



UNIVERSIDADE PRESIDENTE ANTÔNIO CARLOS - UNIPAC
FACULDADE REGIONAL DE CIÊNCIAS EXATAS E SOCIAIS DE BARBACENA -
FACEC
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA

CÍNTIA ALVES ANTUNES LEAL
FERNANDA MINERVINA COSTA LIMA

A UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES E OBJETOS LÚDICOS COM A CRIANÇA
HOSPITALIZADA

BARBACENA
2013

**CÍNTIA ALVES ANTUNES LEAL
FERNANDA MINERVINA COSTA LIMA**

**A UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES E OBJETOS LÚDICOS COM A CRIANÇA
HOSPITALIZADA**

Monografia apresentada ao curso de Psicologia,
da Faculdade de Ciências Exatas e Sociais da
Universidade Presidente Antônio Carlos, como
requisito parcial para obtenção do título de
Bacharel em Psicologia.

Orientador: Karina Aparecida Coelho Otoni

**BARBACENA
2013**

**Cíntia Alves Antunes Leal
Fernanda Minervina Costa Lima**

**A UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES E OBJETOS LÚDICOS COM A CRIANÇA
HOSPITALIZADA**

Monografia apresentada ao curso de Psicologia,
da Faculdade de Ciências Exatas e Sociais da
Universidade Presidente Antônio Carlos, como
requisito parcial para obtenção do título de
Bacharel em Psicologia.

Aprovada em ___/___/___

BANCA EXAMINADORA

Rosane Auxiliadora de Almeida
Santa Casa da Misericórdia de Barbacena - MG

Karina Aparecida Coelho Otoni
Universidade Presidente Antônio Carlos - UNIPAC

Patrícia Dias de Castro
Universidade Presidente Antônio Carlos – UNIPAC

Dedicamos este trabalho a todos nossos familiares, professores e amigos, que estiveram nesta jornada ao nosso lado e contribuíram, direta ou indiretamente, para que nosso objetivo pudesse ser alcançado.

Conheça todas as teorias, domine todas as técnicas, mas ao tocar uma alma humana, seja apenas outra alma humana.

Carl Jung

Resumo

A infância é uma fase de fundamental importância no desenvolvimento humano, logo, as rupturas bruscas de seu cotidiano advindas de uma hospitalização, são fatores predisponentes de estresse, os quais podem deixar marcas profundas na criança. Ao determinar a possibilidade de redução da carga traumática dessas experiências, cria-se a oportunidade de manutenção de um desenvolvimento pleno. O brincar, como ferramenta terapêutica, favorece essa redução no âmbito hospitalar. Este trabalho visa investigar a maneira como a utilização de atividades e objetos lúdicos com a criança hospitalizada beneficia sua estadia nesse lugar. Ao ser retirada de seu ambiente familiar, a criança se vê obrigada a lidar com uma série de questões inéditas que podem ficar aquém de sua compreensão completa. O brinquedo é uma ferramenta que lhe permite seguir através desta experiência de sofrimento e dor com o máximo de integridade de seu estado mental e emocional. A revisão de literatura mostra que este campo ainda é pouco explorado pela Psicologia. Diversos artigos apontam os benefícios que o brincar produz na relação com a equipe de enfermagem. Este panorama aponta para a necessidade de investigações que demonstrem as potencialidades do brinquedo como intervenção psicoterápica em ambientes hospitalares. Revisando criticamente a literatura observa-se que o lúdico funciona como uma quebra nas situações de estranheza, dor e tensão inerentes à hospitalização, trazendo elementos conhecidos e alívio das mesmas; permite que a criança se sinta mais confortável e aumenta a segurança de que ela não está perdendo algo precioso, a si mesma. Também auxilia na compreensão da criança sobre o que ocorre com ela e facilita a interação com todos envolvidos em seu tratamento (paciente-equipe-família). E, ao brincar, a criança dialoga com os outros e consigo mesma, num canal de comunicação mais sutil, porém, mais expressivo que as próprias palavras.

Palavras chaves: Infância. Hospitalização. Lúdico. Humanização.

Abstract

Childhood is a phase of fundamental importance in human development , so the sudden breaks of their daily life resulting from hospitalization , are more prone to stress , which can leave deep marks on the child. To determine the possibility of reducing the burden of these traumatic experiences, it creates the opportunity of maintaining a full development. The play, as a therapeutic tool, favors this reduction in the hospital. This work aims to investigate how the use of activities and playful objects with the hospitalized child benefit their stay in this place. To be removed from their family environment, the child is forced to deal with an unprecedented number of issues that may fall short of their full understanding. The toy is a tool that allows to follow through this experience of suffering and pain with maximum integrity of his mental and emotional state. The literature review shows that this field is still little explored by psychology. Several articles point out the benefits that playing produces in relation to the nursing staff. This situation points to the need for studies that demonstrate the potential of the toy as psychotherapeutic intervention in hospital settings. Reviewing critically the literature notes that the playful acts as a break in situations of strangeness, pain and tension inherent in hospitalization, bringing known elements and relief; allows the child to feel more comfortable and increase security that she's not wasting something precious, herself. It also assists in children's understanding of what happens to it and facilitates the interaction with everyone involved in your care (patient - family - staff). And by playing, children dialogues with others and herself, in a communication channel more subtle, but more expressive than the words themselves.

Keywords: Childhood. Hospitalization. Playful. Humanization.

Sumário

1	Introdução	15
2	Desenvolvimento	19
2.1	Hospitalização Infantil.....	19
2.2	A criança e o brincar – possibilidade terapêutica.....	Erro! Indicador não definido.
2.3	O Lúdico na Hospitalização Infantil.....	26
2.4	Brinquedoteca Hospitalar – inserção do lúdico no ambiente hospitalar	31
3	Considerações finais.....	35
	Referências.....	37

1 Introdução

A infância é uma etapa fundamental no desenvolvimento humano. É justamente nessa etapa que a criança percebe-se inserida no mundo, com suas experiências, possibilidades e limitações. O processo de crescimento e desenvolvimento se constitui de inúmeras transformações e requer uma visão minuciosa das várias possibilidades que se revelam ao existir da criança, sendo indispensável, para isso, o reconhecimento e comprometimento por parte do acompanhante ou familiar que estão envolvidas no cuidado.

O processo de hospitalização infantil é sem dúvida marcante na vida da criança, por ser um momento em que há intensas modificações das rotinas vivenciadas tanto por ela quanto pelo grupo familiar até aquele momento. (SCHNEIDER; MEDEIROS, 2001). O ambiente hospitalar é geralmente desconhecido para a criança e sua família, precisando haver adaptação aos horários e cardápio das refeições, a cama, banheiro comunitário, falta de privacidade, procedimentos dolorosos e invasivos (SCHNEIDER; MEDEIROS, 2001).

Essas mudanças causam um impacto na criança e podem alterar seu comportamento durante e após a internação. Assim, o adoecimento e a hospitalização podem ser fatores de risco para o desenvolvimento infantil. Na situação da internação, o hospital passa a ser um micro sistema de interação da criança, sendo considerado como um contexto de desenvolvimento infantil, visto que este local torna-se parte da vivência da criança, influenciando e interferindo nas suas relações pessoais (NOFFS; CARNEIRO, 2010)¹.

Por consequência, a utilização de atividades e objetos lúdicos pode ser uma forma de enfrentamento desta situação de hospitalização, bem como uma forma de humanização no contexto da internação. Nesse sentido, essa utilização de atividade e objetos lúdicos tende a alcançar objetivos como: a adesão ao tratamento, o estabelecimento dos canais que facilitem a comunicação entre crianças, profissionais de saúde e familiares, aliviar tensões por ter o poder de tirar o foco de atenção da criança na dor, medo e sofrimento emocional, diminuindo assim o tempo de internação.

