

O Lúdico e o Convívio com a Infância Doente: Etapa EIC Hospitais

Área Temática de Saúde

Resumo

Este projeto tem por objetivo propiciar à criança e ao adolescente hospitalizado o desenvolvimento de atividades lúdicas e pedagógicas durante o período de sua permanência na instituição hospitalar. Envolve uma equipe multidisciplinar que desenvolve uma proposta metodológica de atuação no sentido de minimizar os efeitos da internação, por meio da recreação planejada à criança e de ações pedagógicas no sentido de suprir a lacuna que a ausência da escola provoca enquanto a criança está afastada do espaço escolar. Uma das atividades realizadas neste projeto é a introdução à criança da ferramenta da informática, por meio da qual interage com outras crianças via a Internet e realiza atividades recreativas por meio de softwares de jogos variados. Assim neste trabalho evidenciaremos o relato da experiência do projeto da Escola de Informática e Cidadania (EIC) em hospitais, o qual foi introduzido no Hospital Universitário do Oeste do Paraná e Hospital Universitário Júlio Müller da UFMT a partir do ano de 2003. Com a execução das ações do projeto pode-se diminuir o estresse da hospitalização, bem como é uma das formas de desenvolvimento da humanização da assistência prestada às crianças hospitalizadas.

Autores

Cláudia Silveira Viera – Enfermeira, Doutoranda em Saúde Pública/USP

Beatriz Rosana Gonçalves de Oliveira – Enfermeira, Mestre em Enfermagem Fundamental/USP

Neusa Collet – Enfermeira, Doutora em Enfermagem/USP

Rosa Lúcia Rocha Ribeiro - Enfermeira, Doutoranda em Saúde Pública/USP

Mírian Toshiko Sewo - Psicóloga, Mestranda em Educação/UFPR

Instituição

Universidade Estadual do Oeste do Paraná - UNIOESTE

Palavras-chave: criança; informática; hospitalização

Introdução e objetivo

O hospital é uma instituição de atendimento à saúde que tem uma finalidade específica e exige dos profissionais um conhecimento, também específico, para sua atuação junto aos que precisam de assistência no processo diagnóstico-terapêutico. A necessidade de hospitalização da criança gera sentimentos ambíguos à família e esses podem estar relacionados ao sofrimento e à dor, mas também representar a possibilidade de cura.

Quando delineamos como objeto de estudo a criança hospitalizada, cremos que a assistência à saúde direcionada a este ser-criança envolve uma abrangência de atenção que compreende suas necessidades emocionais, sociais, familiares, culturais e ambientais. Nossa motivação para propor uma assistência recreacional e pedagógica à criança hospitalizada baseia-se no entendimento de que a assistência não se dá apenas no âmbito do conhecimento técnico sobre ações preventivas e/ou curativas, devendo ultrapassar esta concepção.

As bases da assistência à criança hospitalizada têm se modificado nas últimas décadas em decorrência dos resultados de pesquisas nas áreas das ciências médicas, humanas e sociais. A partir dessas contribuições desenvolveram-se diferentes perspectivas de como assistir a

criança no processo saúde-doença e que vêm orientando a prática pediátrica. Essas perspectivas influenciam a visão dos profissionais sobre o ser criança, o papel da família e da comunidade, tipos de problemas a serem identificados, objetivos, a abrangência da assistência, a composição e inter-relacionamento da equipe de saúde. Todo o hospital dispõe de uma abordagem de assistência à criança hospitalizada que, mesmo não estando explícita em suas normatizações, pode ser facilmente identificada pela observação.

Apesar destas modificações, a doença, como toda situação de crise, altera a vida da criança e de sua família, gerando ansiedade. A necessidade de hospitalização é um fator agravante, podendo constituir uma experiência bastante difícil para o pequeno paciente. Essa vivência pode levar a um amadurecimento e maior desenvolvimento psíquico ou resultar em prejuízo do desenvolvimento físico e mental. O modo de assistência à criança determina o tipo de reação em relação à hospitalização, podendo propiciar um aumento das fantasias de mutilação e de morte, bem como das sensações de ameaça e impotência, o que contribui para um estado de maior sofrimento e angústia nas crianças internadas (COLLET; OLIVEIRA; VIERA, 2002; RIBEIRO, 1998).

