culturais, sociais, políticos e econômicos. Seu papel é importante, pois atinge a integralidade do cuidado que constitui uma das atribuições básicas de todos os profissionais da saúde (ACCIOLI, 2008).

No que se refere à Enfermagem, um dos princípios norteadores dessa profissão e ciência é a ação educativa que se concretiza em espaços diversos através da realização das práticas de Enfermagem em comunidades, serviços de saúde, escolas e creches. Pensar nesta ação implica torná-la eixo fundamental de sua formação profissional no que se refere ao cuidado, além de identificarmos os ambientes pedagógicos capazes de potencialização destas práticas (ACCIOLI, 2008).

Para isso, segundo Pires (2011), é necessário mudar a forma de fazer a prática educativa na saúde. O pensar em saúde deve ser priorizado e os diferentes modos de facilitação dos processos educativos adotados. Devem torná-las menos disciplinadoras, de espírito irreverente, importante para recriação e potencialização dos sujeitos. Uma destas formas de expressão que contribuem para a autonomia dos sujeitos é apresentada pela arte, através de ferramentas lúdicas.

O termo lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que significa “jogo”. No entanto, sua evolução semântica não parou apenas nas suas origens, passando a ser

reconhecido como traço da psicofisiologia do comportamento humano, deixando para trás, sua definição de sinônimo de jogo. As atividades lúdicas são aquelas que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis. São ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos. Assim elas não são encontradas nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois, estes não possuem a marca da singularidade do sujeito que as vivencia (ALMEIDA, 2009).

Há muitos séculos as atividades lúdicas fazem parte do cotidiano das pessoas. São chamadas de mediadores de ensino-aprendizagem e figuram como método alternativo que auxiliam todo esse processo. Com o uso do lúdico é possível contemplar todos os critérios para uma aprendizagem efetiva, no sentido de chamar a atenção para um determinado assunto (intencionalidade/reciprocidade), abrir espaço para a discussão entre os partícipes e gerar conhecimento a partir da atividade proposta, transportando para o campo da realidade e caracterizando a transcendência do objetivo inicial (CONSCRATO *et.al.*, 2010).

Neste sentido, Pires (2011) afirma que o uso deste tipo de estratégia de ensino articulada à reflexão, teorização das práticas, criatividade, descontração, livre expressão dos educandos, abstração da ética e estética, conseguem produzir sentidos de aprendizado e conhecimentos em tecnologias educativas que ultrapassam a racionalidade instrumental e contribui para a formação de cidadãos críticos e profissionais de saúde naturalmente inovadores.

Desta maneira, sugere-se que estudos que explorem a temática do lúdico na enfermagem podem contribuir e subsidiar a reflexão e aprimoramento de educadores e profissionais em suas práticas educativas.

Sob este prisma, esta revisão integrativa procura responder às seguintes questões: quais as práticas educativas lúdicas mais utilizadas na Enfermagem? Qual o público alvo envolvido? Quais os pontos positivos e negativos de sua aplicação?

2 OBJETIVO

Identificar as principais práticas educativas lúdicas utilizadas como estratégia didática do profissional Enfermeiro.

3 MÉTODO

Trata-se de uma revisão integrativa sobre as estratégias lúdicas utilizadas nas práticas educativas da Enfermagem.

A revisão integrativa é caracterizada pela prática baseada em evidência (PBE) que usa síntese e análise do conhecimento produzido baseado na temática investigada e assim constitui-se em sua essência de uma técnica de pesquisa pautada pelo rigor metodológico que aumenta a confiança e a produção de conclusões de uma revisão (CONSCRATO *et.al*, 2010).

Já para Mendes (2008), a revisão integrativa é considerada reveladora pelo fato de permitir ao leitor reconhecer os profissionais que mais investigam determinado assunto, separar o achado científico de opiniões e ideias, além de reconhecer o conhecimento em seu estado natural e atual e desta maneira promover grande impacto sobre a prática. O método em questão consegue proporcionar aos profissionais de saúde, dados relevantes de diferentes lugares e momentos, facilitando as mudanças no fazer em saúde como consequência da pesquisa.

