

¹Humanização em movimento: bingo itinerante em um hospital do agreste alagoano

Emyilia Anna Ferreira Gomes¹
Karla Maria Pereira de Lima²

Resumo

A hospitalização pode provocar impactos emocionais significativos, como ansiedade, medo e sofrimento psíquico, exigindo intervenções que promovam acolhimento e humanização. Este relato de experiência apresenta a proposta do bingo itinerante como atividade lúdica desenvolvida no Hospital Regional Nossa Senhora do Bom Conselho, em Arapiraca-AL, com o objetivo de favorecer a socialização, reduzir a percepção de dor e ansiedade, além de estimular vínculos entre pacientes, familiares e equipe multiprofissional. A experiência demonstrou resultados positivos, com a participação ativa dos pacientes e o envolvimento da equipe, fortalecendo vínculos afetivos e promovendo bem-estar emocional. Evidenciou-se que práticas lúdicas podem atuar como recurso terapêutico, ressignificando o processo de internação e contribuindo para a humanização do cuidado.

Palavras-chave: Ludicidade; Humanização; Psicologia hospitalar.

Humanization in Motion: Itinerant Bingo in a Hospital in the Agreste of Alagoas

Abstract

Hospitalization can cause significant emotional impacts, such as anxiety, fear, and psychological distress, requiring interventions that promote care and humanization. This experience report presents the *itinerant bingo* as a recreational activity developed at the Regional Hospital Nossa Senhora do Bom Conselho, in Arapiraca-AL, with the aim of fostering socialization, reducing the perception of pain and anxiety, and strengthening bonds among patients, families, and the multidisciplinary team. The experience showed positive results, with active patient participation and staff involvement, which strengthened affective ties and promoted emotional well-being. The findings highlight that recreational practices can serve as therapeutic resources, reframing the hospitalization process and contributing to the humanization of care.

Keywords: Playfulness; Humanization; Hospital psychology.

¹Emyilia Anna Ferreira Gomes - Psicóloga CRP 15/2058, formada pelo Centro de Ensino Superior de Maceió (CESMAC). Especialista em Gestão e Controle das Políticas Públicas e Educação em Saúde pela UFAL. Atua na saúde pública, com experiência hospitalar e ambulatorial. Apoiadora da PNH e docente da Uminassau - Arapiraca. Email: emyiliaanna@gmail.com

²Karla Maria Pereira de Lima, graduanda do 10º período de Psicologia na Universidade Federal de Alagoas (UFAL), Campus Arapiraca, Unidade Educacional Palmeira dos Índios. Estagiária de Psicologia da saúde e hospitalar, no Hospital Regional Nossa Senhora do Bom Conselho. Email: karla89lima@gmail.com

1 Introdução

A hospitalização frequentemente gera ansiedade, medo e afastamento do convívio social, consequências que causam afetações diretas ao psicológico dos pacientes. Outrossim, atividades lúdicas contribuem para a redução do estresse, favorecem a socialização, promovem acolhimento e fortalecimento da produção de subjetividade. Nesse sentido, o bingo itinerante surge como uma estratégia de humanização, levando descontração e leveza aos leitos ou setores do Hospital Regional Nossa Senhora do Bom Conselho, situado em Arapiraca, agreste alagoano, fortalecendo vínculos e ressignificando o tempo de internação.

Nesse contexto, a promoção de práticas que resgatem a subjetividade e favoreçam o cuidado integral torna-se fundamental, promovendo aspectos de fortalecimento para além do contexto clínico. A Política Nacional de Humanização (PNH) do Sistema Único de Saúde (SUS) propõe ações que considerem o paciente como sujeito ativo, buscando a integralidade no cuidado e a valorização das experiências de cada indivíduo (Brasil, 2013).

Entre essas práticas, destacam-se as atividades lúdicas, que atuam como mediadoras no processo de enfrentamento da hospitalização, tornando-a ainda, um processo menos difícil de ser enfrentado. Para Winnicott (1975), o brincar é essencial na constituição da subjetividade, pois possibilita a expressão de emoções e a elaboração de experiências difíceis. Considerações fundamentais para o processo de adoecimento e todas as afetações emocionais que somam a bagagem, pensar estratégias humanizadas contribuem para a evolução positiva do paciente, evoluindo para o quadro clínico favorável.

Em 2007, o Conselho Federal de Psicologia (CFP), por meio da resolução nº 13/2007, delimitou o trabalho do Psicólogo Hospitalar, estabelecendo as diretrizes para a atuação do psicólogo hospitalar, delimitando seu trabalho nos níveis secundário e terciário de atenção à saúde. No Hospital supracitado, as atividades são desenvolvidas em diferentes níveis de tratamento, cuja tarefa principal é a avaliação e acompanhamento de intercorrências psíquicas dos pacientes que estão ou serão submetidos a procedimentos médicos, com enfoque na rede materno-infantil, em que a psicologia acaba tendo um contato maior ao longo do dia. No entanto, as outras alas do hospital não deixam de serem assistidas, mas os atendimentos só ocorrem por meio de solicitação, as quais são chamadas de demandas variáveis.

2 Objetivo geral:

Promover momentos de integração, acolhimento e bem-estar por meio de uma atividade lúdica no ambiente hospitalar.

3 Objetivos específicos:

- Favorecer a socialização entre pacientes, acompanhantes e a equipe multiprofissional.
- Reduzir a percepção de dor e ansiedade durante a hospitalização, os quais afetam a saúde mental.
- Estimular o vínculo dos pacientes com a equipe multiprofissional, ampliando os processos de cuidado.

