

Projeto de Extensão: Paciente Feliz

Coordenadores: Maria Lucia Badalotti Tavares, Tania Maria Radaelli, Junior Dias, Paulo Fernando Perizzolo, Cristina Carmen Grainer, Vitorio Gheno Dervanoski Junior, Tiago Ramos, Vanessa Dutra Silva, Gabriel Tesser Felix, Ourora Bolzan.

Período: Ação contínua.

Início: Fevereiro de 2016

Ementa: Aspecto emocional dos pacientes hospitalizados; interação entre pacientes e profissionais; aconselhamento psicológico; resgate da motivação; adesão ao tratamento; minimização do sofrimento.

Público-alvo: Pacientes que se encontram hospitalizados no município de Xaxim e - SC.

Local de Execução: Hospital do Município de Xaxim- SC.

1- IDENTIFICAÇÃO:

1.1. Título do Projeto/Atividade: Paciente Feliz

1.2. . Áreas Temáticas Principais: Saúde, Direitos Humanos, Educação, Recreação.

O projeto de extensão Paciente Feliz é desenvolvido com professores e alunos da Celer Faculdades no Hospital do município de Xaxim-SC. O projeto tem como objetivo contribuir no aspecto emocional dos pacientes hospitalizados, visto que o momento de hospitalização gera desequilíbrio e fragilidade emocional.

Segundo, Matraca, 2010 o sorriso é a distância mais curta entre duas pessoas, no entanto o riso não é uma prática comum entre os profissionais e usuários dos serviços de saúde.

O riso é uma ferramenta de extrema importância para a construção de vínculos com os usuários dos serviços de saúde, pois desarma, aproxima, quebra barreiras e estimula a capacidade de reflexão.

Neste contexto o Projeto tende a contribuir com ações que envolvem desde momentos de descontração e lazer até o aconselhamento psicológico. Com relação ao lazer no ambiente hospitalar, Dantas (2014) *apud* Oliveira (2001), diz que o lazer não só

ameniza a permanência do paciente no hospital, mas também estimula a socialização, a afetividade, o bem estar físico e mental, enfim, o resgate da parte saudável do paciente e a sua qualidade de vida. Além disso, atividades de lazer ocupam a mente e o corpo, e, ainda auxiliam para minimização dos momentos vagos.

1.3 Características da execução:

Consiste em um projeto multidisciplinar, que envolve diversas áreas do conhecimento científico, conta também com a participação de coordenadores, professores e alunos de todos os cursos de graduação da Celer Faculdades.

1.3. Instituições envolvidas:

Celer Faculdades;

Hospital do Município de Xaxim- SC.

JUSTIFICATIVA

O processo do adoecer gera várias situações de desesperança, negatividade emocional que em algumas situações prejudicam no prognóstico do paciente, sabe-se que o bem-estar emocional, a autoconfiança ajudam significativamente no tratamento.

Busca-se desenvolver o **Projeto Paciente Feliz** em hospitais da região, iniciando no Hospital do município de Xaxim, utilizando recursos lúdicos e técnicas com funções psicoterapêuticas, educativas, estimuladoras, recreativas e psicopedagógicas para pacientes de várias faixas etárias. A partir de então, serão objetivados: a) da facilitação para a elaboração dos conflitos ocasionados pela situação do adoecer e da hospitalização, incentivando os pacientes a expressão de sentimentos; b) da estimulação, interação, socialização e educação dentro do hospital; c) a mobilização para o resgate da motivação e adesão ao tratamento; e, d) o fortalecimento do vínculo paciente-equipe-família.

Os recursos oferecidos pela Psicologia e Recreação no hospital é um meio facilitador para a comunicação e o contato efetivo com o paciente internado, acolhendo-o, permitindo uma maior adesão ao tratamento e assim, amenizando seu sofrimento, favorecendo para a otimização do processo evolutivo.

OBJETIVOS

Objetivo Geral

Proporcionar momentos de bem estar e descontração, visando fortalecer os aspectos emocionais dos pacientes hospitalizados.

Objetivos Específicos

- Facilitar a resolução de conflitos internos ocasionados pela situação do adoecer e da hospitalização;
- Propiciar momentos de interação entre pacientes e profissionais;
- Promover ações de reflexão e cuidados com a saúde mental dos pacientes.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Sabe-se que o ambiente hospitalar é um lugar de clima pesado, estressante e triste. De acordo com Dantas, *et al* (2014) pessoas de diversas faixas etárias acabam se internando e passando dias nos hospitais por causa das enfermidades sofridas por cada um.

Neste contexto Andrade (2001) *apud* Dantas *et al* (2014) mencionam que o lazer é um conjunto de fatos e circunstâncias que, por sua vez, apresentam-se como isentos das pressões e das tensões do dia a dia, que quando deixadas de lado, podem afetar as atividades humanas individuais ou grupais. A prática do lazer é essencial à vida humana equilibrada, saudável e produtiva.

Ao pensar no tratamento das doenças é possível remeter-se a remédios, procedimentos médicos e outros fatores que contribuem para cura do paciente, no entanto não se pode deixar de pensar no lado emotivo, pois segundo Capra (2001) *apud* Dantas *et al* (2014), a doença não é considerada em si impactante, mas, sim, o resultado de uma série de acontecimentos que geram desarmonia e desequilíbrio. Sendo assim, é de extrema importância não levar em consideração apenas as questões físicas.

Como o autor destaca as pessoas que se encontram nesse meio sofrem com a internação no ambiente hospitalar, isso pode se dar pelo fato de encontrarem-se longe da casa, dos familiares, amigos, da escola ou trabalho e da rotina comum.

