

O USO DO LÚDICO NA PROMOÇÃO, CUIDADO E ORIENTAÇÃO EM SAÚDE: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Patrícia Tuchtenhagen ¹

Angela Isabel dos Santos Dullius ²

Angela Pellegrin Ansuj ³

Pétrin Hoppe Tuchtenhagen ⁴

Danusa Passini dos Santos ⁵

Lucas Azevedo de Oliveira ⁶

Resumo:

A ação educativa em saúde é a transmissão e/ou troca do conhecimento que visa a proteção, promoção e prevenção e pode ser realizada através de atividade lúdica, sendo eu essa pode ser aplicada em distintas faixas etárias, mas pode sofrer intervenção em seu procedimento de aplicação, na organização e no prover de suas estratégias, de acordo com as necessidades peculiares das faixas etárias. As atividades lúdicas têm capacidade sobre a criança de gerar desenvolvimento de várias habilidades, proporcionando a criança divertimento, prazer, convívio profícuo, estímulo cerebral, desenvolvimento harmonioso, autocontrole, e auto realização o que gera ou restaura o bem estar psicológico na criança. O presente trabalho trata-se de um relato de experiência que provém do projeto de extensão "Capacitação de Professores de Escolas de Educação Infantil para o uso do lúdico na promoção, cuidado e orientação em saúde geral, bucal e do ambiente" realizado no período de março a agosto de 2017. A atividade foi firmada com a responsável da instituição e foi realizada primeiramente com os professores e funcionários da escola, para posterior aplicação com as crianças na faixa etária de 04 a 06 anos. Assim, foram realizados quatro encontros para realizar as atividades, sendo que os primeiros 15 minutos se destinaram a conversa com os professores e funcionários e após a atividade prática e lúdica com os alunos. Como resultado a principal contribuição dessa atividade foi trazer para discussão se os hábitos alimentares seguidos na escola estão corretos, ou não. Todos concordaram em trocar refrigerantes e sucos artificiais por água, pois a ingestão dessas bebidas não serão mais aconselhadas no ambiente escolar. A infância é uma idade para brincadeiras, por meio delas a criança satisfaz grande parte, suas necessidades, interesses e curiosidades é um meio privilegiado de inserção da realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena e constrói o mundo. Por isso o lúdico é uma estratégia imprescindível para ser utilizada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos de cada instituição. A realização da atividade foi importante para esclarecer sobre os cuidados com o corpo e a prevenção de doenças causadas pela falta de asseio, além de aplicar o lúdico como estratégia educacional com professores, funcionários e alunos da escola. Ademais, a música, o brinquedo, os jogos e todas as descobertas em torno do lúdico, só têm a acrescentar para o desenvolvimento integral da criança com o mundo e com si mesma. Por isso, o lúdico se apresenta como uma ferramenta inclusive para a educação em saúde, pois o lúdico será um aliado do processo de aprendizagem. Cabe destaque que atividades como esta, integra a Universidade Federal de Santa Maria com a Comunidade, fomenta estratégias na educação em saúde, bem como a dissemina conhecimento para boas práticas em saúde.

Palavras-chave: lúdico; educação em saúde; educação infantil

Modalidade de Participação: Pesquisador

O USO DO LÚDICO NA PROMOÇÃO, CUIDADO E ORIENTAÇÃO EM SAÚDE: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

¹ Aluno de pós-graduação. patytuchtuch@yahoo.com.br. Autor principal

² Docente. angeladullius@gmail.com. Co-autor

³ Aluno de graduação. angelaansuj@yahoo.com. Co-autor

⁴ Aluno de graduação. petrinhoppe@gmail.com. Co-autor

⁵ Outro. danusapassini@gmail.com. Co-autor

⁶ Aluno de graduação. lucasdeoliveira200891@gmail.com. Co-autor



O USO DO LÚDICO NA PROMOÇÃO, CUIDADO E ORIENTAÇÃO EM SAÚDE: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

1. INTRODUÇÃO

A preocupação com a saúde e o meio ambiente, a partir da educação infantil é de suma importância, pois o conhecimento e fixação dos conhecimentos estão amarrados às oportunidades que lhe são oferecidas, assim, este não pode ser imaginado como algo predeterminado desde o nascimento, nem uma consequência do registro de percepções e informações, mas, resultado das ações e interação do sujeito com o ambiente onde vive, ou seja, o conhecimento é uma construção que vai sendo elaborados desde a infância através de interações do sujeito com os objetos que procura conhecer, sendo eles do mundo físico ou cultural (PIAGET, 1971).

