

**ÁREA TEMÁTICA:** (marque uma das opções)

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TRABALHO
- TECNOLOGIA

## **LOUCA TRAVESSURA**

**Emelly Cristina Tracz (emellytracz@outlook.com)**

**Lara Simone Messias Floriano (laramessias@yahoo.com.br)**

**Débora Guimarães Belniak (debsbelniak@gmail.com)**

**Ana Carolina Ferro (acf.123@hotmail.com)**

**Flavia Bagatelli Bozz (flabozz@hotmail.com)**

**RESUMO** – A maioria dos pacientes internados em hospitais psiquiátricos ou gerais, passam o tempo ociosos quanto a realização de atividades como brincadeiras, jogos, exercícios físicos, o que gera a mais isolamento e recaídas devido ao transtorno mental. Através da arte de cuidar do outro, que é a base da assistência à enfermagem, buscou-se na literatura textos que comprovassem que o lúdico auxilia na promoção da alegria e bem estar de pacientes psiquiátricos. Objetivou-se promover entretenimento aos pacientes internados na ala psiquiátrica do Hospital São Camilo da cidade de Ponta Grossa; realizar atividades lúdicas em saúde mental e oportunizar aos discentes, ampliação de conteúdos teóricos e práticos através das atividades de extensão, contribuindo desta forma com a formação dos acadêmicos. Como método optou-se por realizar visitas semanais, com os acadêmicos vestidos com jalecos customizados para melhorar a aproximação, realizando com eles jogos, desenhos, brincadeiras, maquiagem, etc., proporcionando aos mesmos um momento lúdico e o compartilhamento de pequenas ações. Concluiu-se que a hospitalização interfere na qualidade de vida do paciente, e que ao realizar atividades lúdicas, proporciona uma melhor adaptação ao ambiente, um melhor convívio, diminui o estresse e melhora o vínculo entre profissional e sujeito, sendo considerada como uma estratégia de enfrentamento a hospitalização.

**PALAVRAS-CHAVE** – Saúde Mental. Lúdico. Reabilitação. Enfermagem.

### **Introdução**

A história da psiquiatria, ao longo dos anos, vem passando por várias transformações, sobre o modo de cuidar do paciente, maneiras de rotulá-los e da criação de obstáculos. Seu marco inicial no Brasil ocorre com a criação do hospício Pedro II, em 1852, onde o tratamento dispensado aos portadores de doenças mentais era desumano e precário. Observando-se a necessidade de transformações na prática psiquiátrica, a partir da Conferência de Caracas em 1990, várias modificações foram sendo feitas, deixando suas características medievais e incorporando novos conceitos (BARROS, EGRY, 1994). Indiscutivelmente, o progresso da Psiquiatria, sobretudo nas últimas décadas, propiciou tratamentos mais efetivos que, juntamente com novos pactos sociais, permitiram aproximar o indivíduo com transtorno mental da sociedade, visando a sua inclusão (BARROS, 2009).

O que se pode notar é que hoje o objetivo é cuidar, melhorar e reabilitar o paciente ao convívio social. Porém, enquanto esse paciente em sofrimento mental se encontra dentro da instituição, seja ela qual for ainda é escasso o cuidado em humanizar, em auxiliar o doente durante e após o seu momento de crise. As intervenções em saúde mental devem promover novas possibilidades de modificar e qualificar as condições e modos de vida, orientando-se pela produção de saúde, não se restringindo à cura de doenças. Isso significa acreditar que a vida pode ter várias formas de ser percebida e experimentada (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2013).

Pitta (1991) analisa a tendência do modelo biomédico de despersonalização do paciente nos hospitais, ou seja, há uma negação da importância do indivíduo, assim um paciente é igual a qualquer outro paciente e não há distinção entre os aspectos culturais e suas necessidades emocionais. Segundo essa mesma autora o hospital moderno teve como marca histórica organizacional impor aos “pacientes” a submissão, o isolamento e principalmente a despersonalização. Motta & Enumo (2004) lembram que o brincar durante a hospitalização ganhou relevância social com o trabalho do médico norte americano Patch Adams que teve sua trajetória contada e popularizada em filme.

Nesse sentido, a qualidade da escuta e da abordagem do profissional de saúde é de fundamental importância para a saúde do paciente, para tanto, é necessário olhar o sujeito em suas múltiplas dimensões, com seus desejos, anseios, valores e escolhas.

## **Objetivos**

Promover entretenimento aos pacientes internados na ala psiquiátrica do Hospital São Camilo da cidade de Ponta Grossa, a fim de contribuir com o processo de humanização hospitalar;

Realizar atividades lúdicas em saúde mental aos pacientes internados na ala psiquiátrica do Hospital São Camilo de Ponta Grossa;

Oportunizar aos discentes, ampliação de conteúdos teóricos e práticos através das atividades de extensão, contribuindo desta forma com a formação dos acadêmicos.

### **Referencial Teórico-Metodológico**

As atividades lúdicas (pintura, argila, bola, maquiagem, dança, desenhos, jogos em geral) foram desenvolvidas por dois grupos de acadêmicos compostos por seis alunos com a supervisão direta dos docentes envolvidos. Essas aconteceram uma vez a cada quinze dias com duração de duas horas no período de 01 de setembro de 2012 a 01 de setembro de 2013.

Os discentes foram identificados pelo uso de jalecos customizados e utilizaram materiais oferecidos pelo hospital.

O público alvo foram quarenta e cinco clientes em tratamento na clínica psiquiátrica do Hospital São Camilo de Ponta Grossa. Os pacientes foram convidados a participar das atividades lúdicas sobre livre e espontânea vontade para participação ou abandono das mesmas.

A avaliação do projeto de extensão foi realizada através de um relatório final e de questionário respondido pela comunidade atendida que foram apresentados pelos discentes aos docentes responsáveis.

### **Resultados**

Como resultados observou-se um estreitamento no relacionamento dos clientes e acadêmicos através das atividades lúdicas oferecidas, bem como proporcionou uma diminuição do estresse causado pelo internamento desses sujeitos que apresentam um sofrimento mental e que na maioria das vezes devido à doença, acabam recaindo e reinternando em instituições fechadas por um longo tempo, ficando ociosos nos pátios dos hospitais.

## Considerações Finais

Concluiu-se que, com estudos realizados, a hospitalização interfere na qualidade de vida do paciente, e que ao realizar atividades lúdicas, brincar, proporciona uma melhor adaptação ao ambiente, um melhor convívio entre pacientes, diminui o estresse e melhora o vínculo entre profissional e sujeito, sendo considerada também, como uma estratégia de enfrentamento a hospitalização.

Isto é considerado de extrema importância, pois futuramente estes acadêmicos, na sua prática profissional, focando na escuta e abordagem ativa, poderão intervir na qualidade da assistência em saúde.

## Referências

BARROS, G. M. **Cartilha: Saúde mental e direitos humanos**. Departamento de Psiquiatria, UNIFESP, São Paulo, Brasil, 2009.

BARRO, S., EGRY, E. Y. **A enfermagem em saúde mental no Brasil: a necessidade de produção de novos conhecimentos**. Revista Saúde e sociedade, volume 3 (1), página 79-94, 1994

CAMPOS. C.M.S., S. **Reflexões sobre o processo de cuidar da enfermagem em saúde mental**. Rev. Esc. Enf. USP, v.34, p. 271-6, set. 2000

MOTTA, A. B. & ENUMO, S. R. F. **Brincar no hospital: estratégia de enfermagem da hospitalização infantil**. Revista Psicologia em Estudo, Maringá. v.9, n.1, jan./abr. 2004.