

Brinquedoteca: construção de um espaço terapêutico na unidade de pediatria.

Play Space: building a therapeutic space at pediatric unit.

Agostinha Mariana C. de Almeida

Doutoranda e Mestre em Neurociências/USP e professora na FAI

Isabel Daniela Carrilho Vieira

Discente de Psicologia – Faculdades Adamantinenses Integradas - FAI

Lídia Akemi Mori

Discente de Psicologia – Faculdades Adamantinenses Integradas - FAI

Resumo

A hospitalização para a criança se constitui em uma experiência estressante, pois altera sua rotina separando-a dos familiares, escola e amigos, além de envolver tratamentos dolorosos e invasivos dentro de um ambiente que se mostra impessoal. A brinquedoteca é um instrumento que ameniza o difícil período de internação de crianças em hospital. Com utilização de sucatas que são transformadas em brinquedos próprios desenvolvem diversas habilidades, como solução de problemas, assim como sentimento de autoconfiança. Os resultados mostraram que o trabalho pode ajudar na recuperação da criança diminuindo o estresse.

Palavras-chave

Brincar - hospitalização - sucata - autoconfiança - estresse.

Abstract

Hospitalization is a stressful experience for a child because it changes child's routine, separating her/him from her/his family, school and friends, and besides that, includes painful and invasive procedures in an impersonal atmosphere. The play space helps to ease this difficult period of internment at the hospital. By using scrap iron that are turned to toys, children develop a lot of skills, solving problems and dealing with self-esteem. Results show that this work helps children to recover and lowers the stress.

Key words

playing-hospitalization-scrap iron-self-esteem-stress.

Introdução

Ao longo da história do brincar da criança se observa que as brincadeiras são universais, estão na história da humanidade, fazem parte da cultura de um país, de um povo. Achados arqueológicos do século IV a.C., na Grécia, descobriram bonecos em túmulos de crianças. Há referências a brincadeiras e jogos em obras tão diferentes como a *Odisséia de Ulisses* e o quadro *Jogos infantis* de Peter Brueghel, pintor flamengo do século XVI. Nessa tela, de 1560, são apresentadas cerca de 84 (oitenta e quatro) brincadeiras que ainda hoje estão presentes em diversas sociedades. No Brasil, muitas delas podem ser encontradas no repertório das crianças de diversas regiões do país, por exemplo: **cabra-cega** e **boca-forno** parecem ser variantes das brincadeiras **galinha-cega** e o **chefe-mandou**, representadas naquele quadro. Mas há também diferenças nos jogos, brincadeiras e brinquedos ao longo da história, no interior das culturas e entre as classes sociais (BRASIL, 2007).

Ao longo do tempo, a história do brincar da criança vivenciou várias fases. No período medieval a sociedade, por dado momento, deixa de lado o sentimento da infância e passa a tratar as crianças como se fossem “adultos pequenos”. Desse modo, quando as crianças já possuíam condições de viver sem a solicitude constante de sua mãe ou ama, ela ingressava na sociedade de adultos e não se distinguia mais destes. Tanto os jogos e brincadeiras, bem como as profissões e as armas se estendiam a toda sociedade medieval, inclusive às crianças. Elas eram tratadas com indiferença, com a infância e a ingenuidade **furtadas**, uma vez que eram submetidas às mesmas condições dos adultos. As pinturas da época retratavam-nas como **adultos pequenos**, seja no vestuário ou na postura. Essa fase, da história do brincar, foi um período pecu-

liar na história da humanidade, e aos poucos, a sociedade medieval vai permitindo que floresça em seu seio um novo sentimento ligado à infância, o qual é denominado **papiricação**. Tal sentimento permite que os adultos vejam as crianças como seres ingênuos, cheios de graça, indefesos e necessitados de proteção, reacendendo na sociedade da época o **cuidar** para com as crianças, proporcionando também espaço para as brincadeiras infantis que contribuem no crescimento intelectual, moral e físico (ARIÉS, 1994).

Atualmente as crianças não conseguem vivenciar a infância de forma saudável e lúdica devido ao intenso ritmo de vida atribuído pela sociedade, assim cada vez mais cedo são pressionadas a superar suas limitações devido à imposição precoce das responsabilidades. Apesar desse novo padrão de vida o lúdico sempre existiu na história da humanidade, pois é parte intrínseca da cultura dos povos. Assim, pode-se dizer que o brincar, ao mesmo tempo, expressa aquilo que há de universal e permanente na infância humana, além das peculiaridades de uma determinada cultura ou grupo social (ARIÉS, 1994).