Nesse sentido, a hospitalização implica nas limitações físicas dos indivíduos, tornando-os em muitos momentos dependentes para a realização das mais simples

necessidades. Simões *et al.* (2010), *apud* Moura *et al* (2011) destaca que associado a isto, soma-se à dependência da família e da equipe multiprofissional o fato de que a imposição de uma rotina diferente pode alterar os hábitos do enfermo, despertando nele sentimentos de tristeza, medo e angústia. Deste modo, o paciente torna-se mais vulnerável ao desenvolvimento de problemas psicológicos que englobam todo o desconforto emocional, como a depressão, a ansiedade e as tensões.

Conforme o autor cita o paciente hospitalizado fica submetido a vários fatores estressantes, originando alguns questionamentos a respeito desses pacientes e de como eles poderiam ter uma internação mais tranquila.

O cuidado deveria contemplar a visão de totalidade do ser humano, permeado pela solidariedade, empatia, compreensão e respeito mútuo que possibilite o toque com afeto, carinho, expressando sensibilidade e amor (Beuter 2004 *apud* Moura *et al* 2011)).

Para tanto, segundo Moura *et al* (2011) surge à necessidade de desenvolver um novo modelo de cuidado que tem como desafio de dispor ao cliente hospitalizado e a sua família uma assistência humanizada que deve articular avanços tecnológicos com o bom relacionamento, além de reconhecer e respeitar seus direitos e sua cultura, valorizando-o como pessoa.

Para o autor é de fundamental importância inserir no processo de humanização atividades lúdicas como uma forma de cuidado, para a minimização da ansiedade, sofrimento e dor decorrente à hospitalização.

As atividades lúdicas realizadas nos hospitais podem contribuir para o desenvolvimento da assistência embasada nos valores humanos, permitindo que o enfermo expresse seus sentimentos, e manifeste por meio das brincadeiras, os eventos desagradáveis que ocorrem durante a internação. Com a realização das atividades, o paciente consegue minimizar os efeitos negativos e agressivos que a hospitalização pode acarretar (SIMÕES *et al.*, 2010)

De fato, as atividades lúdicas contribuem no sentido de descontração e recreação e também na elaboração dos sentimentos dos pacientes propiciando bem estar e momentos de reflexão que auxiliam nos processos emocionais vivenciados por estes.

O autor destaca também que a realização dessas atividades no hospital pode ser um meio de socialização e interação entre os enfermos; e isso pode proporcionar uma saída do isolamento que a hospitalização tende a provocar.

Neste sentido, o autor ressalta que se espera que a atividade lúdica possibilite ao paciente o alívio das tensões, o relaxamento, possa auxiliar no tratamento e a socializar

alegrias e tristezas. Acredita-se que o lúdico poderá surgir como uma ferramenta para humanizar o cuidado devendo ser incorporado aos procedimentos realizados pela enfermagem durante a hospitalização.

Ao brincar no hospital, o paciente altera o ambiente em que se encontra, aproximando-o de sua realidade cotidiana, o que pode ter um efeito positivo em sua recuperação. Dessa forma, a própria atividade recreativa, livre e desinteressada possui um valor terapêutico (MOURA et al., 2010),

Percebe-se, desta forma que a recreação no hospital pode influenciar no restabelecimento físico e emocional dos enfermos, uma vez que torna o processo de hospitalização menos traumatizante e mais alegre, e também auxilia no processo de minimização de ansiedade e tensões.

Sendo assim, conforme o autor destaca é essencial estabelecer um vínculo afetivo para que o cuidado seja realizado com qualidade, e o lúdico pode ser a peça fundamental para aumentar a confiança entre o paciente e o profissional como forma de melhorar a adesão ao tratamento. Esse vínculo é essencial para que ocorra uma assistência mais humanizada.

Portanto, Moura *et al.* (2011) ressalta que o lúdico é um componente essencial para o desenvolvimento humano, pois possibilita a qualidade de vida, o bem estar e a saúde das pessoas. Promover recreações no ambiente hospitalar contribui para a melhoria das relações humanas e da autoestima do paciente, e para mudanças de paradigma como o conceito de saúde restrito apenas ao aspecto biológico.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada consiste em encontros semanais, com grupos de aproximadamente dez participantes e com uma carga horária de 4 horas, sendo:

- 2 horas semanais para discussão de materiais, preparação das atividades e reuniões com os professores envolvidos no projeto, sendo que os mesmos serão realizados nas dependências da Celer Faculdades, Xaxim- Santa Catarina.
- 2 horas semanais para a realização das atividades nos locais do projeto, ou seja, no Hospital do Município de Xaxim –SC.

As atividades desenvolvidas neste local serão: aconselhamento psicológico; técnicas de recreação; teatros, músicas, jogos; dinâmicas de grupo; técnicas psicopedagógicas, entre outros.

REFERÊNCIAS

DANTAS, Fernanda Raphaela A. *et al.* **A contribuição do lazer no Processo de hospitalização: um estudo de caso sobre os benefícios do Projeto Risoterapia.** 2014.

Disponível em: <https://seer.ufmg.br/index.php/licere/article/viewFile/578/467>

MOURA, Caroline de Castro. **A influência das atividades lúdicas durante a internação de pacientes oncológicos.** 2011.

Disponível em: <http://anais.congressodehumanizacao.com.br/files/2012/07/RESUMO-012.pdf>

MATRACA, Marcus Vinicius Campos. *et al* **Dialogia do riso: um novo conceito ‘que introduz alegria para a promoção da saúde apoiando-se no diálogo, no riso, na alegria e na arte da palhaçaria.** 2010.

Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S141381232011001100018&script=sci_abstract&tlng=pt