A coleta de dados foi realizada nas bases de dados Biblioteca Virtual de Saúde (BVS): LILACS e SCIELO, sendo utilizadas as seguintes palavras chaves: estratégias, saúde, enfermagem, lúdico e práticas educativas, de forma aleatória ou conjugada. Entre os artigos selecionados pela coleta de dados, a prioridade de seleção foi de publicações que auxiliassem a responder a questão norteadora “quais as estratégias lúdicas usadas nas práticas educativas da Enfermagem”?

Quanto aos critérios de inclusão, foram adotados os seguintes: textos completos disponíveis nas bases de dados descritas acima, artigos em português e período de publicação compreendido entre 2002 a setembro de 2013. Foram encontrados 81 artigos que tinham alguma relação com a proposta. E após uma leitura de todos os resumos foram excluídos 73 deles e a amostra definida com 08 artigos. Os artigos excluídos basicamente não possuíam práticas e/ou estratégias lúdicas realizadas pela enfermagem e não obedeciam aos critérios de inclusão delimitados. A seguir, foi realizada a leitura na íntegra de todos os artigos da amostra, para compreensão e análise, sendo confirmada sua pertinência ao estudo e preenchimento de um roteiro na intenção de sumarizar as informações neles contidas, de forma a possibilitar a obtenção de respostas à questão

investigada pelo estudo (APÊNDICE A).

4 RESULTADOS

Na presente revisão integrativa foram analisados 08 estudos, sendo todos artigos de periódicos.

Quanto ao tipo de delineamento dos estudos avaliados, evidenciaram-se na amostra três artigos de estudos descritivos (não experimentais) ou com abordagem qualitativa; dois artigos provenientes de relatos de casos ou de experiência; dois artigos baseados em opiniões de especialistas e um artigo de estudo quase-experimental.

Formam separados na amostra oito artigos que descrevem de maneira explícita um tipo de estratégia lúdica utilizada pela Enfermagem em sua prática educativa. Estes estudos estão sumarizados no Quadro 1 e possuem as seguintes temáticas: *Música* (um artigo), *Brinquedos* (três artigos), *Leitura* (um artigo), *Jogos de tabuleiro* (dois artigos) e *Teatro* (um artigo).

Quadro 1: Publicações de estratégias lúdicas usadas pela Enfermagem no período de 2002 a 2013.

Título	Autores	Publicação	Objetivo	Tipo de estudo	Temática
O brinquedo no hospital: uma análise da produção acadêmica dos enfermeiros brasileiros.	LEITE, Tânia Maria Coelho; SHIMO, Antonieta KeikoKakuda	2007	Analisar o conteúdo das teses e dissertações de enfermeiros brasileiros sobre a utilização do brinquedo no hospital.	Revisão integrativa de literatura	Brinquedo
A unidade básica de saúde como espaço lúdico para educação e promoção da saúde infantil - Relato de experiência	Goulart BNG; EV; Lucchesi MC.; Chiari BM	2010	Apresentar as atividades lúdicas realizadas em sala de espera de unidade básica de saúde (UBS).	Relato de experiência.	Brinquedo
O Brinquedo Terapêutico e o lúdico na visão da equipe de enfermagem	SOUZA, Luiz Paulo S., et al.	2012	Identificar os benefícios do Brinquedo Terapêutico de acordo com a visão da equipe de enfermagem	Estudo qualitativo e descritivo	Brinquedo
Jogo (IN) DICA-	PIRES, Maria	2013	Desenvolver o jogo de	Pesquisa	Jogo de