A utilização de atividades e objetos lúdicos é um instrumento de trabalho para o psicólogo e deve ser encarada de forma séria, competente e responsável. Pode oportunizar ao psicólogo importantes informações em relação ao atendimento psicológico em múltiplos aspectos. A utilização de atividades e objetos lúdicos pode auxiliar ou mesmo promover melhoria do comportamento da criança hospitalizada diante do enfrentamento da doença.

¹ <http://seer.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/3710>

Segundo Angelo *et al.* (2009) a utilização do jogo como meio terapêutico baseia-se na ideia de que a criança doente e hospitalizada, ao brincar, se expressa e recupera-se mais rapidamente. O hospital é, para a criança, uma experiência difícil, já que ela passa a ter que viver a separação da família, precisando adaptar-se a outros ritmos e confiar em desconhecidos. Brincar é um direito de qualquer criança, inclusive daquela que se encontra hospitalizada. Nessa situação a criança sofre duplamente pois, além da doença, a imobilização a priva o comportamento mais típico de sua idade, o brincar.

Portanto, se na educação o brincar serve como recurso metodológico, na saúde também o é. De acordo com Angelo e Vieira (2010), “Já foi comprovado que o brincar, no hospital, humaniza o atendimento, estimula o contínuo e adequado desenvolvimento neuropsicomotor da criança e faz prevenção em saúde mental”.

Segundo Adamuz *et al.* (2000), o brinquedo é um fator básico no desenvolvimento humano porque é uma atividade que completa as necessidades da criança, motivando-a para a ação em busca da satisfação de seus desejos. O lúdico possibilita a criança hospitalizada métodos que facilitam a socialização de vivências, experiências e valores no seu contexto ímpar.

A ludicidade transparece um planejamento importante para o cuidado, uma vez que faz parte do mundo experienciado pela criança, revelando-se como elemento essencial no seu processo de desenvolvimento. Possibilita na recuperação das crianças que enfrentam o desgaste de um processo de hospitalização, reduzindo o nível de ansiedade, dor, medo de sua estadia no ambiente hospitalar, acarretando ainda uma redução de custo para o hospital. Assim a brincadeira passa a ser uma forma de enfrentamento, bem como uma forma de humanização no contexto da internação. A utilização de atividades e objetos lúdicos pode auxiliar ou mesmo promover melhoria do comportamento da criança hospitalizada diante do enfrentamento da doença (SILVA; MATOS, 2009).²

Apesar dos dados coletados acima abordarem a pertinência da utilização de atividades lúdicas em contextos hospitalares e salientarem os benefícios de tais atividades para o desenvolvimento salutar da criança confirmou-se, a partir da escassa revisão de literatura encontrada na área da Psicologia, que o lúdico é ainda pouco utilizado no Brasil, apesar do crescimento e da necessidade de intervenções neste sentido. Assim, uma nova revisão de literatura se faz pertinente para compreender e divulgar essa ferramenta de

² <http://monografias.brasilecola.com/educacao/brinquedoteca-hospitalar-contribuicao-criancas-hospitalizadas.htm>

trabalho, que é o lúdico, para o psicólogo lançar mão em suas atividades diárias com crianças hospitalizadas.

2 Desenvolvimento

2.1 Hospitalização Infantil

A busca pelo bem-estar dentro do ambiente hospitalar é uma das atribuições dos profissionais de saúde e existe um papel específico a ser desempenhado pela Psicologia para isso. As experiências produzidas pelas situações de doença e hospitalização demandam habilidades novas e diferenciadas, de forma a lidar com as questões físicas e emocionais desencadeadas por estes eventos.

A infância é a primeira etapa no desenvolvimento humano. É nessa etapa que a criança percebe-se como indivíduo inserido no mundo, com suas experiências, possibilidades e limitações. O processo de crescimento e desenvolvimento se constrói através de inúmeras transformações e demandam uma visão detalhista das várias possibilidades que se revelam ao existir da criança durante este processo. (FIORIM, 2010).

Visto as consequências do adoecer na infância, alguns autores, como Ribeiro (1986 *apud* MUSSA; MALERBI, 2008) relatam que várias pesquisas têm procurado avaliar o funcionamento do brincar como estratégia de enfrentamento da hospitalização infantil. Ribeiro (1986) desenvolveu uma investigação sobre a influência do brinquedo utilizado pela enfermaria sobre o comportamento de crianças de três a cinco anos de idade, recém - hospitalizadas e observou o comportamento de cada criança, separadas em dois grupos, em duas ocasiões. As crianças do grupo experimental participaram de uma sessão individual de brinquedo, terapêutico, num período entre as duas observações, e as crianças do grupo controle não. Os resultados na primeira observação foram que a maioria das crianças de ambos os grupos apresentava pouca interação interpessoal, um grande número de movimentos sem motivo aparente, pouca iniciativa e independência em suas ações, aparentava tristeza, mantinha contatos visuais rápidos, não reagia ao que via, verbalizava pouco, não brincava e algumas vezes não respondia aos estímulos ou solicitações. Já na segunda observação, enquanto a maioria das crianças do grupo controle apresentava os mesmos comportamentos, os componentes do grupo experimental apresentaram uma progressão positiva de seus comportamentos após a sessão de brinquedo, com a maioria passando a estabelecer maior interação com as pessoas, se movimentar, principalmente para realizar alguma ação com um objeto aparente, demonstrando atenção, a reagir àquilo que viam, expressar sentimentos, demonstrar alegria e responder aos estímulos e solicitações (RIBEIRO, 1986 *apud* MUSSA; MALERBI, 2008).

Nos últimos 20 anos, surgiram grupos que atuam em hospitais, tanto no Brasil quanto em outros países, visando à melhoria do paciente, por meio de técnicas e atividades que estimulam o riso e despertam a alegria (MUSSA; MALERBI, 2008).

Masseti (1998 *apud* MUSSA; MALERBI, 2008) avaliaram a atuação dos Doutores da Alegria, um grupo de atores especializados na arte de palhaço, que realiza visitas a crianças hospitalizadas. Os autores, para isso, entrevistaram 38 familiares e 45 profissionais de saúde (médicos e enfermeiros) e solicitaram que as crianças fizessem desenhos antes e depois da atuação dos palhaços. Também avaliaram a história contada pela criança enquanto desenhava. Os resultados mostraram que a atuação desse grupo teve como consequência, entre outros fatores, tornar os pacientes mais ativos, promover uma aceitação melhor dos procedimentos e exames, maior colaboração com a equipe hospitalar, uma imagem mais positiva da hospitalização, uma aceleração da recuperação pós-operatória, uma diminuição de estresse da equipe e dos pais e melhor relacionamento entre profissionais, pais e crianças (MUSSA; MALERBI, 2008).

Contudo, grande parte das pesquisas desenvolvidas até agora discorrem sobre a influência do brincar na relação criança – equipe de enfermagem ou, como as atividades lúdicas podem auxiliar os profissionais dessa área a aumentarem a adesão da criança ao tratamento médico proposto, ou ainda, como a recreação realizada por outros profissionais pode colaborar com o período de internação, como é o caso dos Doutores da Alegria. Com relação aos profissionais de Psicologia que atuam em ambientes hospitalares, o campo do brincar como objeto de intervenção terapêutica ainda é pouco desbravado no país. Fato que torna claro a necessidade de se desenvolver pesquisas e coletar materiais didáticos que versam sobre a interface da Psicologia e a hospitalização infantil.

