



O BRINCAR NO COTIDIANO HOSPITALAR¹

RIZZATTI, L. Fernanda²; SILVA, Mariluce Silveira da. COLUSSI, Daiane³; MARQUEZAN, Fernanda; BERTOLDO, Janice Vidal.

¹ Trabalho de Pesquisa _UNIFRA.

² Acadêmica do 7º semestre do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA), Santa Maria, RS, Brasil.

³ Acadêmica do 6º semestre do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA), Santa Maria, RS, Brasil.

⁴ Professor do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA), Santa Maria, RS, Brasil.

E-mail: fernandarizzatti@gmail.com; marisilcezar@gmail.com; daianecolussi@hotmail.com; marquezanfernanda@gmail.com; janice.vidalbertoldo37@gmail.com

RESUMO

Este artigo trata de um Projeto de extensão realizado no ano 2010/2011 por acadêmicas do Curso de Pedagogia, da área de Ciências Humanas, do Centro Universitário Franciscano na cidade de Santa Maria, RS em parceria com outros Cursos como: Terapia Ocupacional, Enfermagem, Serviço Social, Nutrição, Psicologia, Design e Arquitetura. O Projeto de extensão intitulado “Ludicidade em Ambiência Hospitalar: uma estratégia multidisciplinar no cuidado da criança” é desenvolvido por meio de uma pesquisa qualitativa com a metodologia de pesquisa-ação. Temos como objetivos proporcionar um espaço lúdico e acolhedor; auxiliar na recuperação e no estímulo do desenvolvimento global infantil; oportunizar momentos que contribuam para a formação dos acadêmicos engajados no projeto. Como resultados, buscamos contribuir para a melhora positiva das crianças hospitalizadas por meio de atividades lúdicas estimuladoras, valorizando a criança sempre no seu todo, bem como em sua individualidade, sendo que o lúdico, o brinquedo e o faz de conta são parceiros importantes para o estímulo e o progresso da criança.

PALARAS-CHAVE: Brincar; Criança; Cotidiano Hospitalar; Brinquedoteca.

INTRODUÇÃO

A *Brinquedoteca*, intitulada: *Imagioteca* surge de uma necessidade do hospital, baseado na lei de nº. 11.104, de março de 2005, que regulamenta a necessidade de uma brinquedoteca em ambiência hospitalar para atender as crianças. A sala da *Imagioteca* está situada no Hospital Casa de Saúde, localizado no bairro Perpétuo Socorro, na cidade de Santa Maria/RS.

O Projeto de extensão: “*Ludicidade em Ambiência Hospitalar: uma estratégia multidisciplinar no cuidado da criança*” iniciou em abril de 2010 sendo composto, inicialmente, por uma equipe multidisciplinar formada por professores e acadêmicos dos Cursos de Terapia Ocupacional, Enfermagem, Serviço Social, Nutrição, Psicologia, Pedagogia, Design e Arquitetura do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA) de Santa Maria/RS. Neste ano de 2012, o Projeto continua, no entanto com outra configuração, já que não temos mais participantes, tanto professores como acadêmicos, dos Cursos de Serviço

Social e Terapia Ocupacional. Tem como objetivo oportunizar a ludicidade com a criança em ambiência hospitalar, como estratégia multidisciplinar, estimulando a autonomia e autocuidado da criança hospitalizada, em um ambiente na qual essa possa continuar a imaginar, a brincar e assim aprender a lidar com suas emoções e situações externas, não deixando de se desenvolver e de ser criança no ambiente hospitalar.

A estratégia multidisciplinar surgiu da inter-relação dos Cursos de Enfermagem e Pedagogia que compreendem a interlocução das áreas da saúde e da educação pelo brincar no âmbito da pediatria e aos poucos outros Cursos da Instituição Unifra tornaram-se parceiros desta causa, consolidando a proposta inicial, justamente por agregarem os diferentes 'olhares' para a mesma temática ou determinado desafio, podendo juntos e articulados chegar a uma 'solução' e ou adequação da problemática de forma mais contundente.

O artigo traz como objetivo descrever a importância do brincar no cotidiano hospitalar proporcionando um espaço lúdico e acolhedor no ambiente hospitalar; auxiliando na recuperação e no estímulo do desenvolvimento global infantil; e também oportunizar momentos que contribuam para a formação dos acadêmicos engajados no Projeto.