A ação educativa em saúde é a transmissão e/ou troca do conhecimento que visa a proteção, promoção e prevenção e pode ser realizada através de atividade lúdica, sendo eu essa pode ser aplicada em distintas faixas etárias, mas pode sofrer intervenção em seu procedimento de aplicação, na organização e no prover de suas estratégias, de acordo com as necessidades peculiares das faixas etárias. As atividades lúdicas têm capacidade sobre a criança de gerar desenvolvimento de várias habilidades, proporcionando a criança divertimento, prazer, convívio profícuo, estímulo cerebral, desenvolvimento harmonioso, autocontrole, e auto realização o que gera ou restaura o bem estar psicológico na criança (SCHAEFER, 1994).

2. METODOLOGIA

O presente trabalho trata-se de um relato de experiência que provém do projeto de extensão “Capacitação de Professores de Escolas de Educação Infantil para o uso do lúdico na promoção, cuidado e orientação em saúde geral, bucal e do ambiente” realizado no período de março a agosto de 2017. A atividade foi firmada com a responsável da instituição e foi realizada primeiramente com os professores e funcionários da escola, para posterior aplicação com as crianças na faixa etária de 04 a 06 anos. Assim, foram realizados quatro encontros para realizar as atividades, sendo que os primeiros 15 minutos se destinaram a conversa com os professores e funcionários e após a atividade prática e lúdica com os alunos. As atividades consistiram em abordar os assuntos: cuidados com o corpo (escovação dos dentes, banho, cuidados com o cabelo e importância do protetor solar); cuidados com os alimentos e alimentação saudável; doenças causadas ou agravadas por falta de asseio (impetigo, escabiose, sarna, diarreia, micose, etc). Nas atividades lúdicas foram utilizados: banners, roupas próprias, cartazes, música, baldes, bonecas e materiais de higiene.

3. RESULTADOS e DISCUSSÃO

A temática envolve vários aspectos e trouxe muita discussão, principalmente sobre as doenças. Percebeu-se que é comum o consumo de refrigerantes, salgadinhos e biscoitos recheados entre os alunos. A principal contribuição dessa atividade foi trazer para discussão se os hábitos alimentares seguidos na escola estão corretos, ou não. Todos concordaram em trocar refrigerantes e sucos artificiais por água, pois a ingestão dessas bebidas não serão mais aconselhadas no ambiente escolar.

A infância é uma idade para brincadeiras, por meio delas a criança satisfaz grande parte, suas necessidades, interesses e curiosidades é um meio privilegiado de inserção da realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena e constrói o mundo. Por isso o lúdico é uma estratégia imprescindível para ser utilizada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos de cada instituição (ALMEIDA, 2003).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização da atividade foi importante para esclarecer sobre os cuidados com o corpo e a prevenção de doenças causadas pela falta de asseio, além de aplicar o lúdico como estratégia educacional com professores, funcionários e alunos da escola. Ademais, a música, o brinquedo, os jogos e todas as descobertas em torno do lúdico, só têm a acrescentar para o desenvolvimento integral da criança com o mundo e com si mesma. Por isso, o lúdico se apresenta como uma ferramenta inclusive para a educação em saúde, pois o lúdico será um aliado do processo de aprendizagem. Cabe destaque que atividades como esta, integra a Universidade Federal de Santa Maria com a Comunidade, fomenta estratégias na educação em saúde, bem como a dissemina conhecimento para boas práticas em saúde.

5. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo, SP:Loyola, 2003.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo: São Paulo: Zahar, 1971.

SCHAEFER (1994) Play therapy for psychic trauma in children. Em K.J. O'Connor & C.E. Schaefer Handbook of Play Therapy. Advances and Innovations. New York: Wiley