SUS: Estratégia lúdica na aprendizagem sobre o Sistema Único de Saúde	Raquel Gomes Maia; GUILHEM, Dirce; GOTTEMS, Leila Bernarda Donato.		tabuleiro (IN) DICA-SUS, centrado no diálogo das políticas de saúde com o lúdico, analisar os componentes da descontração, do prazer, de aspectos formativos da aprendizagem, as emoções e as táticas do jogo, identificar variáveis indicativas da ludicidade em tecnologias educativas para a saúde.	exploratória, descritiva, abordagem quantitativa e qualitativa, do tipo estudo de caso.	tabuleiro
Educação em saúde de puérperas em alojamento conjunto neonatal: aquisição de Conhecimento mediado pelo uso de um jogo educativo	Fonseca LMM, Scochi CGS, Mello DF	2002	Verificar a aquisição de conhecimento nas atividades de educação em saúde, mediada pela utilização de um jogo educativo sobre aleitamento materno e cuidados básicos com o recém-nascido, em alojamento conjunto	Estudo quantitativo e descritivo.	Jogo de tabuleiro
Cuidado de enfermagem na aventura do desenvolvimento infantil: reflexões sobre o lúdico no mundo da criança	Paula, Cristiane Cardoso de ; Ravelli, Ana Paula Xavier; Zinn, Luciana da Rosa; Motta, Maria da Graça Corso da	2002	Contribuir para o saber e fazer da enfermagem, nos aspectos relevantes para o crescimento e desenvolvimento infantil	Revisão integrativa de literatura	Música
O Teatro em foco: Estratégia Lúdica para o trabalho educativo na saúde da Família	SOARES, Sônia Maria et.al.	2011	Relatar a experiência do uso do teatro como estratégia lúdica para o trabalho educativo com as equipes de Saúde da Família durante o Estágio Curricular.	Relato de Experiência.	Teatro
A leitura mediada como estratégia de cuidado lúdico: contribuição ao campo da enfermagem fundamental.	MENDES, Lívia Rodrigues; BROCA, Valladares Priscilla; FERREIRA, Márcia de Assunção.	2009	Identificar os sentidos atribuídos pelos sujeitos às ações de mediação de leitura; caracterizar suas contribuições às crianças hospitalizadas e discutir a leitura mediada como estratégia expressivo-lúdica de cuidado fundamental	Pesquisa qualitativa e descritiva.	Leitura

4.1 A Música e as crianças

A música é considerada uma das formas mais importantes no desenvolvimento humano, pois ela faz parte do nosso ser, somos música perante nosso ritmo ao caminhar, ao respirar e nas batidas do coração. Nosso corpo gera som e a criança ao descobrir este universo sonoro interno e externo, influenciada pelo meio que está inserida, pode aflorá-la pelo gosto por instrumentos como o violão, a flauta, o piano, o teclado ou simplesmente cantando e dançando (PAULA *et. al*, 2002).

Para estes autores, o uso da música desperta na criança o mundo da imaginação, além de possibilitar sua descoberta e manipulação, para então entender melhor o seu mundo real. No universo infantil a expressão sonora é acessível antes mesmo da palavra, sendo comum que ela cante antes de falar.

O enfermeiro, por sua vez, precisa participar do mundo da criança através do cuidado de enfermagem, precisa interagir buscando auxiliar seu processo de crescimento e desenvolvimento. Há diversas maneiras de cuidar, dentre elas merece destaque neste contexto o cuidar lúdico, o qual favorece a socialização das experiências, vivências e dos valores. Os profissionais da enfermagem precisam aprender a serem artistas, no sentido de captarem as mensagens, interpretá-las adequadamente e potencializá-las de maneira criativa (PAULA *et. al*, 2002).

