

206 - O LÚDICO NO HOSPITAL: UMA EXPERIÊNCIA HUMANIZADORA -

Cristiane Bonato Simões (Faculdade de Ciências e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente), Maria Peregrina de Fátima Rotta Furlanetti (Faculdade de Ciências e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente), Márcia Regina Canhoto de Lima (Faculdade de Ciências e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente), José Milton de Lima (Faculdade de Ciências e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente), Elisângela Aparecida da Silveira (Faculdade de Ciências e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente) - miltonlima@fct.unesp.br

Introdução: Este projeto tem como objeto de estudo e intervenção o lúdico no ambiente hospitalar e é resultante de parceria entre a FCT/UNESP/PP e a Santa Casa de Misericórdia. Está em consonância com a Lei Federal nº 11.104, de 21 de Março de 2005, que determina a existência de brinquedoteca em instituição hospitalar com atendimento pediátrico. **Objetivos:** O projeto estabelece como objetivos empregar a atividade lúdica e avaliar seus limites e possibilidades no ambiente hospitalar, proporcionar situações que garantam às crianças o direito de brincar, considerando a importância dessa atividade na formação global e no equilíbrio emocional das crianças, ainda, melhorar a qualidade do atendimento hospitalar, contribuindo no processo de humanização desse ambiente. O referencial teórico está amparado em estudos que enfocam a brinquedoteca hospitalar, os jogos e brincadeiras como meios educacionais e o processo de desenvolvimento infantil. **Métodos:** Os procedimentos metodológicos consistem em levantamento e aprofundamento teórico, intervenções na instituição hospitalar e, também, em ações de planejamento, avaliação e registro do trabalho de campo. Semanalmente, a equipe realiza atividades com as crianças e seus acompanhantes na brinquedoteca ou, então, nos quartos com as crianças impossibilitadas de deslocamentos. A participação da equipe no Grupo de Pesquisa Cultura Corporal: Saberes e Fazeres amplia o referencial teórico-metodológico dos seus componentes em relação ao tema e à investigação na área de Educação. **Resultados:** Tomando como referência este primeiro semestre, destacamos como resultados que a equipe tem alcançado os seus objetivos, ao garantir a efetiva participação das crianças e seus acompanhantes nas atividades lúdicas, pois, em média, foram beneficiadas aproximadamente 119 crianças. Constatamos, também, que as situações de vivência lúdica no ambiente hospitalar exigem um elevado grau de responsabilidade, levando em conta os cuidados que devem ser tomados no uso de objetos lúdicos e nas atividades coletivas proporcionadas. Por diversas vezes, a equipe foi requisitada para atendimentos individuais, considerando as situações que necessitavam de sensibilidade, atenção e acolhimento. A relevância do projeto não pode amparar-se no aspecto quantitativo, mas no nível de qualidade das relações estabelecidas e nas repercussões positivas das ações no processo de desenvolvimento e equilíbrio emocional das crianças.