**O LÚDICO COMO UMA FORMA DIVERTIDA DE APRENDER: RELATO DE EXPERIÊNCIA**Hyana Pereira Dias (1); Jordelle Mirelle da Costa Lima Locio (2); Leonila Maria da Costa (3); Cosma Firmina da Silva (4); Édija Anália Rodrigues de Lima (5)

(1) Estudante; UAE/CES/UFCG; rhyana123@gmail.com; (2) Estudante; UAE/CES/UFCG; jordelle\_mirelle@hotmail.com; (3) Estudante; UAE/CES/UFCG; leonilacosta@gmail.com; (4) Estudante; UAE/CES/UFCG; cosmafirmina@gmail.com; (5) Professora; UAE/CES/UFCG; edijaprof@gmail.com

RESUMO - Introdução: O brincar auxilia no reconhecimento e adaptação da criança ao mundo que o cerca, contribuindo assim, para um crescimento e desenvolvimento adequado da mesma. É neste contexto que as atividades lúdicas, como música, teatro, jogos e brincadeiras compreendem uma importante ferramenta para prevenção e promoção à saúde da criança. Objetivo: Relatar uma ação de educação em saúde realizada com escolares utilizando-se o teatro de fantoches como ferramenta lúdica de prevenção e promoção da saúde. Relato de experiência: A oficina de educação em saúde teve como temática a Hepatite A e as medidas para prevenção. Foi realizada para escolares de uma instituição municipal de ensino fundamental no mês de Julho por alunos de um projeto de extensão de uma universidade federal na Paraíba. Utilizou-se o teatro de fantoches confeccionado pelas integrantes do projeto, para apresenta-lo em linguagem simples uma situação do cotidiano como forma de facilitar a associação e apreensão do conteúdo. O envolvimento das crianças querendo saber acerca da hepatite A, contando suas a experiência de já terem tido aa doença e respondendo a todas as perguntas e atividades realizadas durante o momento de avaliação, reforçou a importância do lúdico para aprendizagem e prevenção e promoção da saúde dela e de sua família e comunidade. Conclusão: Diante da construção da oficina e interação com o público alvo destaca-se que esta estratégia deve ser utilizada por todos os profissionais para construção do conhecimento, principalmente de temas transversais, que envolvem aprender para a saúde Entretanto, não merecem destaque.

Palavras-chave: Criança; Educação em Saúde; Ludoterapia.