A criança brincando descobre, aprende, apreende o mundo a sua volta, explora novas oportunidades, interage com pessoas e objetos, libera a criatividade, explora limites e amplia seu repertório de comportamentos de forma prazerosa e significativa. Por isso, elas podem e devem eleger seu brinquedo ou sua brincadeira favorita como forma de realização gratificante e crescimento físico, moral e cognitivo.

A Função do Brincar no Contexto Hospitalar

A hospitalização para a criança se constitui em uma experiência estressante, pois além de limitar sua rotina, a separação temporária dos pais, amigos e familiares envolve também tratamentos dolorosos e invasivos dentro de um ambiente que se mostra impessoal, pois o foco hospitalar é restrito ao quadro clínico deixando de lado a prática humanizada. O grupo técnico responsável pelos cuidados da criança muitas vezes não a vê como uma **criança** com suas necessidades típicas da idade, passando a tratá-la de forma idêntica ao tratamento dispensado aos adultos, de maneira fragmentária e especializada, uniformizando e numerando tudo e todos. No ambiente hospitalar a criança fica im-

possibilitada de brincar devido a suas limitações físicas e muitas vezes por instruções da equipe médica que requer passividade em seus procedimentos (HAUSER, 2006).

No entanto, o lúdico tem fundamental importância dentro do hospital tanto quanto a alimentação e os cuidados às necessidades vitais, pois envolve a socialização da criança, proporcionando confiança na equipe médica. Com a instituição do lúdico hospitalar a criança tem uma permanência mais amena respondendo de forma mais eficaz e tranqüila ao tratamento proposto pela equipe médica, favorecendo a cura (RABELO; LIMA; GUERRA, 2006).

O brincar, em uma unidade hospitalar pode desempenhar funções como: fortalecimento de vínculos entre a criança, os familiares e a equipe hospitalar, um fator de ativação e de estruturação das relações humanas e, assim possibilita transpor limitações impostas pela doença e pela hospitalização como um sinal de saúde. Nesse sentido, cumpre uma função terapêutica, e por isso, relevante dentro do contexto hospitalar, pois sendo o lúdico uma atividade prazerosa este se torna um contraponto à dolorosa rotina da internação, articulando um espaço democrático onde ocorre a valorização das experiências individuais e as possibilidades de escolhas, pois é a criança quem dirige a atividade, quem cria, inventa, transforma, constrói e se expressa, tendo suas escolhas respeitadas. Diante disso, o lúdico hospitalar se revela um mediador entre profissionais, crianças e acompanhantes. Por todas essas razões apontadas cresce o número de instalação de brinquedotecas em ala pediátrica hospitalar (FERREIRA et al., 2006).

As brinquedotecas nas unidades pediátricas

No Brasil as brinquedotecas surgiram nos anos 80 e a APAE foi a pioneira, responsável pela primeira fundação e teve como objetivo estimular as crianças excepcionais. Inicialmente, as brinquedotecas sofreram dificuldades, tanto para sobreviver economicamente, como também para se impor como instituição reconhecida e valorizada em um nível educacional (SANTOS, 2004).

O brincar, por fazer parte de um rico repertório do cotidiano de uma criança, pode ser utilizado em brinquedotecas, em unidade hospitalar, como

estratégia para cumprir diversas funções, desde o vivenciar de uma fantasia, reproduzindo o seu cotidiano, como função terapêutica, em ambiente peculiar, bem como a sua utilização como função de desenvolvimento de habilidades. Nesse sentido, o brincar, como estratégia, oferece meios para que o utilizemos para uma conquista e/ou manutenção da autoconfiança, criatividade da criança, e para isso os brinquedos e as brincadeiras se adaptam às limitações e especificidades das crianças e do meio ambiente ao qual se encontram, seja na escola, em casa ou em uma unidade hospitalar (SANTOS, 2004).

As razões já citadas acima, motivaram a criação e o desenvolvimento de um projeto de instalação de uma brinquedoteca hospitalar da Santa Casa de Misericórdia de Adamantina, para cumprir as funções importantes, inerentes ao brincar, bem como a de terapêutica, uma vez que o trabalho é direcionado para as crianças internadas na ala da Pediatria. As atividades realizadas neste espaço se concentram na confecção de brinquedos utilizando-se de sucatas.