A doença, como toda situação de crise, altera a vida da criança e de sua família, gerando ansiedade. A necessidade de hospitalização é um fator agravante, podendo constituir uma experiência bastante difícil para o pequeno paciente. Essa vivência pode levar a um amadurecimento e maior desenvolvimento psíquico ou resultar em prejuízo do desenvolvimento físico e mental. No modelo de atendimento centrado na patologia, a equipe de saúde aborda seus pacientes como doença e não como pessoas doentes, gerando uma situação de desinformação e de pouco contato afetivo do paciente com a equipe, o que propicia um aumento das fantasias de mutilação e de morte, bem como das sensações de ameaça e impotência, contribuindo para um estado de maior sofrimento e angústia nas crianças internadas.

Ao contrário, quando a proposta de assistência é integral, portanto humanizada, essa experiência estressante pode ser amenizada pelo fornecimento de certas condições como presença de familiares, contato com outras crianças, disponibilidade afetiva dos trabalhadores de saúde, informação, atividades recreacionais, entre outras. A adoção do alojamento conjunto pediátrico é uma das estratégias que possibilita a redução do estresse emocional (LIMA, 1996).

Com a intenção de minimizar os efeitos da hospitalização para a criança e sua família é que elaboramos a proposta de atividade extensionista com uma prática recreacionista pedagógica e técnicas de assistência de enfermagem que humanizam o cuidado à criança hospitalizada. Este projeto de extensão está em andamento a três anos consecutivos, envolvendo os cursos de enfermagem, pedagogia e alguns profissionais de saúde do Hospital Universitário do Oeste do Paraná (HUOP) como profissionais de enfermagem, psicóloga, recreadoras.

Este projeto busca humanizar a assistência à criança hospitalizada e sua família. São desenvolvidas atividades lúdico-recreativas pelos alunos de pedagogia na disciplina de prática de ensino e atividades recreativas pelos alunos de enfermagem durante as atividades práticas supervisionadas. Há outro grupo de alunos que foram preparados mediante oficinas de teatro para desenvolverem atividades lúdico-recreativas junto às crianças hospitalizadas e sua família. É um projeto amplo que busca minimizar os traumas da criança e sua família decorrente da hospitalização. A Escola de Informática e Cidadania – EIC começou a fazer parte deste projeto a partir de 2003, enquanto mais uma atividade que busca tanto a humanização da assistência quanto a democratização da informática tendo em vista que a população atendida em nosso hospital é toda conveniada ao SUS, sendo de baixa renda e que tem pouco acesso a bens e serviços.

A proposta de trabalho nesta etapa do projeto de extensão é a construção de conhecimentos utilizando tecnologias de informação e comunicação para proporcionar as crianças e adolescentes um espaço de recreação e interatividade com as demais que se encontram internadas em diferentes Hospitais do Brasil. Para tanto, estamos desenvolvendo uma proposta interinstitucional entre o Comitê para a Democratização da Informática do Paraná (CDI-PR), Hospital Universitário da UNIOESTE Cascavel/PR, Hospital Universitário Júlio Müller da UFMT e Hospital Pequeno Príncipe de Curitiba/PR.

O CDI-PR é uma organização não governamental sem fins lucrativos que, desde 1995, desenvolve um trabalho pioneiro de promover a inclusão social utilizando a tecnologia da informação como um instrumento para a construção e o exercício da cidadania. Através de suas Escolas de Informática e de Cidadania (EICs), o CDI implementa programas educacionais no Brasil e no exterior com o objetivo de mobilizar os segmentos excluídos da sociedade para a transformação de sua realidade. Trabalham em parceria com comunidades de baixa renda e públicos com necessidades especiais, bem como, usuários psiquiátricos, jovens em situação de rua, presidiários, população indígena, entre outros. Para o CDI o domínio das novas tecnologias não só abre oportunidades de trabalho e de geração de renda, como também possibilita o acesso a fontes de informação e espaços de sociabilidade. O CDI utiliza-se da ferramenta tecnológica para discutir temas de cidadania e para possibilitar aprendizagens também no campo do ensino regular (SEWO, 2004).

Entendemos que o momento atual seja bastante favorável ao desenvolvimento do Projeto EIC-Hospitais, considerando que o Programa Nacional de Humanização da Assistência Hospitalar (PNHAH), do Ministério da Saúde, salienta que é preciso modificar a forma como os hospitais se posicionam frente ao seu principal objeto de trabalho - a vida, o sofrimento e a dor de um indivíduo fragilizado pela doença (BRASIL, 2001). Neste sentido, o projeto EIC Hospitais trata-se de uma proposta de criação de um espaço dentro dos hospitais onde as crianças e adolescentes possam participar de atividades lúdicas e interativas, ao mesmo tempo em que educativas, utilizando-se de recursos tecnológicos. Seu principal objetivo, portanto, é contribuir com o movimento de humanização do atendimento à criança hospitalizada.