4.2 O Brinquedo Terapêutico

Os brinquedos tornam-se terapêuticos quando promovem o bem estar psicofisiológico da criança com o objetivo de aliviar a ansiedade causada por experiências atípicas para a idade ou ambiente estranho ao seu cotidiano. Este recurso pode ser utilizado como forma de comunicação, integração, inteiração, diagnóstico entre enfermeira/criança e pais/criança, seja em ambiente hospitalar ou em unidades de saúde (LEITE & SHIMO, 2007; GOULART *et.al*, 2010).

Para Leite & Shimo (2007), o brincar deve ser considerado pela enfermagem como a maneira mais adequada de se aproximar da criança e com isso estabelecer empatia entre ambos. Deve-se ver e compreender o mundo com os olhos das crianças e criar vínculos de amizade e amor entre enfermeiro-criança-família.

Já Goulart *et al.*(2010), defende a necessidade de criação de espaços educativos e preventivos no setor de saúde que melhoraria a qualidade dos serviços com o uso do lúdico e conseqüentemente a atenção diferenciada às crianças, promovendo a educação em saúde e o direcionamento do melhor tratamento quando necessário.

Em contraponto, Souza *et al.* (2012), além de destacar a importância do uso do brinquedo terapêutico como meta eficaz no tratamento da criança, reafirma a necessidade de sua utilização por parte dos hospitais e profissionais. Além disso, faz um alerta que nem sempre o desuso é por falta de recursos e/ou falta de estrutura ou ainda falta de profissional capacitado para sua utilização na saúde.

4.3 A Leitura mediada

Segundo Mendes *et. al* (2009), a leitura dirigida enquanto estratégia lúdica atua como um catalisador de qualquer adversidade, inclusive a internação, trazendo bem-estar para criança, adulto, acompanhante e profissionais, o que favorece o trabalho da equipe de saúde. Para estes autores estas afirmações respaldam a discussão no que se refere aos benefícios do cuidado lúdico como: a devolução da alegria aos envolvidos neste processo, a promoção da interação entre as pessoas, a integração ao meio, a otimização da participação no tratamento entre outras.

O uso do lúdico para este autor potencializa a dimensão fraternal do cuidar, estimulando o autoconhecimento e o desenvolvimento emocional, bem como mudanças de comportamento do sujeito favorecidas pela retomada do cuidado. Os benefícios que a leitura mediada traz emergem do cuidado que esta ação tem pelas particularidades dos pacientes em tratamento e suas famílias e também da equipe de enfermagem.

4.4 Jogos de Tabuleiro

Para Fonseca *et al* (2002), os jogos são a base para o como e o porquê das coisas. Os jogos educativos, do ponto de vista estrutural, têm grande importância para a produção do conhecimento. O sentido e a necessidade de teoria (do esforço humano de explicar as coisas, de dar respostas ainda que provisórias para as perguntas que nos faz o jogo da vida) formulam-se e ganham contexto nos jogos.

Em contrapartida, Pires (2013) aponta para a necessidade dos jogos não demandarem habilidades especiais dos participantes e que tenham informação suficiente para que seja jogado sem grandes leituras ou explicações demasiadas sobre regras que venham desmotivar o jogador.

Outro fator apontado pelo autor é o perfil dos jogadores e o contexto onde ocorrem as partidas que podem interferir na avaliação da ludicidade dos componentes formativos de aprendizagem, das emoções e táticas das partidas.

Por fim, Fonseca (2002) caracteriza o papel do enfermeiro na utilização desta estratégia como educador, responsável por dar menos respostas e fazer mais perguntas para que, no educando, o processo intelectual seja estimulado, uma vez que os jogos têm dentre outras finalidades, aprimorar o intelecto e a cognição do paciente ou aluno.

4.5 O Teatro como estratégia lúdica

O teatro como estratégia lúdica humaniza a prática, pois contempla os sentimentos, as sensações e a intuição, tanto quanto a razão. São levados em conta, o imaginário, os desejos e os sonhos das pessoas, superando potencialmente as tradicionais fronteiras estabelecidas entre as disciplinas e permitindo a busca para a formação da cidadania, com a participação de todos os envolvidos como sujeitos da história (SOARES *et al.*, 2010).