Segundo OLIVEIRA, 2009, o que se sabe é que a hospitalização traz consigo transtornos em todas as fases da vida, sendo mais potencialmente traumática na infância, com prejuízos à saúde mental que podem se perpetuar mesmo após a alta hospitalar. Quando uma criança passa por uma internação (seja curta ou prolongada) o curso de seu desenvolvimento, a sua forma de ver o mundo tem continuidade, mas, muitas vezes, as alterações na rotina e na vida da criança e sua família são extremas. A criança é então afastada de sua vida cotidiana, do ambiente e convívio familiar e é submetida a uma convivência direta com a dor e a limitação física. Diante desta nova situação ela pode experimentar sentimentos como medo, sensação de abandono, distanciamento de pessoas queridas, culpa e até mesmo sensação de punição, o que aumenta o nível de sofrimento e leva a dificuldade de intervenção para a equipe. Tudo isso ocorre ao mesmo tempo, mas com diferente intensidade em cada criança, já

que é preciso levar em consideração vários fatores como a idade, situação psico-afetiva, rotinas cotidiana e hospitalar, motivo e duração da internação. Essas são as condições que vão determinar a ocorrência de um maior ou menor comprometimento mental durante o tratamento (OLIVEIRA, 2009)

Na criança os efeitos da hospitalização podem apresentar variação significativa em função da idade, experiências prévias de hospitalização, determinadas variáveis individuais e, especialmente, do repertório de habilidades de enfrentamento que cada uma possui. A simples exposição aos estímulos ambientais pode ou não ser suficiente para promover uma resposta participativa da criança, enquanto agente de seu próprio desenvolvimento. Mudanças na rotina dos hospitais infantis e o respeito pelas necessidades sociais e afetivas das crianças podem auxiliar em sua adaptação (GUIMARÃES, 1988; COSTA JR., 1999; SAILLE, BURGMEIER; SCHMIDT, 1988; MÉNDEZ, ORTIGOSA; PEDROCHE, 1996 *apud* SOARES, 2012).³

Segundo Souza *et al.* (2008) O processo de hospitalização deve ser entendido em sua totalidade, pois compreende um leque de variáveis a serem consideradas durante o acompanhamento psicológico. A hospitalização não corresponde apenas a um período de restrições e cuidados extras, para o paciente significa um conjunto de fatores e implicações que afetam sua vida. Tratando-se de crianças, elas demonstram uma grande necessidade de acompanhamento psicológico e em muitos casos também exigem um acompanhamento após a internação, se o comprometimento tiver desestruturado emocionalmente a criança.

Na situação da internação, o hospital passa a ser um micro sistema de interação da criança, sendo considerado como um contexto de desenvolvimento infantil, visto que este local torna-se parte da vivência da criança interferindo nas suas relações pessoais. (ABREU; FAGUNDES, 2010).

Na hospitalização muitas vezes a criança convive com restrições, e até o risco de morte, devido a seu quadro clínico, no entanto o sofrimento e as possíveis sequelas causadas por uma internação podem ser minimizados quando se oferece um ambiente estruturado especificamente para favorecer e assegurar o bem-estar da criança.

A maioria das crianças que adoecem, fica mais chorosa e dependente dos pais. Se sua patologia for grave, a ponto de exigir uma hospitalização, seu quadro emocional tende a piorar, em função da possibilidade de afastar-se de casa e seus familiares, por conta do ambiente hospitalar a que será submetida e dos procedimentos médicos (OLIVEIRA, DANTAS; FONSÊCA, 2004).

³ http://www.moreirajr.com.br/revistas.asp?id_materia=1743&fase=imprime

Crianças hospitalizadas podem também experimentar sentimentos relacionados à perda de controle do corpo em relação à doença somado à perda de controle sobre seu próprio ambiente. A percepção de falta de controle ou inabilidade para enfrentar os estressores físicos e psicológicos provenientes dos procedimentos médicos evasivos pode interferir negativamente sobre o processo de desenvolvimento da criança, estendendo seus efeitos adversos para após o período de internação (CARPENTER, 1991; COSTA JR., 1999).

Incentivar a participação da criança no planejamento da assistência da estruturação do tempo no hospital, a permissão para o uso de roupas comuns, a valorização do próprio nome, a escolha de alimentos de sua preferência, a continuidade das atividades escolares, o diálogo apropriado, a implementação de serviços de recreação, a demonstração de interesse, o apoio e a aceitação são exemplos de experiências que podem auxiliar no resgate da sensação de controle da situação e na preservação da saúde da criança (WHALEY; WONG, 1989; HUERTA, 1996; JESSEE, 1992 *apud* SOARES, 2012)⁴.

Whaley e Wong (1989 *apud* SOARES, 2007)⁵ dizem que recursos lúdicos podem auxiliar na elaboração e implementação de estratégias de enfrentamento. Quando a criança encontra um espaço dedicado ao brincar, pode perceber que, naquele local, há preocupação com seu bem-estar. A brincadeira proporciona diversão e produz relaxamento, ajuda a criança a sentir-se mais segura em um ambiente estranho, ajuda a diminuir o estresse da separação e os sentimentos de estar longe de casa, proporciona um meio para aliviar a tensão e expressar sentimentos, encoraja a interação e o desenvolvimento de atitudes positivas em relação a outras pessoas, proporciona um meio para expressão de ideias e interesses criativos e funciona como uma forma de atingir os objetivos terapêuticos (SOARES, 2012)⁶.

Além disso, a hospitalização na infância configura-se como uma experiência potencialmente traumática (SANTA ROSA, 1999) visto que, nesta situação, a criança é afastada do seu convívio natural e exposta ao convívio com a dor e o sofrimento (seu e de outros), bem como limitação física e passividade. Consequentemente, sentimentos de culpa também podem aflorar na criança enquanto passa pelo processo de internação o que dificulta muito se essa internação for prolongada. (PINTO, DESTERRO; MARIA, 2008). Assim, a utilização de atividades e objetos lúdicos se apresentam como uma forma de enfrentamento desta situação de hospitalização, bem como de humanizar a circunstância do contexto da internação.

⁴ http://www.moreirajr.com.br/revistas.asp?id_materia=1743&fase=imprime

⁵ *Ibidem*

⁶ *Ibidem*

A dor representada pelas agulhas, cortes, medicações que ardem dentre outros procedimentos desagradáveis até mesmo para adultos, o conjunto de imagens, cheiros e sons estranhos do hospital, corriqueiros para os profissionais de saúde, podem aparecer como ameaçadores e confusos para as crianças. Deste modo, cabe ao profissional avaliar os estímulos presentes no ambiente do ponto de vista da criança e protegê-la desses elementos ameaçadores e desconhecidos (OLIVEIRA, DANTAS; FONSÊCA, 2004).

Nesse sentido, a utilização de atividades e objetos lúdicos busca alcançar objetivos como a adesão ao tratamento, o estabelecimento dos canais que facilitem a comunicação entre as crianças, os profissionais de saúde e seus familiares, aliviar tensões ao tirar seu foco de atenção da dor, do medo e sofrimento emocional e, assim, diminuir o tempo de internação. Na maior parte do tempo de hospitalização a criança fica restrita ao leito, obrigada à passividade, cercada de pessoas estranhas e que, para ela, trazem dor e sofrimento (OLIVEIRA *et al*, 2004).