Sabendo que o brinquedo é um objeto que propicia o desenvolvimento global da criança, pois ao brincar ela experimenta, descobre, inventa, aprende e tem contato com as pessoas. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

É por meio da brincadeira que a criança expressa sua visão de mundo e das pessoas ao seu redor, é a sua linguagem de comunicação com seus pares e adultos, porque a brincadeira é vista pela criança de forma espontânea, não depende de regras rigidamente estruturadas. Para brincar, basta surgir uma bola, um espaço para correr ou um giz para riscar no chão. Os espaços lúdicos, chamados de *Brinquedoteca*, oportunizam momentos de prazer e divertimento às crianças, minimizando assim seu processo de internação hospitalar.

O BRINCAR NO COTIDIANO HOSPITALAR

O hospital é um espaço onde o fluxo de crianças é significativo, por isso a inserção de uma *Brinquedoteca* é de suma importância para que os estímulos necessários para o desenvolvimento global da criança não seja interrompido, durante o período de internação.

Na *Brinquedoteca*, a criança se sente estimulada a brincar, a criar e recriar, onde tudo convida a explorar, a sentir e a experimentar. É nesse espaço lúdico que muitas crianças têm a oportunidade de liberar sua energia ao brincar e se divertir, bem como ter contato com seus pares e também adultos que com ela venham a interagir; estimulando, assim, a relação

social e afetiva, estímulos estes, muitas vezes, esquecidos na sociedade, na qual as crianças perderam o espaço e o tempo para brincar.

Neste sentido Friedmann (1992, p.55) contribui ao afirmar que,

As consequências psicológicas de uma hospitalização são múltiplas: problemas de sono, de comportamento, de apetite e dificuldades escolares. A criança doente continua sendo criança e, para garantir seu equilíbrio emocional e intelectual, o jogo é essencial. A criança impossibilitada de brincar tem seu desenvolvimento comprometido e seu equilíbrio emocional perturbado.

É nesse espaço que a criança, na maioria das vezes, pode vir a 'esquecer' que está doente, são nesses momentos que percebemos, até por conversas informais com os pais, que quando a criança hospitalizada entra na sala e começa a brincar, se transforma naquela criança feliz, podendo, por poucos minutos, vir a 'esquecer' de sua enfermidade. A oportunidade de a criança poder desfrutar de um espaço criado para ela dentro do hospital, constituído por um ambiente de aconchego, embora distante de sua casa e longe dos amigos e familiares, é muito importante podendo assim, até auxiliar no tratamento.

A *Brinquedoteca* é um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente especialmente lúdico. É um lugar onde tudo convida a explorar, a sentir, a experimentar; e a presença de profissionais capacitados é de suma relevância para que a criança seja instigada a ter contato com esses sentimentos e emoções proporcionados por esse momento de magia e encantamento.

A *Imagioteca* é uma *Brinquedoteca* construída dentro do ambiente hospitalar da Casa de Saúde, propicia à criança explorar diferentes materiais, brinquedos, jogos extravasando sua energia, independentemente de seu sofrimento podendo vivenciar sua infância por meio do brincar. Para MACEDO apud (VIEGAS, 2007, p.64)

[...] a Brinquedoteca Hospitalar exerce a função de propiciar um espaço aberto e livre para a criança ser o que deseja expressar por meio de brincadeiras e dos jogos de papéis, suas fantasias, imaginação, medo, ansiedade, insegurança, gerados pela doença e internação.

E brincar faz parte do desenvolvimento do ser humano, sendo de fundamental para a vida adulta, pois esse ato de brincar auxilia no desenvolvimento físico, cognitivo, emocional, psicológico e afetivo. Sendo que a *Brinquedoteca* oportuniza que a criança hospitalizada continue se desenvolvendo, expressando seus sentimentos por meio do brincar.

Contribuindo, dessa forma, para que esse tempo em que a criança passa hospitalizada seja um pouco mais agradável e prazeroso, não rompendo, assim, com as etapas do seu desenvolvimento infantil, pois de acordo com Viegas (2007, p.27) “[...] a

Brinquedoteca insere um lugar alegre e descontraído, onde ela pode e até deve ‘fazer de conta’ que é, sente ou tem aquilo que gostaria de ser, sentir ou ter no momento.” O faz de conta está presente no cotidiano da criança, por isso não seria no ambiente hospitalar que isso seria diferente, pelo contrário, é preciso estar muito presente para que a criança possa expressar seu entendimento do que está acontecendo com ela nesse dado momento.