Naturalmente, o período de internação traz experiências difíceis para a criança. Contudo, este período pode também proporcionar a oportunidade para o desenvolvimento de atitudes positivas para o enfrentamento de situações difíceis, além de novos posicionamentos diante da vida. Este tempo pode também representar uma oportunidade para o desenvolvimento de novas habilidades e ser bem aproveitado pela aplicação de recursos educativos. A concepção de que a assistência à criança hospitalizada requer prioritariamente procedimentos tais como o isolamento e o repouso no leito vem sendo questionada há algum tempo, sendo que muitas alternativas criativas vem surgindo a cada dia em diversos hospitais do país. É cada vez maior o número de pesquisas e de intervenções práticas norteadas pelo objetivo de oferecer bem-estar à criança e ao adolescente hospitalizados.

A modificação do ambiente hospitalar, dentro das possibilidades e garantias de preservação da saúde da criança, pode ser um fator de ajuda para a sua recuperação se vislumbradas as demandas infantis no aspecto do lúdico, da fantasia e do movimento espontâneo e curioso para novas aprendizagens, no qual o computador e seus recursos interativos, mostram-se como um catalizador de atenções concentradas. Esta afirmação é apoiada também na idéia de que a criança e o adolescente são ativos no seu processo de recuperação, dadas as condições adequadas.

Em suma, o presente projeto é uma proposta de utilização do computador como um instrumento educacional, lúdico, integracional e terapêutico, em nosso caso inserido em um projeto de extensão. Assim, este trabalho pretende apresentar a experiência vivenciada no

desenvolvimento do projeto de extensão etapa EIC-Hospitais. Para tanto, elucidamos a seguir os objetivos do referido projeto (CASCAVEL, 2003).

Objetivo geral do Projeto:

Propiciar à criança e ao adolescente hospitalizado o desenvolvimento de atividades lúdicas e pedagógicas durante o período de sua permanência na instituição hospitalar..

Objetivos Específicos do EIC-Hospitais:

Colaborar para uma mudança significativa no tempo em que as crianças e adolescentes passam no hospital, dando a ele não apenas o caráter de recuperação da saúde, mas acrescentando o aspecto recreativo e educativo;

Proporcionar às crianças e adolescentes que estão internados e/ou às que estão no hospital para consulta em ambulatório, atividades educacionais com a utilização do computador;

Promover a reflexão de temas que abordem a questão da cidadania;

Fazer conhecer os direitos de todos os cidadãos, principalmente os direitos da criança e do adolescente hospitalizados;

Auxiliar o hospital a ter um ambiente recreativo para as crianças e adolescentes hospitalizados;

Promover a interatividade/comunicação entre as crianças e adolescentes de diversos hospitais e/ou outras instituições. Ao mesmo tempo em que aprende uma ferramenta tecnológica, trava-se contatos para trocas entre as crianças e adolescentes através da internet;

Construir conhecimentos utilizando tecnologias de informação e comunicação (através de intercâmbio interinstitucional) para desenvolver atividades de recreação, educação e interatividade entre as crianças e adolescentes hospitalizados;

Combater a exclusão digital.

Metodologia

A clientela atendida pelo projeto é crianças a partir de 3 anos e adolescentes hospitalizados ou em atendimento ambulatorial no hospital. A caracterização de internação e/ou atendimento ambulatorial, forma uma clientela com altíssima rotatividade devido ao limite de tempo de tratamento, bem como há uma diversidade de realidades sócio-culturais das crianças e adolescentes devido à diferentes procedências das mesmas.

Considerando as características da clientela, as atividades da EIC requerem uma programação que respeite os limites e a diversidade do grupo de crianças e adolescentes atendidos e seja, ao mesmo tempo, criativa e envolvente. A alta rotatividade das crianças e adolescentes impede a formação de um grupo específico. Cada encontro tende a ter um grupo totalmente diverso do anterior, o que inviabiliza a construção de uma proposta de aprendizado seqüencial. Considerando este aspecto, cada aula procura conduzir a um ganho no aqui e agora e dentro das possibilidades dos participantes. Esta forma de desenvolver as atividades exige educadores dinâmicos, criativos e que tenham domínio das ferramentas computacionais e já sensibilizados pelas questões das crianças e adolescentes hospitalizados, pois a aula necessita se adequar à clientela e não o contrário!