Os objetivos deste projeto são: desenvolver sentimentos de autoconfiança, de criatividade, possibilidade que a confecção de brinquedos com sucatas, pode oferecer. Além disso, há a possibilidade de minimizar a ansiedade, o medo e o estresse que podem ser intensificados pelo processo de adoecimento e internação, sendo assim, proporciona um tratamento mais tranquilo e eficaz possibilitando uma recuperação mais rápida, cooperando também para facilitar o árduo trabalho das enfermeiras, na ala pediátrica.

Material e Métodos

A brinquedoteca hospitalar da Santa Casa de Adamantina é uma pequena sala toda enfeitada com muitos desenhos coloridos, como por exemplo, borboletas, sol, flores, sapinhos, abelhinhas, etc., feitos com o material EVA e bem distribuídos pelas paredes da sala para proporcionar um ambiente agradável e adequado às crianças, possui também quatro mesinhas com várias cadeiras apropriadas para as crianças, além de algumas cadeiras para os acompanhantes e também uma televisão e um armário onde é guardada a sucata.

Toda a sucata utilizada na confecção dos brinquedos é mergulhada por aproximadamente 20 minu-

tos em água sanitária sendo logo em seguida higienizadas também com álcool e colocadas para secagem, para que não apresente riscos às crianças internadas. Outros materiais, como fita crepe, tesouras sem ponta, duréx, cola, papel sulfite, papéis de presentes são utilizados também na atividade sempre manuseados pelas estagiárias para não apresentarem dano algum à criança.

Resultado

Não foi possível observar os resultados quantitativos e qualitativos das atividades desenvolvidas no decorrer do trabalho, devido à curta duração do estágio em questão, contudo usou-se como referencial o reconhecimento da equipe, dos acompanhantes e o fato das crianças que aguardarem ansiosamente pelas atividades do grupo.

Assim, os relatos das enfermeiras, bem como os das crianças são indicadores aferidos de resultados satisfatórios das atividades realizadas, exemplo: J. M. M., idade 7 anos, **adorei fazer isso, é muito legal**; F. C. G., 9 anos, **olha o meu caminhão!!! Vou mostrar pra meu irmão e ensiná-lo a fazer**; L. R., 5 anos, **essas nenês é a Tânia, Iara e a titia... agora vou fazer um carro pra elas**; Y. P., 10 anos, **já acabou tias??? Ahhh!!! Eu queria brincar mais...** . Ao término de cada confecção a criança era elogiada pelo seu desempenho e com isso houve a possibilidade de desenvolver autoconfiança, pois este sentimento é construído pelo meio ambiente e não algo intrínseco da criança. Além disso, ela era capaz de criar brinquedos através do material disponível (sucata) aumentando o seu arsenal de brinquedos.

Além, dos elogios da equipe hospitalar desta unidade houve a percepção pela mesma da diminuição do estresse nas crianças e nos funcionários, que solicitam o pedido de mais vezes a presença de estagiárias nesta atividade.

Discussão

Durante a confecção dos brinquedos as crianças são estimuladas a relatar como se sentem antes e depois da atividade desenvolvida na brinquedoteca, bem como a expressar seus sentimentos. Os familiares presentes também são convidados a participar das atividades e os brinquedos produzidos são levados pelas crianças para casa e com isso

possibilita uma interação entre os pais e a criança.

Foi possível notar que num primeiro momento, as crianças geralmente mostram-se tímidas, ou seja, caladas e menos ativas, alegando nunca terem brincado de construir seu próprio brinquedo, porém ao chegarem à brinquedoteca e se depararem com a sucata exposta ficam estimuladas a criarem seus próprios brinquedos. Com o transcorrer das horas é possível perceber que elas se tornam mais falantes, com sorrisos mais freqüentes, sinais de confiança pelo seu desempenho, após a confecção do brinquedo.

Normalmente as crianças ficam impossibilitadas de usar um dos braços devido ao soro que estão recebendo e então são ajudadas na sua criação. Destaca-se que é um auxílio apenas físico por estarem limitadas, porém que sua criação foi livre. A equipe faz com que a criança sinta-se à vontade para escolher quais objetos de sucata farão parte de sua criação, o que possibilita a criança notar ser capaz de, sozinha, criar algo do seu cotidiano, nesse momento de grande privação e estresse hospitalar, tendo ainda consciência de seus limites.