A utilização de jogos e brinquedos contribua ao desenvolvimento da criança é ‘peça chave’ no cotidiano escolar e familiar, por isso no ambiente hospitalar é oportuno que esta rotina seja incorporada. A atividade lúdica, conforme Portela (2010, p.253), “contribui com o desenvolvimento da autonomia do estudante hospitalizado necessária para seu retorno à escola, preservando seus direitos de aprender e construir conhecimento”. Atividades de cunho lúdico colaboram para o desenvolvimento físico, psicológico, emocional, cognitivo e social da criança, são fundamentais para a recuperação da criança no cotidiano hospitalar, garantindo, assim, que a criança tenha qualidade e direito a uma vida mais próxima de seu cotidiano fora do hospital, independente de sua associação à enfermidade corrente.

É por meio de um brinquedo que a criança pode transmitir sentimentos, emoções, reproduzir o que está sentido, como salienta Oliveira (2007, p.29),

[...] a importância do brincar no ambiente hospitalar vem, portanto, colaborar com o bem estar integrado e biopsicossocial da criança, favorecendo inclusive a sua melhor compreensão do que está se passando consigo.

Em um simples objeto de brincar ela reproduz o que está acontecendo com ela naquele ambiente hospitalar, as ações dos médicos e enfermeiros são representadas nas brincadeiras, fazendo com que entenda o que está acontecendo, auxiliando no tratamento e na recuperação global da criança.

METODOLOGIA

Este Projeto, intitulado “Ludicidade em Ambiência Hospitalar: uma estratégia multidisciplinar no cuidado da criança” está sendo realizado em um espaço lúdico chamado “*Imaginoteca*”. A sala da *Imaginoteca* foi construída no hospital Casa de Saúde, localizado no bairro Perpétuo Socorro, na cidade de Santa Maria, RS. As crianças hospitalizadas na Casa de Saúde são os sujeitos da pesquisa.

A pesquisa é do tipo qualitativa com pressupostos de uma pesquisa-ação, na qual Thiollent (2005, p.16) define como:

[...] um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

Os pesquisadores e participantes são professores e acadêmicos dos Cursos de Terapia Ocupacional, Enfermagem, Serviço Social, Nutrição, Psicologia, Pedagogia, Design e Arquitetura do Centro Universitário Franciscano (UNIFRA) de Santa Maria/RS. Neste ano de 2012, o Projeto continua, no entanto com outra configuração, já que não temos mais participantes, tanto professores como acadêmicos, dos Cursos de Serviço Social e Terapia Ocupacional.

Temos como atividades: estudos de artigos científicos do banco de dados, registro do diário de campo, observação participante, organização do ambiente, construção e manutenção dos jogos, atividades com a equipe multidisciplinar e familiares sobre a importância do lúdico na infância entre outras propostas previstas. Na qual se consegue com essas discussões em grupo: minimiza e ou resolver problemas, discutir diferentes ações diárias na *Imagioteca*, e como consequência o aprendizado de cada participante do Projeto.

De acordo com Haguete (1987), a pesquisa-ação intervém em situações reais, trabalha com grupos, na sua real grandeza e não em condições artificiais. E a multidisciplinaridade do Projeto desencadeia discussões significativas sobre os diferentes temas abordados e em situações reais que acontece na *Imagioteca*, pois são acadêmicos de diferentes Cursos, com opiniões distintas, se conseguindo chegar a um consenso para solucionar problemas e dúvidas, bem como instigar outras problematizações e reflexões das teorias e práticas pertinentes ao Projeto.

Para Thiollent (1992), “a pesquisa-ação não deixa de ser uma forma de experimentação em situação real, na qual os pesquisadores intervêm conscientemente”.

Sendo que essa discussão interdisciplinar efetivada por acadêmicos e professores dos diferentes Cursos de Graduação da UNIFRA, partícipes do Projeto, é riquíssima para a qualificação do conhecimento da formação inicial, pois essa interação do grupo permite percebermos a importância do sujeito na sua integralidade e, portanto, singularidade.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A *Brinquedoteca Hospitalar* rompe com a tensão obtida com o fato da internação e com os procedimentos médicos adotados para o combate da doença. Diante disso, a oportunidade de desfrutar de um espaço lúdico no qual a criança tem total liberdade de brincar e expressar seus sentimentos e emoções dentro do contexto hospitalar é fundamental.