Considerando o apresentado até o momento, é imprescindível durante o período de hospitalização que o brincar esteja presente porque, mesmo doente, a criança sente a necessidade de brincar, ela não deixa de ser criança. Deve-se auxiliar a enfrentar da maneira mais sadia possível aquilo que não pode ser evitado (SILILERO, MORSELLI; DUARTE, 1997).

2.2 A criança e o brincar – possibilidade terapêutica

Brincar é um direito da criança, conforme o princípio 4.º da Declaração dos Direitos da Criança, promulgada pela ONU em 1959, inclusive no hospital, como prevê o princípio 6 da Carta da Criança Hospitalizada- Carta de Leiden, estabelecida em 1998 sob inspiração da Carta Européia da Criança Hospitalizada, aprovada pelo Parlamento Europeu em 1986. De acordo com a Lei 11,104 de 21 de março de 2005, sancionada pelo Presidente da República, todos os estabelecimentos de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação devem instalar brinquedotecas em suas dependências. (ANGELO; VIEIRA, 2010)

Quando uma criança sofre uma internação o seu curso de desenvolvimento, a sua forma de ver o mundo tem continuidade, mas muitas vezes é promovida uma série de alterações na rotina e na vida da criança e família (ANGELO; VIEIRA, 2010). A criança é afastada de sua vida cotidiana, do ambiente familiar e submetida a um confronto com a dor e

a limitação física (MOZEL *et al*, 2012)⁷. De acordo com Angelo e Vieira (2010), a brinquedoteca hospitalar funciona como um espaço onde as crianças internadas desenvolvem um compartilhamento de brinquedos, histórias e emoções diversas, lidando com a situação de hospitalização, bem como permite o desenvolvimento de aspectos de socialização e cidadania, que poderiam não ser atingidos sem este espaço. As atividades lúdicas também auxiliam na compreensão e elaboração quanto a situação de exceção que a criança vive, reduzindo os aspectos negativos e criando a possibilidade de maior inclusão desta na instituição.

Segundo Ângelo e Vieira (2010, p. 84):

Quando as crianças estão envolvidas em atividades recreativas e prazerosas, elas se esquecem de que estão enfermas, diminuindo o estresse e as reações de angústia, sendo o brincar uma linguagem universal que remete o prazer e alegria. Através da brincadeira, a criança se descontraí, sorri, cria e inova esquecendo, por alguns instantes a dor que esta vivendo. O lazer aparece então como uma maneira de realização do ser humano completando sua vida.

Os autores acima citados buscam expressar como a brinquedoteca e o brincar no cotidiano das crianças internadas apresentam importância, já que permitem um interlúdio de alegria e satisfação, além de momentos de esquecimento quanto à sua condição de saúde, favorecendo certo fortalecimento de aspectos de cidadania, socialização e interação entre as crianças, seus acompanhantes e o profissional responsável.

A criança hospitalizada, de acordo com Viegas (2006) apresenta um significativo grau de ansiedade, por estar em ambiente diverso do que está habituada. E ainda, as crianças, na maioria das vezes, ficam sem alguém da família – em especial pai ou mãe, fazendo com que o ambiente hospitalar pareça frio, com pessoas geralmente muito técnicas e profissionais que falam algumas coisas que as crianças nem sempre estão aptas a entender completamente. Longe de sua casa e de seus brinquedos, especialmente quando ficam internadas, crianças ficam assustadas. Conforme apontado, a criança no contexto hospitalar sente grande dificuldade de adaptação por estar longe de todos com quem convive no seu dia-a-dia. Sem seus brinquedos, amigos e família, a criança fica triste, pode não dormir direito. Diante disso a criança tende a ficar apática, pode recusar tratamento, não conversar, sendo inclusive possível até que se apresente agressiva, em virtude do estresse a que está submetida (ABREU; FAGUNDES, 2010).

² <http://artigos.psicologado.com/atuacao/psicologia-hospitalar/a-crianca-e-o-processo-de-hospitalizacao>

Sendo assim o espaço da brinquedoteca vem como forma de proporcionar o ambiente hospitalar em um local mais descontraído menos triste através de atividades pedagógicas, jogos e brincadeiras que possam auxiliar no desenvolvimento das habilidades conforme as necessidades dos que estão internados. Incorporar o brincar no hospital proporcionara as crianças o convívio com outras crianças que auxiliara na socialização a superar esse período tão atribulado. (ABREU; FAGUNDES, 2010, p.34)

Segundo Abreu e Fagundes (2010), a finalidade da brinquedoteca hospitalar é de integrar educadores, equipe médica e família num trabalho em conjunto que permita a criança e adolescente, mesmo estando em um ambiente hospitalar, ter acesso a atividades com brinquedos e brincadeiras.

Cabe ressaltar que a hospitalização da criança leva-a a se confrontar com um estado de desamparo, ao perceber sua fragilidade corporal que resultou do adoecimento, originando reações diversas tais como regressões, estados depressivos, fobias e transtornos de comportamento em geral (AJURIAGUERRA, 1973 *apud* BATISTA, 2007). Além disso, ela se vê afastada de seu cotidiano, ficando numa posição de passividade e desconforto que geralmente lhe parece incompreensível. Dessa forma, o brincar se insere nesse contexto como uma tentativa de transformar o ambiente das enfermarias, proporcionando condições psicológicas melhores para as crianças e adolescentes internados. (JUNQUEIRA, 2003).

Na hospitalização muitas vezes a criança convive com risco de morte e com restrições devido ao seu quadro clínico, no entanto o sofrimento e as possíveis sequelas causadas por uma internação podem ser minimizados quando se oferece um ambiente estruturado especificamente para favorecer o desenvolvimento das crianças. Dentro dessa conjuntura a atividade lúdica vem ganhando espaço, uma vez que mesmo doente a criança sente necessidade de brincar. É por intermédio dessa ação que ela poderá aproveitar os recursos físicos e emocionais disponíveis naquele contexto específico para elaborar uma nova situação. Promover saúde não se restringe a ordem curativa e redução do tempo de permanência no hospital. É necessário que se tente ajudar a criança a atravessar a situação de hospitalização ou de doença com mais benefícios que prejuízo. (CARVALHO; BEGNIS, 2006).

MOTTA e ENUMO, 2010 nos diz que o brincar possui valor terapêutico ao apresenta benefícios como a distração do medo, preocupação ou estresse advindos da situação de hospitalização, a promoção de uma relação terapêutica e de ajuda entre a criança e o adulto, a possibilidade de manutenção de um aspecto de normalidade e familiaridade por meio de atividades comuns da infância, entre outros. Conseqüentemente o brincar possibilita efeitos positivos para crianças submetidas às situações de estresse, medo e ansiedade associados a doenças. (MOTTA e ENUMO, 2010).

Diante disso, pode-se constatar que o brincar contribui para recuperação da criança hospitalizada, pois, por meio de brincadeiras, ela consegue fantasiar, imaginar, demonstrar

seus medos, ansiedades e inseguranças geradas pela doença e internação. Além disso, a brinquedoteca no ambiente hospitalar, oferece subsídios que permitem à criança brincar, ainda que estando em um ambiente diferente da sua realidade cotidiana saudável. (ABREU; FAGUNDES, 2010).

O brincar facilita o acesso à atividade simbólica e a elaboração psíquica de vivências do cotidiano infantil. Através dos jogos simbólicos, a realidade externa pode ser assimilada à realidade interna, nesse caso específico, auxiliando a criança a lidar com o seu adoecer e a hospitalização. Podemos dizer que a criança se apropria da experiência dolorosa através do brincar, esse espaço de ilusão situado entre o real e a fantasia. Ela passa a ser sujeito e não somente objeto da experiência. (SANTA ROZA, 1999; WINNICOTT, 1975 *apud* BATISTA, 2007).