De acordo com Hauser (2006), despertar o lúdico na criança torna-se um meio de ouvi-la e conhecê-la em sua dor, além de desenvolver nela o desejo por aprender durante o tempo em que está longe da escola e dos amigos. Estando descontraída e estimulada a realizar tarefas e atividades que as façam bem e feliz, a permanência no hospital será mais fácil e o seu desenvolvimento e a cura são favorecidos.

Para Kudo e Pierre (1997), a ação lúdica é inerente à criança e ao adolescente. Ela age como uma intermediadora nesse contato primário estabelecido entre a equipe e o cliente facilitando a coleta de informações iniciais necessárias para definição do programa de tratamento. E, durante a atuação da equipe, a atividade lúdica promove a interação do indivíduo com o meio, valorizando-o, fazendo com que o mesmo perceba o ambiente hospitalar como algo que pode ser significativo, motivador e acolhedor.

Além disso, há um treinamento, mesmo que de maneira implícita, de resolução de problemas: são diversos materiais de sucatas disponíveis que são discriminados para confecção de alguns brinquedos e há, também, limitação para determinadas confecções. Com isso, as atividades desenvolvidas também cumprem uma função educativa.

Conclusão

A brinquedoteca hospitalar mostrou-se amenizadora da ansiedade e do estresse sentido pelas crianças no período de internação. É um recurso que otimiza a recuperação das crianças internadas. Desse modo, as crianças que compartilharam do projeto hospitalar apresentaram um comportamento mais tranquilo no transcorrer de sua estada na instituição.

O resultado esperado foi satisfatório e conclui-se que a eficácia do espaço brinquedoteca é uma forma de estimular a autoconfiança, desenvolver a criatividade, bem como reduzir o medo, o estresse e a ansiedade das crianças.

As conseqüências psicológicas de uma hospitalização são muitas e a criança mesmo no hospital continua sendo criança e, assim para garantir seu equilíbrio emocional e intelectual, o brincar é essencial.

Pelo brincar sua condição de criança e não apenas de paciente é mantida, a ansiedade provocada pela internação diminui favorecendo a adesão ao tratamento e melhorando o vínculo estabelecido com os profissionais da saúde.

As atividades realizadas na brinquedoteca, na ala pediátrica da Santa Casa de Adamantina, cumpriram as funções a que se destinaram.

Referências

ARIÈS, P. **História Social da criança e da família**. 2ª ed., Rio de Janeiro: Guanabara, 1994.

BRASIL, A importância do brincar. *Construirnotícias*, n.8, fev. 2005. Disponível em: <<http://www.construirnoticias.com.br>>. Acesso em: 12 jan. 2007.

FERREIRA, A. L., PINTO, A.D.V.; PARREIRA, F.V.; GONÇALVES, G.B.; COELHO, Z.Z.C. O brincar como mediador da relação pais e filhos no contexto ambulatorial e hospitalar: relato de uma experiência. *UFMG, Belo Horizonte*, out. 2005. Disponível em: <http://www.ufmg.br/>. Acesso em: 10 nov. 2006.

FORTUNA, T. R. Brincar viver aprender: educação e ludicidade no hospital. *Ciências e Letras*, Porto Alegre, 35: 185-201, 2004. Disponível em: <http://>

www.fapa.com.br/. Acesso em: 10 nov. 2006.

HAUSER, S. D. R. Considerações sobre o trabalho psicopedagógico em ambiente hospitalar. Revista da ABPP. Disponível em: <<http://www.abpp.com.br/>>. Acesso em: 20 dez. 2006.

JUNQUEIRA, M. F. P. S. A mãe, seu filho hospitalizado e o brincar: um relato de experiência. Estudos de Psicologia (Natal), Natal, v.8, n.1, jan./abr. 2003. Disponível em:< <http://www.scielo.br/>>. Acesso em 19 nov. 2006.

KUDO, A. M.; PIERRE, A. S. A terapia ocupacional com crianças hospitalizadas. In: KUDO, A. M. Fisioterapia, **Fonoaudiologia e Terapia ocupacional em Pediatria**. 2ª ed., São Paulo: Sarvier, 1997.

RABELO, A. R. de M., LIMA, A.C.V.M. de S., GUERRA, F.M. Brinquedoteca – Espaço criativo e de vivências lúdicas. UFMG, Belo Horizonte, set. 2004. Disponível em: <<http://www.ufmg.br/>>. Acesso em: 10 nov. 2006.

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 9ª ed., Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1997.