Nessa modalidade de estratégia educativa lúdica, os autores entendem que crianças, adolescentes, adultos e idosos deixam fluir seus sentimentos, decodificam o mundo do seu jeito e se deliciam com a mistura agradável de arte e ciência. O teatro permite introduzir um trabalho educativo com temáticas diversificadas num ambiente alegre e descontraído, com expressões carregadas de liberdade.

5 DISCUSSÃO

De acordo com Brito *et al.* (2009), a Enfermagem, como arte, consiste em cuidar dos seres humanos sadios e doentes, cujas ações tem por base princípios científico e administrativos. Já como ciência é fundamentada no estudo e na compreensão das leis da vida. Tanto a arte como a Enfermagem revelam suas ações que são entendidas como cuidar-educar-pesquisar, e quando interligadas, compõem a dimensão da atuação dos enfermeiros.

Segundo Goulart *et al.*(2010), o trabalho do profissional de saúde exige conhecimentos técnicos essenciais à área de atuação, demanda conhecimentos de outras áreas, além de compreender habilidades pessoais em lidar e conviver com a diversidade social e cultural que permeia a nossa sociedade.

Para Soares *et al.*(2011), a prática educativa em saúde atua como um processo de aprendizagem e reflexão e adquirem relevante papel para se atingir a integralidade do cuidado, constituindo assim uma das atribuições básicas do profissional da enfermagem. Este trabalho educativo realizado particularmente pela enfermagem possibilita o aperfeiçoamento técnico e prático, tornando esse profissional capaz de cooperar com a plena realização do potencial de saúde de comunidades e indivíduos em seus diferentes estágios evolutivos.

Estes autores acreditam ainda que, as práticas educativas da Enfermagem necessitem de uma abordagem criativa que possa facilitar a aprendizagem individual e coletiva de auto-reflexão e crítica no cuidado de si e do outro. Apontam o lúdico como uma estratégia capaz de ser elemento estruturador da vida do ser humano, por possibilitar aos atores envolvidos a troca e a dinamicidade das relações nas presenças compartilhadas e na superação das rotinas.

As estratégias lúdicas para Goulart *et al.* (2010), são utilizadas desde muitos séculos e fazem parte do cotidiano das pessoas. Em tempos atuais, o uso de estratégias lúdicas vem sendo amplamente discutido por diversas áreas de conhecimento como a sociologia, filosofia, educação, psicologia, entre outras. Pode ser apresentado por meio de um brinquedo (objeto) ou de brincar (ação), pelo jogo (como elemento da cultura), como divertimento (gerando sentimentos de alegria, prazer, satisfação...), pelas atividades de lazer ou formas de arte (cinema, teatro, passeios). Por isso, é comum observarmos a utilização dos termos jogo, brinquedo, brincadeira, brincar, festa e lazer em substituição à palavra “lúdico” (BEUTER & ALVIM, 2010).

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia,

momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida (ALMEIDA, 2009).

Para Beuter & Alvim (2010), o uso do lúdico não se resume ao desenvolvimento de atividades do ponto de vista material de um jogo, brinquedo, música ou pintura em espaços e tempos determinados e sim como expressão humana. O objeto da ação é a agregação de valores à atividade lúdica, como por exemplo, a sensibilidade, criatividade, solidariedade, ética, estética, altruísmo, alegria e tantos outros.

Já Almeida (2009), caracteriza as atividades lúdicas como práticas que propiciem a vivência plena do aqui-agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento. Tais atividades podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possibilite instaurar um estado de inteireza: uma dinâmica de integração grupal ou de sensibilização, um trabalho de recorte e colagem, uma das muitas expressões dos jogos dramáticos, exercícios de relaxamento e respiração, uma ciranda, movimentos expressivos, atividades rítmicas, entre outras tantas possibilidades. Mais importante, porém, do que o tipo de atividade é a forma como é orientada e como é experienciada, e o porquê de estar sendo realizada.