2.3 O Lúdico na Hospitalização Infantil

O lúdico é a forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, música e dança. O intuito é educar, ensinar, se divertindo e interagindo com os outros. A ludicidade vai além de o simples brincar e jogar, se bem definida pode desenvolver saberes para a vida pessoal e profissional, com o intuito de a criança interagir e intervir em seu meio social de forma prazerosa, significativa e contextualizada. Saber ensinar e mediar conhecimentos de forma dinâmica é entender que o lúdico pode contribuir de forma eficiente para o pleno desenvolvimento intelectual, cognitivo e afetivo do ser. (DICIONARIO INFORMAL)⁸

Brincar é uma atividade dinâmica que produz e resulta em transformação. Os significados que brinquedos acumulam não se restringem àqueles atribuídos pelo indivíduo que com ele brinca naquele instante, mas também por aqueles derivados de seus diversos usos através de várias gerações e povos, ao longo da história da humanidade. Ressalte-se que brincar desenvolve a iniciativa, a imaginação, o intelecto, a curiosidade e o interesse, o corpo e a estrutura psíquica, o senso de responsabilidade individual e coletiva, a cooperação, o colocar-se na perspectiva do outro, a capacidade de lidar com os limites, a memória, a atenção e a concentração por longo período de tempo (FORTUNA, 2000)⁹.

A criança, calcada na aprendizagem que a brincadeira oferece, desenvolve a habilidade de adaptação a novas situações e a novos ambientes, ficando então apta a explorar

⁸ <http://www.dicionarioinformal.com.br/>

⁹ www.pucpr.br/eventos/educere/educere2007/.../CI-203-12.pdf

novas oportunidades e interagir com pessoas e objetos, tem a criatividade aguçada, passando a explorar seus limites e ampliar seu repertório de comportamentos, fazendo-o de forma prazerosa e significativa. A brincadeira está, por conseguinte, indelévelmente ligada à aprendizagem e aos comportamentos sociais (BORGES, 2008).

Na infância, a hospitalização configura-se como uma experiência potencialmente traumática. Ao ser hospitalizado, a criança é afastada do seu convívio natural e exposta ao confronto com a dor e o sofrimento, bem como à limitação física e à passividade, aflorando assim, sentimentos de culpa, punição e medo de morte. Ela pode apresentar dificuldades de lidar com tais circunstâncias ao deixar de participar do cenário e das condições favoráveis à continuidade do seu desenvolvimento (BORGES, DESTERRO; MOURA, 2008).

O lúdico contribui para quebrar a característica hospitalar predominantemente voltada para diagnosticar e intervir no combate à doença. Rompendo com a totalidade dirigida para o tratamento médico hospitalar, onde a criança se percebe como o doente a ser tratado, o brincar insere um lugar alegre e descontraído. Assim, com a quebra da frieza hospitalar, o lúdico rompe a característica temporal contida na rotina da internação, na qual a criança se percebe continuamente como alguém que é diagnosticado, cuidado, medicado, para oferecer um tempo onde os papéis e as funções podem ser divertidos. Quando a criança brinca, pode sentir-se bem. Pelo brincar, a criança expressa, mostra o que sente e quem é. Ocorre a diminuição das tensões provocadas pela internação, favorecendo a adesão ao tratamento e minorando sua sensação de vitimização (FORTUNA, 2007)¹⁰.

As atividades lúdicas, desenvolvidas no ambiente hospitalar, funcionam como catalisadoras no processo de recuperação e adaptação da criança, sendo então uma estratégia de confronto às condições adversas da hospitalização. O ato de brincar, sendo inerente à criança, permite a ela sentir-se melhor no decurso cotidiano de sua internação e resgatar brincadeiras que realizava em seu ambiente familiar antes da hospitalização. O ambiente hospitalar apresenta-se então mais humanizado, o que favorece à qualidade de vida da criança e seus familiares, influenciando assim na recuperação. (BORGES, DESTERRO; MOURA, 2008)

O ato de brincar pode fornecer informação sobre a evolução da doença, seus aspectos, o nível de estresse da hospitalização e tratamento, por ser um tipo de comunicação dominado pela criança. Além disso, sendo este uma das formas de expressão da criança, permite que ela revele suas necessidades, vontades e prazeres (BORGES, DESTERRO e

¹⁰ www.pucpr.br/eventos/educere/educere2007/.../CI-203-12.pdf

MOURA, 2008), usando essa ferramenta que sempre foi vivenciada com constância no seu cotidiano pré-internação.

A capacidade da criança de livre expressão física e psicológica é possibilitada pelo lúdico, configura-se este como um instrumento privilegiado de si mesmo, sendo então vital no processo de recuperação da saúde. Assim como favorece a expressão psicológica, o brincar a cria. (ANGELO; VIEIRA, 2010, p.27).

Ao brincar, a criança mantém uma ligação vívida com o sua vivência pré-internação e sua história de vida até aquele ponto. O lúdico ao permitir momentos de relaxamento e prazer, em oposição às circunstâncias de tensão e dor devidos a doença e seu tratamento, cria um favorecimento à espontaneidade, bem-estar e disposição otimista em relação ao que acontece no ambiente hospitalar, aliando os aspectos físicos e psicológicos, que são intrinsecamente relacionados.

Como descreve Ribeiro (1986), uma vez que a forma de experimentar o sofrimento não pode ser padronizada, a sua expressão é totalmente pessoal e está diretamente vinculada à estruturação mental construída através de nosso contexto sociocultural, dando uma face muito individual ao modo de compreender e sentir o que está se passando. Nesse sentido, como a criança compreende e expressa seu sofrimento difere amplamente da maneira do adulto. Ainda que não possua capacidade plena de transpor para o campo verbal o que está sentindo, a criança encontra nas atividades lúdicas um canal que lhe permite dar vazão a seu mundo interno. Leite (2007 *apud* ANGELO; VIEIRA, 2010, p.27) conclui que o lúdico é uma vivência reestruturante, que ajuda a superar o sofrimento da internação.

Quando a criança doente brinca, por meio de relaxamento, diminuindo essa tensão, passa a vivenciar a experiência de sentir um corpo ativo e prazeroso que faz alguma coisa a seu modo e a seu gosto, o que repercute em todo o seu bem-estar e, colabora para sua recuperação. (ANGELO; VIEIRA, 2010, p.30).

Uma vez que as emoções e os sentimentos são fundamentais à sobrevivência do organismo, funcionam integrados aos processos cognitivos. Assim, a forma como a criança entende, aceita, participa e colabora dentro do processo de recuperação da sua saúde está diretamente relacionado à forma como ela está conseguindo (ou não) lidar com seus sentimentos e suas emoções.

Através do brincar as crianças experimentam sensações de prazer e de felicidade, adquirem conhecimento sobre o mundo, aprendem espontaneamente, desenvolvem a sociabilidade. Damásio (2000) diz tanto a felicidade quanto a tristeza são derivadas basicamente da combinação de percepção dos estados físico e mental. Se há uma visão

negativa do nosso estado corporal, a criação de imagens mentais apresenta-se mais lenta e menos diversificada, com o raciocínio perdendo em eficácia, o que se acentua com a persistência da compreensão de fragilidade ou dor nestes estados.

Por consequência, a alegria, a animação e o envolvimento permitem agilidade não apenas aos pensamentos como aos movimentos. Configura-se assim a importância do brincar no ambiente hospitalar, que colabora com o bem-estar integrado e biopsicossocial da criança, acrescentando assim para uma melhor compreensão, pela criança, daquilo que está ocorrendo consigo.