O enfoque das atividades desenvolvidas contempla a problematização de temas de cidadania para crianças e adolescentes de forma descontraída, uma vez que a condição de estar hospitalizado requer cuidados especiais relacionados ao aspecto emocional. As diversas atividades são permeadas por um tema central, mas considerando também outros temas do cotidiano da vivência da criança e do adolescente, sejam eles referentes à hospitalização ou às vivências de âmbito geral de suas vidas (PARANÁ, 2003).

Assim, seguimos uma proposta de atividades como segue:

Atividade de Informática e Cidadania: histórias eletrônicas de cidadania para crianças e adolescentes; criação de apresentações eletrônicas com temas de cidadania;

Atividades interativas (entre as crianças dos 3 hospitais): chat em sala específica do CDI-PR com mediação de um responsável; envio de cartões; troca de e-mails;

Atividades lúdico-pedagógicas: jogos recreativos; jogos pedagógicos; navegação em sites educativos; criação de sites pessoais.

Resultados e discussão

Ao iniciarmos o projeto etapa EIC-Hospitais, pontuamos alguns resultados esperados que iam além do alcance dos objetivos geral e específico, esperávamos: difundir a tecnologia desenvolvida para outras realidades; viabilizar o desenvolvimento de pesquisas decorrentes de desdobramentos do projeto; promover o exercício do desenvolvimento de projetos interdisciplinares e interinstitucionais.

Atualmente, estamos com um ano de andamento do projeto EIC-Hospitais, avaliando esse primeiro ano podemos dizer que alguns objetivos já foram alcançados e outros estão em desenvolvimento, e que apesar da dificuldade inicial para sua implantação obtivemos sucesso e aderência por parte dos alunos para a execução das atividades do projeto, em que temos cerca de 65 alunos participando das atividades nos dois hospitais universitários. Esses acadêmicos fazem parte dos cursos de Enfermagem, Informática e Pedagogia, esta é uma característica interessante do projeto, pois conseguimos aproximar cursos aparentemente de áreas diferentes com objetos de trabalho diversificado, mas que nesse projeto trabalham com uma meta em comum, o restabelecimento da criança ou adolescente hospitalizado por meio de atividades lúdicas, recreativas e pedagógicas.

Esta proposta de interação entre as três instituições é inovadora e favorece a prática extensionista nas universidades, uma vez que congregamos as instituições de ensino com os serviços da comunidade, neste caso os hospitais que prestam assistência a crianças e adolescentes hospitalizados.

Outro ponto que trabalhado pelo projeto é a questão da humanização do atendimento hospitalar, que objetiva dar apoio psicológico–emocional à criança internada e diminuir o estresse e a ansiedade durante o tempo de internação, preservando-se a natureza afetiva, cognitiva e social da criança, bem como aumentar o calor afetivo e a colaboração da equipe de saúde, criando-se um vínculo entre as crianças–famílias, o hospital e a comunidade que pode dar-se por meio da recreação e de atividades lúdico–pedagógicas.

O aspecto que embasa o desenvolvimento das atividades é que a brincadeira é a primeira atividade normal que a mente da criança apresenta. A atitude subjetiva da criança durante o brincar demonstra a satisfação que a vivência lhe proporciona, justificando, por si só, a necessidade de atividade lúdica da criança. Pode-se considerar que a brincadeira proporciona a satisfação de certas necessidades consideradas básicas, que só sofre influência quando o organismo está em elevado estado de tensão, medo ou privação, caso da hospitalização (LINDQUIST, 1993).

As bases da assistência à criança hospitalizada têm se modificado nas últimas décadas em decorrência dos resultados de pesquisas nas áreas das ciências médicas, humanas e sociais. A partir dessas contribuições desenvolveram-se diferentes perspectivas de como assistir a criança no processo saúde–doença e que vêm orientando a prática pediátrica. Essas perspectivas influenciam a visão dos profissionais sobre o ser criança, o papel da família e da comunidade, tipos de problemas a serem identificados, objetivos, a abrangência da assistência, a composição e inter-relacionamento da equipe de saúde (COLLET; OLIVEIRA; VIERA, 2002). Nesse sentido, o referido projeto propõe uma nova forma de assistir a criança e adolescente hospitalizado em unidades de internação pediátrica.