4 Desenvolvimento:

O bingo itinerante nasceu da necessidade de promover acolhimento e cuidado para além dos recursos médicos que os pacientes já contavam, sobretudo, por meio da necessidade de ampliar as possibilidades de se estar em um hospital, tirar o paciente, seus familiares e até a própria equipe dessa rotina exaustiva de exames e remédios. Nesse sentido, durante a busca ativa dos meus atendimentos supervisionados na psicologia, pude perceber o tempo ocioso que essas pessoas passavam e o quanto isso acarretava em sofrimento psíquico, tendo em vista que boa parte passavam dias, semanas e até meses nessa posição de cuidados.

Então, mesmo com todo suporte fornecido, senti a necessidade de ofertar algo mais, que tirasse esses pacientes mesmo que minimamente desse lugar e ofertasse acolhimento. A ideia foi apresentada à minha supervisora, Emylia Anna, que a recebeu com entusiasmo e me auxiliou na construção da proposta. Em conjunto, pensamos nos recursos necessários e nos setores onde a atividade poderia ser desenvolvida. Para sua execução, foram utilizados um bingo infantil, cartelas impressas e descartáveis, canetas ou marcadores coloridos e alguns brindes simbólicos como incentivo à participação.

Até o presente momento, já conseguimos alcançar grande parte do hospital, e a atividade tem se mostrado benéfica, com retornos bastante positivos. Para relatar aqui, destaco o primeiro bingo realizado, desenvolvido na clínica médica feminina. Na ocasião, seis leitos estavam ocupados por pacientes em condições clínicas delicadas, mas, com o incentivo da equipe e dos familiares, todas acolheram a proposta apresentada e participaram da atividade. O encontro durou pouco mais de 30 minutos, marcados por trocas de afeto, boas risadas e histórias que permaneceram como aprendizado significativo. Destaco ainda a força da equipe multiprofissional, que não apenas deu suporte à atividade, mas também se envolveu e participou de forma espontânea.

Nas semanas seguintes, recebemos diversos comentários sobre o bingo: pedidos para que voltássemos, relatos de que a experiência foi divertida e de que a tarde havia passado mais rápido. Essas devolutivas nos incentivaram a dar continuidade ao projeto e ampliá-lo para outros setores, como maternidade, complexo neonatal, pediatria, entre outros que ainda pretendemos alcançar.

A ludicidade como proposta interventiva tem se mostrado uma ferramenta potente, que, além de acolher, promove benefícios significativos para o bem-estar emocional, frequentemente comprometido durante a hospitalização em decorrência da perda de autonomia e da sensação de inutilidade. Atividades lúdicas, ao despertarem alegria, interação e criatividade, favorecem o fortalecimento de vínculos, a ressignificação da experiência de adoecimento e o alívio de tensões emocionais. Nesse sentido, o brincar e o se divertir no espaço hospitalar não representam apenas um momento de distração, mas também um recurso terapêutico capaz de contribuir para a saúde mental, para o enfrentamento da internação e para a humanização do cuidado em saúde.

5 Resultados obtidos:

A atividade do bingo itinerante apresentou resultados significativos desde sua primeira realização. Observou-se uma maior interação entre pacientes, familiares e equipe multiprofissional, o que proporcionou um ambiente mais acolhedor e descontraído dentro da clínica médica feminina. Durante a atividade, as pacientes demonstraram entusiasmo, engajamento e alegria, o que contribuiu para o fortalecimento do vínculo entre elas e também com os profissionais.

Nos relatos posteriores, foi possível perceber que a experiência deixou marcas positivas: os pacientes afirmaram que o tempo havia passado mais rápido, que o momento foi divertido e que gostariam que a atividade fosse repetida. Essa devolutiva confirmou o potencial da ludicidade como estratégia para amenizar sentimentos de ansiedade, solidão e sofrimento psíquico decorrentes da hospitalização.

6 Conclusão

O bingo itinerante mostrou-se uma prática simples, mas de grande impacto no contexto hospitalar, ao promover integração, acolhimento e leveza no processo de internação. A ludicidade se revelou um recurso fundamental para amenizar sentimentos de ansiedade, solidão e inutilidade, ressignificando o tempo ocioso dos pacientes e favorecendo o fortalecimento dos vínculos com familiares e equipe multiprofissional. Além disso, a experiência possibilitou a ampliação das estratégias de cuidado psicológico, em consonância com os princípios da Política Nacional de Humanização, que preconiza a integralidade e o protagonismo dos sujeitos no processo de saúde.

Assim, constatou-se que atividades lúdicas, quando inseridas no ambiente hospitalar, não apenas promovem momentos de descontração, mas também configuram ferramentas terapêuticas de grande relevância para o bem-estar emocional e para a humanização da assistência. A continuidade e expansão desse projeto para outros setores do hospital apontam para o potencial transformador de iniciativas semelhantes, que podem ser replicadas em diferentes contextos de cuidado.

7 Referências

BRASIL. Ministério da Saúde. **Política Nacional de Humanização: documento base para gestores e trabalhadores do SUS**. Brasília: Ministério da Saúde, 2013.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. **Resolução CFP nº 13, de 14 de setembro de 2007**. Dispõe sobre a atuação do psicólogo em serviços de saúde. Brasília: CFP, 2007.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.