“O brincar, ao preservar as funções cognitivas, vem, portanto, contribuir para que a criança compreenda com mais clareza o que está se passando.” (ANGELO; VIEIRA, 2010, p.30)

A inserção do lúdico em um hospital, por meio de inúmeras possibilidades e utilização, tem repercussões favoráveis não só para a criança hospitalizada, mas também para a família e para o hospital. (ANGELO; VIEIRA, 2010, p.31)

A internação acarreta sensação estressante não apenas para a criança como também para sua família. Não advém exclusivamente da preocupação com a doença em si e os momentos críticos que possam ocorrer, sejam estes cirurgias ou tratamentos mais longos e dolorosos, o que por si só, já são extenuante. Há inúmeros outros componentes que se agregam para contribuir em tornar ainda mais pesado e difícil o processo. Além disso, os aspectos psicológicos propriamente ditos agrupam-se, gerados muitas vezes por sentimentos de culpa que pais e mesmo irmãos possam sentir, criando ligações, consciente ou inconscientemente, da doença do filho a algo que eles tenham feito ou deixado de fazer, tornando a situação numa punição a isso.

A presença do brincar em um ambiente hospitalar cria um lugar de refúgio, de serenidade e de bem-estar. A presença dos pais nestes momentos, ao ser estimulada, cria condições para que também brinquem com seus filhos, permitindo experimentar o ambiente hospitalar em seu lado mais descontraído, trabalhando para aliviar sua tensão, já que o lúdico, ao remeter a uma situação de descontração, quebra o foco da doença. Além disso, e talvez o mais significativo, seja que ao brincar a família tem a visão da criança internada em atividades divertidas e alegres, como atividades que já estava acostumada a realizar em seu cotidiano pré-hospitalar, como desenhar, rir e conversar com outras crianças (OLIVEIRA, 2005). Tudo isso reduz o estranhamento e desconforto, tanto na criança quanto em sua família, advindos de estarem num ambiente tão diverso do seu e mantém a sensação de

humanidade e percepção do indivíduo que podem parecer diminuir durante o período de internação.

As equipes de saúde, ao fazer uso dos recursos lúdicos disponíveis nos leitos, os veem como suporte para a adesão ao tratamento. Entrementes, ao se partir do pressuposto de que o brincar contribui para a recuperação da saúde, isso terá, por consequência, o efeito de contribuir ainda para a diminuição do tempo de internação e, portanto, dos custos dela decorrentes. Mas, principalmente, o lúdico auxilia na criação de um vínculo humanizado e com foco na saúde entre a criança, a família e a equipe de saúde, que estão inseridos no ambiente hospitalar (OLIVEIRA, 2005).

Cada dia no hospital é uma realidade nova e diferente. Nos deparamos com situações tristes e que nos impressionam, mas também conseguimos perceber e vivenciar, através de pequenos gestos e brincadeiras, que a realidade sombria dos hospitais pode ser modificada e possibilitar aos pacientes internados e seus familiares uma melhor qualidade de vida durante a internação, com alegria e diversão. (PAULA *et al*, 2007)¹¹

O valor terapêutico do brincar é visto ao se considerar a semelhança de função que têm alguns brinquedos (brincadeiras) com o psicoterapeuta, no papel de confidentes de segredos e ouvintes pacientes e interessados, ensejando a prática espontânea de uma forma rudimentar de Psicoterapia.

Brincar no hospital quer por meio da recreação hospitalar – focada na diversão pela diversão, quer por meio da classe hospitalar – forma de manter o processo de aprendizagem já vivenciado, é uma alternativa neste sentido, desempenhando o papel de intervenção coadjuvante aos procedimentos clínicos e laboratoriais. (ANGELO; VIEIRA, 2010, p.37)

Como dito, as consequências psicológicas de uma hospitalização são muitas, mas a criança no hospital continua sendo criança e, para garantir seu equilíbrio emocional e intelectual o trabalho a ser desenvolvido pelo psicólogo ou psicoterapeuta é de extrema importância, ajudando a lidar com os sentimentos e emoções despertados durante o processo de hospitalização. Pelo brincar é reafirmada sua condição de criança e não apenas de paciente. (ANGELO; VIEIRA, 2010, p.37)

Vale ressaltar que os brinquedos e brincadeiras devem ser adaptados às limitações e às especificidades da criança e do ambiente hospitalar em que está inserida, se há como ela escolhê-los e se pode ter sucesso brincando com eles. Brincar no hospital propicia a conquista e/ou manutenção de sua autoconfiança. O restabelecimento físico, cognitivo e psíquico da criança, tendo este apoio, é, por conseguinte, mais rápido e duradouro, facilitando e

¹¹ <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2007/anaisEvento/arquivos/CI-385-12.pdf>

adiantando seu retorno à vida anterior a hospitalização. Pode-se mesmo dizer que a preparação para o retorno à casa, à escola e à comunidade é beneficiada pela brincadeira. Quando há uma permanência longa, existe a possibilidade de vínculos terem-se rompido e a necessidade da criança de auxílio para retomá-los surge e brincando se torna possível fazê-lo.

2.4 Brinquedoteca Hospitalar – inserção do lúdico no ambiente hospitalar

Deve existir no ambiente hospitalar, meios e espaços diretamente voltados para o lúdico, de forma a facilitar à criança exercer seu direito de brincar. A brinquedoteca hospitalar é este espaço, onde a criança vai encontrar tudo que a permita continuar a ser criança e brincar. Segundo Noffs e Carneiro (2011)¹² é um espaço de interação para as crianças internadas, onde são vivenciados momentos de lazer, socialização, de resgate da auto-estima, de alegria e da vontade de viver. As brinquedotecas funcionam como espaços facilitadores para a descoberta de diferentes atividades e brincadeiras. O compartilhamento dos brinquedos desenvolve aprendizagem, socialização, cooperação e responsabilidade sobre os mesmos.

A função da brinquedoteca hospitalar é transformar o ambiente hospitalar em um lugar mais alegre e menos traumatizante, possibilitando assim melhores condições para a recuperação da criança, já que, como visto, o processo de internação gera uma série de alterações na vida cotidiana da criança, transposta para um ambiente desconhecido e cerceador, com regras e limites que não consegue compreender em sua totalidade.

A criança, longe do contexto de sua casa e de seus familiares, assusta-se com o novo ambiente, principalmente quando se trata de internação pela primeira vez. Será desse modo, valioso para a criança saber que no hospital existe um local cheio de jogos, brinquedos, materiais para pintura e desenhos, os quais, de forma eficaz, contribuem para sua adaptação e desenvolvimento. (SILVA, 2009)¹³

A brinquedoteca permite à criança vivenciar alegria e estímulos à sua fantasia através dos brinquedos e do brincar, proporcionando ferramentas e meios que fazem com que ela possa se sentir à vontade em um ambiente diferente. Além de seu propósito de atender e oferecer às crianças um lugar favorável a sua recuperação, apresenta contribuição também na formação educacional da criança, baseando-se num novo conceito de atendimento hospitalar na pediatria.

¹² <http://seer.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/3710>

¹³ <http://monografias.brasilecola.com/educacao/brinquedoteca-hospitalar-contribuicao-criancas-hospitalizadas.htm>

De acordo com Viegas (2007 *apud* SILVA; MATOS, 2009, p.8), a brinquedoteca hospitalar tem os seguintes objetivos:

Preservar a saúde emocional da criança ou do adolescente, proporcionando oportunidades para brincar, jogar e encontrar parceiros.