Conclusões

As atividades lúdicas recreativas desenvolvidas durante a hospitalização possibilitam o brincar criativo e espontâneo; fortalecer o vínculo entre crianças e acompanhantes e facilitar o relacionamento destes com a equipe de saúde; lidar com os limites físicos e emocionais referentes ao adoecimento, tratamento e internação; estimular uma reorganização da imagem corporal, desencadeada pela doença e pela dor; promover uma integração das crianças internadas e de seus acompanhantes; experimentar-se na situação de grupo, lidando com regras e limites; direcionar a atenção da criança e dos familiares para outras áreas da sua existência, além do adoecimento, facilitando a recuperação; manter a lucidez mental através dos jogos; desenvolver a atenção e coordenação motora; trabalhar as situações de agressividade e destrutividade; favorecer o contato com a realidade hospitalar; dar continuidade ao contato da criança e seus familiares com a realidade sócio-cultural em que estão inseridos.

Quando houve a oportunidade de associar as atividades lúdicas, o trabalho da escola para informatização e cidadania, para nós inicialmente foi um desafio, o qual aos poucos foi se tornando real e conseguimos transformá-lo em parte das atividades de extensão realizadas no alojamento conjunto dos hospitais junto às crianças hospitalizadas.

A informática nos trouxe ferramentas diversas para estar além de diminuindo o estresse da hospitalização e do processo de doença vivenciada pela criança, uma oportunidade ímpar em abordar as questões de cidadania mediante o acesso da informática. Além das atividades relativas a temática cidadania, foi possível desenvolver nas crianças menores o exercício da motricidade e controle motor, bem como com o contato para muitas pela primeira vez com o instrumental da informática, possibilitamos noções de informática para essas crianças.

Enfim, com a atividade lúdica suspendemos as noções tradicionais de saúde e doença, em favor da universalidade da criatividade, do desenvolvimento humano e da vida. Portanto, o hospital, a internação, a doença, passam a ser percebidos para a criança ou adolescente como algo não tão ruim, pois elas têm oportunidade de conhecer outros amigos na mesma situação e trocar idéias sobre sua experiência, bem como passam algumas horas divertidas desenvolvendo atividades educativas ou lúdicas, como jogos diversos no computador.

Contudo, a prática da maioria das instituições hospitalares em nosso país continua sendo a do cuidado centrado na patologia, com a criança internada sem a presença dos familiares, não havendo, portanto, respeito pelas necessidades das crianças. Essa realidade vem sendo modificada em algumas instituições hospitalares que desenvolvem propostas para permitir a humanização da assistência à criança hospitalizada com a permanência de um acompanhante durante o tratamento e o envolvimento da família no cuidado à criança e a prática por nós vivenciada.

Esperamos com a divulgação desse projeto possibilitarmos o acesso a outras instituições para incentiva-los a desenvolverem uma proposta semelhante ou até mesmo conveniadas ao CDI-Paraná para iniciarem em suas instituições um trabalho de humanização da assistência a criança/adolescente hospitalizada

Referências bibliográficas

- BRASIL. Ministério da Saúde. Programa Nacional de Humanização da Assistência Hospitalar. Série C projetos, programas e relatórios, n.20. Brasília, 2001.
- CASCABEL. Projeto da Escola de Informática e Cidadania do Hospital Universitário do Oeste do Paraná – HUOP. 2003
- COLLET, N.; OLIVEIRA, B.R.G. de; VIERA, C.S. Manual de Enfermagem em Pediatria. Goiânia: AB, 2002.

LIMA, R. A. G. Criança hospitalizada: a construção da assistência integral. Ribeirão Preto, 1996. Tese (Doutorado) - Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto e São Paulo, Universidade de São Paulo.

LINDQUIST, I. A criança no hospital: terapia pelo brincar. São Paulo, Página Aberta, 1993.

PARANÁ. Comitê para democratização da Informática do Paraná. Projeto da Escola de Informática e Cidadania em Hospitais – EIC-Hospitais. 2003.

RIBEIRO, R.L.R. A violência à criança hospitalizada: a dimensão ética da intervenção terapêutica. 1998. 136p. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado Interinstitucional Universidade Federal de Mato Grosso/ Universidade Federal de Santa Catarina, Cuiabá/ Florianópolis.

SEWO, M. Comitê para Democratização da Informática. Encontrado em: www.cdipr.org.br e www.cdi.org.br Acessado em 10 de março de 2004.