Brincar é um elo, uma liga, é uma via fluída que permite movimentações múltiplas, para além de um princípio binário *in* e *out*. é uma condição existencial, inerente ao ser humano, espaiada ao longo da vida. Não se trata de um luxo, e sim de uma necessidade vital. (SILVA, 2010, p.168)

E não é em função de uma enfermidade que a criança não pode brincar, sendo que para muitas crianças a *Imaginoteca* é “mundo mágico”, na qual elas brincam do que quiserem, usam a imaginação nos seus desenhos nos brinquedos, além de receber a devida atenção dos acadêmicos no ato de brincar. Ficam muito alegres quando seu pai, mãe ou cuidador brincam com elas, passam a se sentir ainda mais importantes nesse espaço.

Infelizmente, muitas das crianças, neste acontecimento de estarem em ambiente hospitalar, é que conseguem a aproximação de seus familiares, o afeto, e principalmente, o brincar com eles. Percebemos que muitos pais nem sabem como brincar com seu filho, ficam sem jeito, sem saber de que forma interagir.

De acordo com Viegas (2007, p.28), “o lúdico, possibilita à criança sua livre expressão física e psicológica, configura-se como um instrumento privilegiado de afirmação de si mesmo, o que é vital para o processo de recuperação da saúde”.

A *Imaginoteca* possibilita à criança um momento de distração, de sair daquela angústia de estar hospitalizada, do medo dos procedimentos, é o momento em que seu imaginário sai da realidade em que se encontram, e o resultado disto é a resistência de ter que retornar ao quarto do hospital.

Também tem como papel manter vivo o laço que liga a criança àquilo que estava acostumada a fazer, ou seja, a sua rotina com os brinquedos e brincadeiras, bem como favorecer a expressão de forma simbólica, dos seus sentimentos, frustrações, medos e a aceitação no seu tempo e no seu ritmo da situação em que se encontra. É visto que muda a sua rotina muito rápido, em função de sua doença, e a *Brinquedoteca* proporciona a criança continuar a brincar, a criar e ao mesmo tempo fazer seu tratamento.

É visível que ao chegar à *Imaginoteca*, que as crianças sentem-se em seu mundo real, o brilho no olhar, a vontade de brincar, mas ao mesmo tempo querem explorar todos os brinquedos. E neste tempo fica no esquecimento para a criança que está passando por um momento de dor, mudança na rotina, voltam ao seu mundo da infância brincante.

Nesse espaço os bebês que estão aprendendo caminhar vão se firmando nos brinquedos, nos *puffs*, dando sorrisos, apesar de não caminharem, e conseguem explorar toda a sala, com ajuda da mãe, do pai demonstrando que está mais feliz.

A oportunidade da criança de poder desfrutar de um espaço pensado para ela dentro do hospital, um local de aconchego, e aproximação de outras pessoas, sejam seus pares, seus cuidadores, os monitores do Projeto, mesmo distante do conforto de sua casa e longe dos amigos e familiares, é visto de forma rica e prazerosa por todos os envolvidos no processo de internação da criança.

Este espaço traz para a criança, a sensação de aconchego que possa estar acostumada, de uma maneira e forma um pouco diferenciada, pois os sujeitos envolvidos neste espaço não fazem apenas a mediação entre a criança e seu familiar, mas acabam se

aproximando e dando carinho de que necessita. É possível observar que, muitas vezes, não é só a criança que precisa se sentir bem, se descontraír, os pais ou cuidadores precisam ser ouvidos, de uma escuta atenta, até porque estão numa nova rotina que exige muitos cuidados, muitos têm filhos, emprego, e como não em outra pessoa para acompanhar o seu filho, é necessário que o faça.

E neste sentido é visível a preocupação destes pais com estes aspectos. Portanto a *Imagioteca* vem a amenizar este processo, justamente por proporcionar momentos de alegria, de descontração, com a intencionalidade de amenizar o desgaste físico e psicológico desses pais.

Uma vivência que acontece pouco na sala, foi um pai que levou seu filho para brincar na *Imagioteca* e brincou o tempo todo. Seu filho com dois anos e alguns meses brincou, explorou toda a sala, mas com seu pai, a união, o amor deles era notório e bonito de ser ver. O pai comentou que trabalha o dia inteiro, mas de noite por mais que estivesse cansado sempre achava um tempo para brincar com seu filho, sendo que afirmou a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, não possuindo nem formação científica, acadêmica, porém uma experiência de vida.