Preparar a criança para situações novas que irá enfrentar, levando-a familiarizar-se com roupas e instrumentos cirúrgicos de brinquedos por meio de situações lúdicas, a tomar conhecimento de detalhes da vida no hospital e do tratamento a que vai ser submetida.

Dar continuidade à estimulação de seu desenvolvimento, pois a internação poderá privá-las de oportunidades e experiências de que necessita. Se a hospitalização for longa, pode ser necessário um apoio pedagógico para que a criança não fique muito defasada no seu processo de escolarização.

Proporcionar condições para que a família e os amigos que vão visitar a criança encontrem-se com ela em um ambiente favorável, que não seja deprimente nem vá aumentar a condição de vítima em que já se encontra. Um brinquedo ou um jogo pode facilitar o relacionamento, tornando-o mais alegre.

Preparar a criança para voltar pra casa, depois de uma internação prolongada ou traumática. Viegas (2007 *apud* SILVA; MATOS, 2009, p.8),

É importante ressaltar que a brinquedoteca não está restrita a seu espaço físico. Por ter de buscar facilitar o brincar de qualquer criança que passe pela experiência de hospitalização, os brinquedos e outros materiais lúdicos não devem ser todos restritos à sua localização espacial, pois as crianças que não podem sair de seus leitos devem ter estes elementos à disposição, levados para elas, uma vez que elas necessitam tanto, senão mais, do conforto oferecido pela familiaridade e relaxamento do brincar (SILVA, 2009)¹⁴.

É ainda importante salientar que as instalações e equipamentos de uma brinquedoteca devem respeitar algumas regras, tanto para garantir o prazer quanto a segurança da criança hospitalizada por ela servida.

Logo, a brinquedoteca hospitalar deve oferecer condições adequadas de iluminação, ventilação e localização; respeitar condições de segurança: tomadas altas e/ou ocultas, trancas de segurança em armários, portas e janelas. Os brinquedos, equipamentos lúdicos e recursos expressivos, audiovisuais, livros, etc, devem ser adequados e ou adaptados às condições cognitivas, motoras e emocionais dos pacientes; os brinquedos, jogos e equipamentos lúdicos devem ser resistentes e de fácil assepsia, e a higienização deverá ser orientada pela CCIH (Comissão de Controle de Infecção Hospitalar) do serviço ou de acordo com critérios técnicos adequados; devem ter pias ou lavatórios para a higiene de mãos e materiais; seu mobiliário deve ter cantos arredondados e desenhos anatômicos (BRINKFOLIAS, 2012)¹⁵.

¹⁴ <http://monografias.brasilecola.com/educacao/brinquedoteca-hospitalar-contribuicao-criancas-hospitalizadas.htm>

¹⁵ <http://brinkfolia.vanzetti.com.br/index.php/category/tipos-brinquedotecas>

Na brinquedoteca hospitalar existe ainda a necessidade de alguns cuidados especiais com os brinquedos. É imprescindível manter em foco que a infecção hospitalar é um grande problema na saúde pública e fatores diversos podem favorecer à contaminação. É comum crianças internadas ficarem em enfermarias, com grande número de pessoas a sua volta, dividindo os espaços, banheiros, brinquedos, sala de recreação e outros ambientes em comum. Existe a necessidade dos profissionais envolvidos estarem atentos a este processo. Os brinquedos podem ser uma fonte de transmissão/propagação para a infecção hospitalar. Uma vez que as crianças internadas são estimuladas a irem brincar nas brinquedotecas, quando possível, ou a solicitar brinquedos mesmo quando restritas ao leito, gera-se uma ciranda onde um brinquedo é usado por uma criança hoje, amanhã outra já estará com o mesmo brinquedo. Esse passar de um para outro pode permitir a contaminação por bactérias e levar a uma infecção, por isso os brinquedos devem receber uma atenção especial no que diz respeito à higiene e à esterilização. Não é apenas uma estrutura bem montada, com espaços apropriados e diversos recursos lúdicos disponíveis uma garantia de que uma brinquedoteca no hospital seja uma experiência bem-sucedida e que consiga atingir seus objetivos (SILVA; MATOS, 2009).

Observa-se que a brinquedoteca hospitalar tem que ser um espaço de valorização da saúde, do brincar, da socialização e da cidadania. O brincar no hospital é uma ferramenta fundamental que promove o bem estar e a recuperação de crianças nos hospitais. (SILVA; MATOS, 2009)

Ainda que não esteja amplamente disseminada a implantação de brinquedotecas nos hospitais, a legislação para que isso ocorra já existe. Mesmo sendo um processo gradativo, ele está se processando e as pesquisas demonstrando a importância do brincar durante a hospitalização são um impulso amais para que isso ocorra, pois demonstram os benefícios tanto físicos como psicológicos delas.

3 Considerações finais

Entender a importância do brincar para a criança é abrir um canal de comunicação direta com sua essência. Ao compreenderes isso, pode-se utilizá-lo como ferramenta para fortalecer a capacidade da criança de atravessar momentos de sofrimento, desgaste, tensão e estresse. E tudo isso ocorre quando a criança é retirada de sua família, casa, amigos e cotidiano, no decorso de uma hospitalização.

A sensação de medo, insegurança e descontrole pode, e deve, ser aliviada com a utilização do lúdico dentro do ambiente hospitalar. Também permite à família vivenciar momentos semelhantes aos que tinha no lar, quando conseguem ver e participar de brincadeiras e atividades lúdicas com a criança. Neste momento ela se revela, para eles e para si mesma, como a criança que é, não como um portador de uma doença a ser tratada. Essa é uma maneira de se perceber o físico e o mental entrelaçados para formar o todo que é o indivíduo.

A humanização proporcionada pelo brincar atinge também a equipe que trata a criança, desfazendo parcialmente a visão que sua única preocupação deve ser tratar o corpo, identificando e individualizando aquele que, inicialmente, seria apenas mais um paciente sem identidade.

O espaço de brincar tem extrema importância neste contexto, já que transporta para dentro do ambiente hospitalar, frio e alienígena, um espaço que remete ao mundo pré-hospitalização, mais familiar e reconhecível pela criança. Mesmo aquelas que não podem deixar o leito se encontram com esta familiaridade ao entrar em contato com os brinquedos e outros materiais de atividades lúdicas. O reconhecimento traz conforto e alegria.

Este trabalho permite afirmar que o brincar deve ser parte integrante do processo de tratamento de crianças hospitalizadas, já que facilita a aceitação de tratamento, reduz as tensões e medos, auxilia na comunicação entre a criança e a equipe, bem como com a família e, não menos importante, fornece ferramentas valiosas para se compreender como a criança vê o que está acontecendo e como ela desenvolve meios de lidar com isso.

A compreensão das necessidades específicas da criança hospitalizada enseja uma série de preocupações e precauções. Ainda que fisicamente apta, as cicatrizes do processo de internações podem ser extensas quando não prevenidas. O brincar no ambiente hospitalar favorece uma cicatrização menos traumática, pois as marcas seguirão como parte das experiências de sua vida sem, porém haver a necessidade de serem dolorosas em excesso ou

debilitantes, permitindo que a passagem pela experiência não prejudique seu desenvolvimento futuro.

