

O LÚDICO COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE EDUCAÇÃO PARA A SAÚDE

Amanda Rodrigues de Sales Fontes¹, Cícera Erlania Pereira Caetano Garcia², Erica Cátia do Nascimento Maciel dos Santos³,
Osânia Rodrigues de Santana Domingos⁴, Valquíria Santana Silveira Lima⁵, Luiz Faustino dos Santos Maia⁶

¹Discente do Curso de Enfermagem na Faculdade Estácio de Carapicuíba. E-mail: amandarodrigues6666@outlook.com; ²Discente do Curso de Enfermagem na Faculdade Estácio de Carapicuíba. E-mail: erlania.enfermeira@hotmail.com; ³Discente do Curso de Enfermagem na Faculdade Estácio de Carapicuíba. E-mail: ericacatiamaciel@gmail.com; ⁴Enfermeira. Docente na Universidade Anhanguera de Osasco. E-mail: osania.rodrigues@outlook.com;

⁵Enfermeira. Escritora. Pós-graduanda em Docência em Enfermagem. E-mail: val_santina@hotmail.com; ⁶Enfermeiro. Jornalista. Escritor. Editor Científico. Mestre em Terapia Intensiva e Ciências da Saúde. Docente e Coordenador do Curso de Enfermagem. Membro da Comissão de Instrução de Processos Ético do COREN-SP. Membro da Associação Brasileira de Pesquisadores Negros (ABPN). E-mail: dr.luizmaia@yahoo.com.br

Introdução: Observando o cenário atual, os profissionais da saúde buscam formas de acalorar as pessoas no autocuidado. Atualmente está sendo muito usado as atividades lúdicas, para esclarecer dúvidas, para maior transmissão de informação assim como a lavagem das mãos, exames de prevenção, atividades com idosos, crianças e adolescentes, melhorando o processo de aprendizagem facilitando o meio de comunicação e automaticamente fortalecendo o vínculo entre profissionais e os participantes, como troca de experiências de forma divertida, sem pressão a pessoa. **Objetivo:** Analisar a partir da literatura a ludicidade como ferramenta pedagógica na educação em saúde. **Material e Método:** Trata-se de uma revisão da literatura de artigos publicados entre 2019 e 2023, disponíveis na base de dados da SCIELO. **Resultados e Discussão:** O enfermeiro é o profissional que tem contato direto com o paciente, sendo assim ele observa as necessidades de cada um e busca melhorar o bem estar, utilizando a criatividade dentro de evidencias, entretanto o lúdico tem etimologia do grego, que tem como significado jogar/brincar usado para auxiliar o paciente, como a utilização de músicas, desenhos, melhorando o estresse, ansiedade, fazendo compreender melhor o tratamento e aliviando a tensão psicológica que essa pessoa esteja passando no momento do tratamento da sua patologia. Desse modo, o vínculo é fortalecido quando a pessoa que está sendo cuidada percebe o quão importante esses profissionais são e percebem a diferença que fazem em suas vidas. Entretanto, a busca pela qualidade de vida faz toda diferença, a ludicidade não é apenas voltada para crianças apesar de ser o público que mais se utiliza esse método, mas também é usada para adultos e adolescentes favorecendo o alívio da ansiedade principalmente para aqueles que estão hospitalizadas, sendo assim a enfermagem usa os jogos de acordo com a idade do paciente, a brincadeira de criança é diferente da que é ofertada para adultos. De acordo com a leitura dos artigos é notório o benefício que esses métodos trás, proporcionando resultados benéficos intensificando o processo de ensino-aprendizagem em saúde. **Considerações Finais:** Dessa forma os benefícios que a ludicidade pedagógica trás é a melhora da cognição e o bem-estar, aumentado a transmissão de conhecimento de forma divertida e melhor compreensão para esses pacientes, favorecendo diálogo e um vínculo bem estabelecido entre profissional e paciente. **Palavras-chave:** Educação em Saúde, Promoção da Saúde, Lúdico.