A afirmativa de que toda prática educativa deve-se acontecer por um processo de interação entre os sujeitos possuidores de saberes diferentes que se articulam a partir de interesses comuns é defendida por Acioli (2007). A autora cita a importância da construção compartilhada do conhecimento sendo desenvolvida através da prática da Educação em saúde pela Enfermagem, que considera a experiência cotidiana dos atores envolvidos e tem por finalidade a conquista de maior poder e interação nas relações sociais que influenciam suas vidas.

A utilização da ferramenta lúdica pela Enfermagem vai além da satisfação das necessidades humanas básicas afetadas ou não no cliente. O lúdico auxilia na revelação de sentimentos, pensamentos e emoções por meio da fala e expressão corporal do indivíduo, e assim proporciona prazer e equilíbrio, pois emerge na dimensão subjetiva do cuidar, em que a sensibilidade e criatividade são valorizadas. E ainda, exerce efeito terapêutico e educativo, pois desloca o foco e desmistifica a imagem do ambiente de saúde em que está inserido, tornando a interação mais solidária, humanizada, integrada, alegre e possibilitando assim grande troca entre todos os envolvidos (MENDES *et al.*, 2009).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A apresentação das diferentes estratégias lúdicas na prática educativa da enfermagem permite afirmar que essa estratégia pode ser considerada como facilitadora e estimuladora de aprimoramento do conhecimento e desenvolvimento. Além disso, o uso do lúdico favorece ao Enfermeiro a implementação de uma prática humanizada, deixando de ser puramente técnico e permitindo a criação de laços, elos e empatia necessários a qualquer tipo de abordagem educativa frente a seu cliente, independente do meio que esteja inserido.

O presente trabalho permitiu identificar práticas lúdicas de fácil implementação, que favorece a sua aplicabilidade no cotidiano da enfermagem. Outro ponto relevante evidenciado é a caracterização do público alvo. Isso se refere ao fato de que práticas lúdicas de ensino-aprendizagem são apropriadas a todos as etapas do ciclo vital do ser humano sendo suscetíveis ao uso do lúdico uma vez que apresentam durante ou após as práticas, consideráveis benefícios tais como despertar da sensibilidade, imaginação, criatividade, solidariedade, ética, estética, altruísmo, alegria e tantos outros. Desta forma, quando o enfermeiro introduz o lúdico em qualquer faixa etária de clientes, sejam crianças, adolescentes, adultos ou idosos, isso se traduz na sensibilidade e respeito desse profissional ao cliente uma vez que o considera como sujeito ativo do cuidado, capaz de reconhecer sua individualidade, suas necessidades específicas, ampliando sua visão e possibilidades frente a tudo que envolva sua saúde. Cabe ressaltar que o tipo de técnica escolhida pelo profissional deve estar em conformidade com sua análise, julgamento crítico e particularidades do público envolvido.

Não obstante suas contribuições, essa revisão integrativa não permitiu identificar aspectos dificultadores ou pontos negativos das estratégias lúdicas elencadas. Portanto, há necessidade de novos estudos que explicitem não apenas os aspectos positivos das práticas adotadas, mas também possíveis limitações decorrentes de sua realização.

REFERÊNCIAS

ACCIOLI, Sônia. A prática educativa como expressão do cuidado em Saúde Pública.

Brasília: **Revista Brasileira de Enfermagem**, jan-fev; 61(1): 117-21 2008.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 24 de fevereiro de 2014.

BEUTER, Margrid; ALVIM, Neide Aparecida Titonelli. Expressões lúdicas no cuidado hospitalar sob a ótica de enfermeiras. Escola Anna Nery-**Revista Enfermagem**; 14(3): 567-574 jul.-set. 2010.