Referências

- ABREU, Simone Aparecida Kraus de; FAGUNDES, Elizabeth Macedo. Brinquedoteca hospitalar sua influencia na recuperação da criança hospitalizada. **Revista polidisciplinar eletrônica da faculdade de Guairaca**, v.2; n.1, jul. 2010.
- ANGELO, Thayane Silva de; VIEIRA, Maria Rita Rodrigues. **Brinquedoteca Hospitalar da Teoria a Prática**. Ciência e Saúde, abr./jun. 2010.
- BORGES, Emnielle Pinto; NASCIMENTO, Maria do Desterro Soares Brandão; SILVA, Silvana Maria Moura da. Benefícios das Atividades lúdicas na Recuperação de Crianças com Câncer. **Boletim Academia Paulista de Psicologia**, v.28 n02, p.211-221, 2008.
- BATISTA, Cleide Vitor Mussini. **O Lugar do Brincar no Hospital: O Faz-de-Conta**. Disponível em: <www.pucpr.br/eventos/educere/educere2007/.../CI-203-12.pdf>. Acesso em: 14 nov. 2013.
- BRINKFOLIA. **Tipos de Brinquedotecas**. Disponível em <<http://brinkfolia.vanzetti.com.br/index.php/category/tipos-brinquedotecas/>>. Acesso em: 15 nov. 2013.
- CARVALHO, Alisson Massote; BEGNIS, Juliana Grosa. Brincar em unidades de atendimento pediátrico aplicações e Perspectivas. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v.11, n.1, jan./abr. 2006.
- DAMÁSIO, A.R. **O erro de Descartes**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- DICIONÁRIO Informal**. Disponível em: <<http://www.dicionarioinformal.com.br/>>. Acesso em: 25 ago, 2013.
- FORTUNA, T.R. **Brincar Viver Aprender: Educação e Ludicidade no Hospital**. Disponível em: <www.pucpr.br/eventos/educere/educere2007/.../CI-203-12.pdf>. Acesso em: 06 set. 2013.
- FORTUNA, T.R. **Vida e Morte do brincar**. Passo Fundo: Espaço Pedagógico, 2001.
- JUNQUEIRA, Maria de Fátima Pinheiro da Silva. A mãe seu filho hospitalizado e o brincar um relato de experiência. **Estudos de Psicologia**, 2003.
- MITRE, Rosa Maria de Araújo; GOMES, Romeu. A Promoção do Brincar no Contexto da Hospitalização Infantil como Ação de Saúde. **Ciência & Saúde Coletiva**, v.9, n.1, p.147-154, 2004.
- MOTTA, Alessandra; FIORIM, Enumo. Intervenção Psicologica lúdica para o Enfrentamento da Hospitalização em crianças com câncer. **Psicologia: teoria e pesquisa**. v.23, n.3, jul./set. 2010.

MOZEL, Adriana *et al.* **A Criança e o Processo de Hospitalização.** Disponível em: <<http://artigos.psicologado.com/atuacao/psicologia-hospitalar/a-crianca-e-o-processo-de-hospitalizacao>>. Acesso em: 05 nov. 2013.

MUSSA, Claudia; MALERBI, Fani Eta Korn. **O impacto da atividade lúdica sobre o bem-estar de crianças hospitalizadas.** *Psicologia: Teoria e Prática*, v.10, n.2, p.83-93, 2008.

NOFFS, Neide de Aquino; CARNEIRO, Maria Angela Barbato. A Educação e a Saúde: Brinquedoteca Hospitalar Espaço de Ressignificação para a Criança Internada. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v.5, n.3, 2010. Disponível em <<http://seer.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/3710>>. Acesso em: 14 nov. 2013.

OLIVEIRA, Adriana Leonida de *et al.* **Análise do Funcionamento da Brinquedoteca Hospitalar do Hospital Regional de Gurupi.**

OLIVEIRA, V.B. (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** 3.ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

OLIVEIRA, Gislene Faria de; DANTAS, Francisco Danilson Cruz; FONSÊCA, Patrícia Nunes da. O Impacto da Hospitalização em Crianças de 1 a 5 Anos de Idade. **Rev. SBPH** v.7, n.2, Rio de Janeiro, dez.2014.

OLIVEIRA, Lecila Duarte Barbosa *et al.* A Brinquedoteca Hospitalar como Fator de Promoção Desenvolvimento infantil: Relato de experiência. **Rev. bras. crescimento desenvolv. hum.** São Paulo, v.19, n.2, ago. 2009.

OLIVEIRA, Adriana Leonidas De; MILHOMENS, Mônica Ferreira. **Análise do Funcionamento da Brinquedoteca Hospitalar do Hospital Regional de Gurupi-TO.**

PAULA, Ercília Maria Angeli Texeira de. **Educação Popular em uma Brinquedoteca Hospitalar: Humanizando Relações e Construindo Cidadania.**

PAULA, Ercília Maria Angeli Texeira de; FOLTRAN, Elenice Parise; ZAIAS, Elismara; GIRARDI, Paula Giulce; STREMEL, Silvana; ESGANZELA, Tailâne. **A Importância da Brinquedoteca no Hospital como Espaço Lúdico e Educativo.** Disponível em: <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2007/anaisEvento/arquivos/CI-385-12.pdf>>. Acesso em 14 nov. 2013.

RIBEIRO, J.L. P. **Psicologia da Saúde.** Lisboa: ISPA,1998.

SAVIAN, Nathalia Ulisses, MONTOV, Alessandra Madia. **Humanização Hospitalar: A Inserção de Brinquedoteca em Hospitais.**

SCHNEIDER, Carine Marlen; MEDEIROS, Letícia Galery. Criança Hospitalizada e o Impacto Emocional Gerado nos Pais. **Unoesc & Ciência: ACHS, Joaçaba**, v. 2, n. 2, p. 140-154, jul./dez. 2011.

SILVA, Jocsan Pires. **A brinquedoteca hospitalar e sua contribuição às crianças Hospitalizadas: um estudo na pediatria do hospital geral de Bragança.** Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de Especialista em

Psicopedagogia pela FACISA, Belém/PA, 2009. Disponível em:
<<http://monografias.brasilecola.com/educacao/brinquedoteca-hospitalar-contribuicao-criancas-hospitalizadas.htm>>. Acesso em: 12 nov. 2013.

SILVA, Tania Melissa Archangelo Da; MATOS, Elizete Lúcia Moreira. Brinquedoteca Hospitalar: uma Realidade de Humanização para Atender Crianças Hospitalizadas. **IX Congresso Nacional de Educação – EDUCERE; III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia**. Paraná: PUC-PR, 2009.

SOARES, Maria Rita Zoéga. **Hospitalização infantil: análise do comportamento da criança e do papel da psicologia da saúde**. Disponível em
<http://www.moreirajr.com.br/revistas.asp?id_materia=1743&fase=imprime>. Acesso em: 28 out 2013.

SOUSA, Elzalina Santos de; ARAÚJO, Francisco Ezequiel Lima; SANTOS, Juma Amanda Ferreira; CARVALHO, Denis Barros de. **A Importância Do Psicólogo No Tratamento De Crianças Hospitalizadas**.

SOUZA, Simone Vieira de; CAMARGO, Denise de; BULGACOV, Yara Lucia Expressão Da Emoção Por Meio Do Desenho De Uma Criança Hospitalizada. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 8, n. 1, p. 101-109, jan./jun. 2003.

TORRES, Izilda Malta; MEYER, Sonia Beatriz. O Brinquedo como Instrumento Auxiliar para a Análise Funcional em Terapia Comportamental Infantil. **Interação em Psicologia**, v.7, n.1, p. 55-63, 2003.

VIEGAS, Drauzio (organizador). **Brinquedoteca hospitalar: Isto é humanização** - Associação Brasileira de Brinquedotecas. 2.ed. Rio de Janeiro: Wak, 2007.