O ato de brincar transforma o ambiente hospitalar e preenche uma lacuna entre a criança, sua família e a equipe hospitalar, aliviando a ansiedade do paciente, bem como auxilia no estímulo à representação simbólica da criança, em relação à realidade em que está vivendo. Segundo Friedmann (1992, p.35), “A brincadeira espontânea proporciona oportunidades de transferências significativas que resgatam situações conflituosas.” A criança representa sua visão de mundo real por meio do seu imaginário, de seu faz de conta, sendo o brinquedo, o agente de socialização dos sentimentos, emoções e medos das crianças para a realidade.

Muitas vezes, a criança representa seu medo nas brincadeiras. Notamos na *Imagioteca*, que imitam o que vivenciam dentro do ambiente hospitalar, com as ‘maletinhas de médico’, pegam os instrumentos e representam com seus pais, e ainda reproduzem a fala: ‘Não vai doer nada’!

Essa realidade de transformação, de poder ficar, nem que seja por alguns minutos na sala lúdica, já se torna muito significativo para a recuperação da criança, que é um paciente do hospital, mas precisa de uma atenção por ser criança, por ter o direito de brincar, de se desenvolver, de imaginar, entre outros. A *Imagioteca* auxilia nesse processo da recuperação de sua enfermidade.

Este espaço proporciona para a criança o momento de continuação de suas brincadeiras, mesmo estando hospitalizada; ajuda a quebrar a sensação da dor, que o hospital é um lugar ruim que dá medo. Por pouco que seja o tempo de permanência da

criança na *Imagioteca*, este tempo se torna significativo, uma ferramenta relevante na recuperação.

CONCLUSÕES

Ressaltamos o valor dos momentos de brincadeira e divertimento que têm no desenvolvimento integral da criança, mesmo que esteja em ambiência hospitalar. Consideramos relevante destacar também a importância social e emocional do atendimento lúdico que valorize o brincar, o imaginário e a realidade vivida de cada criança que se encontra hospitalizada, visando com isso, proporcionar momentos em que a criança consiga minimizar suas limitações diante do contexto da enfermidade, colaborando assim com o próprio tratamento.

Os acadêmicos e professores surgem nesse ambiente hospitalar com o papel de fazer o elo entre o mundo do hospital e o cotidiano da criança, contribuindo para a construção da autoestima e autocontrole emocional, oportunizando, com isso, a humanização do atendimento à criança hospitalizada. Essa união, dos mais diversos Cursos qualifica as discussões de estudo da temática maior do Projeto, melhorando a formação acadêmica e pessoal, capacitando cada integrante para poder lidar com as situações adversas, presenciadas e vivenciadas na *Imagioteca*.

Também, em outras situações, podemos agregar conhecimentos, às competências adquiridas no grupo de estudos, que além de proporcionar leituras teóricas e práticas pertinentes, oferece oficinas lúdicas que respaldam as práxis dos monitores e professores que participam da *Imagioteca*. Projeto esse, que é preciso reafirmar, que tem como foco o bem estar da criança hospitalizada e seus cuidadores.

REFERÊNCIAS

FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Editora Página Aberta, 1992.

HAGUETE, Teresa M. (org). **Metodologias qualitativas na sociologia**. Petrópolis: Vozes, 1987.

OLIVEIRA, Vera Barros de. O Lúdico na realidade hospitalar. In. VIEGAS, Dráuzio (Org.). **BRINQUEDOTECA HOSPITALAR**. Isto é humanização. Associação Brasileira de Brinquedotecas. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2007. (p. 27-32)

PORTELA, Mariliza Simonete. O jogo no ensino da matemática: recurso didático para aprendizagem de criança e adolescente hospitalizados. In. MATTOS, Elizete Lúcia Moreira; TORRES, Patrícia Lupion (Orgs.). **Teoria e Prática na pedagogia hospitalar: novos cenários, novos desafios**. Curitiba: Champagnat, 2010. (p.237-253)

SILVA, Suzana Alves da; FARENZEMA, Rosana Coronetti. TECENDO A REDE DA COMPLEXIDADE ENTRE: o hospital, os saberes pedagógicos e a confirmação de um espaço educativo. In. TORRES, Patrícia e MATOS, Elizete. (org.) **Teoria e Prática na**

Pedagogia Hospitalar: novos cenários, novos desafios. Curitiba: Champagnat, 2010. (p.159-175)

THIOLLENT, M. Metodologia da Pesquisa-ação. 14 ed. São Paulo: Cortez Editora, 2005.

VIEGAS, Dráuzio (Org). **Brinquedoteca hospitalar:** isto é humanização. Associação Brasileira de Brinquedotecas. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2007.