BRITO, Tábatta Renata Pereira de; RESCK, Zélia Marilda Rodrigues; MOREIRA, Denis da Silva; MARQUES, Soraia Matilde. As práticas lúdicas no cotidiano do cuidar em enfermagem pediátrica. Escola Anna Nery-**Revista Enfermagem**;13(4):802-808, dez. 2009.

COSCRATO, Gisele; PINA, Juliana Coelho; MELLO, Débora Falleiros de. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura. **Acta paul. enferm**, vol.23, n.2, pp. 257-263, 2010.

FONSECA, Luciana Mara Monti;SCOCHI, Carmem Gracinda Silvan; MELLO, Débora Falheiros de. Educação em saúde de puérperas em alojamento conjunto neonatal: aquisição de conhecimento mediado pelo uso de um jogo educativo. **Revista Latino-americana de Enfermagem**; 2002 março-abril; 10(2): 166-71.

GOULART, Bárbara Niegia Garcia de; LUCCHESI, Millena Citon; CHIARI, Brasília Maria. A unidade básica de saúde como espaço lúdico para educação e promoção da saúde infantil – Relato de experiência. **Revista Brasileira Crescimento e Desenvolvimento Humano**. 2010; 20(3): 757-761.

LEITE, Tânia Maria Coelho; SHIMO, Antonieta Keiko Kakuda. O brinquedo no hospital: uma análise da produção acadêmica dos enfermeiros brasileiros. Escola Anna Nery-**Revista Enfermagem**;11(2):343-350, jun. 2007.

LIBÂNIO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

MENDES, Livia Rodrigues; BROCA, Priscilla Valladares; FERREIRA, Márcia de Assunção. A leitura mediada como estratégia de cuidado lúdico: contribuição ao campo da Enfermagem fundamental. Escola Anna Nery-**Revista Enfermagem**; 13(3): 530-36 jul-set 2009.

PAULA, Cristiane Cardoso de *et al.* Cuidado de Enfermagem na aventura do desenvolvimento infantil: reflexões sobre o lúdico no mundo da criança. **Cogitare enfermagem**; 7(2):30-34, dez. 2002.

PIRES, Maria Raquel Gomes Maia. **Recriar-se: arte e lúdico na educação para a saúde**. Brasília-DF, 2011. 101f.

PIRES, Maria Raquel Gomes Maia; GUILHEM, Dirce; GÖTTEMS, Leila Bernarda Donato. Jogo (IN)DICA-SUS: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o Sistema Único de Saúde. **Texto & contexto enfermagem**; 22(2):379-388 abr.-jun. 2013.

SOARES, Sônia Maria *et.al.* O Teatro em foco:Estratégia Lúdica para o trabalho educativo na saúde da Família. Escola Anna Nery- **Revista de Enfermagem**, vol. 15(4): 818-824 2011.

SOUZA, Luíz Paulo Souza e *et al.* O brinquedo terapêutico e o lúdico na visão da equipe de enfermagem. J. Health Sci. Inst = **Revista Instituto Ciência Saúde**;30(4), out.-dez. 2012.

APENDICE A – Instrumento de coleta de dados

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
 ESCOLA DE ENFERMAGEM – CEFPEPE
 PÓS-GRADUAÇÃO EM FORMAÇÃO PEDAGÓGICA PARA PROFISSIONAIS DE
 SAÚDE

Título: Estratégias lúdicas nas práticas educativas da Enfermagem

TÍTULO DO ARTIGO	
FONTE	
AUTORES	
ANO DE PUBLICAÇÃO	
OBJETIVO	
PRÁTICA EDUCATIVA IDENTIFICADA	
CARACTERÍSTICA LÚDICA	
PÚBLICO ALVO	
PONTOS POSITIVOS	
PONTOS NEGATIVOS	
RESULTADOS	
RESPONDE A QUESTÃO DA PESQUISA (SIM) OU (NÃO)	