

BRINQUEDOTECA HOSPITALAR: O BRINCAR COMO ENFRENTAMENTO DA EXPERIÊNCIA DE INTERNAÇÃO.

Suélen Cristiane MARCOS¹

Camila Mota FERRETTI²

Fábio Camargo Bandeira VILLELA³

Faculdade de Ciências e Tecnologia – UNESP de Presidente Prudente

O ambiente hospitalar, geralmente, é marcado por procedimentos intrusivos que atuam de forma impactante em crianças e seus acompanhantes durante a experiência da internação. Especialmente nesses momentos de fragilização, conflitos que a criança esteja vivenciando podem ser acentuados. Nesse sentido, o projeto *Brinquedoteca Hospitalar: diálogo entre o lúdico, o terapêutico, o ensino e a pesquisa* tem como um de seus objetivos a criação de espaços para o brincar e estabelecimento de vínculos entre a criança e o estagiário como favorecimento da comunicação e elaboração de angústias e medos recorrentes da internação. O brincar é inerente à criança e próprio do estado de saúde. Em encontros com os estagiários através de jogos, desenhos e conversas, a criança simbolicamente revive suas angústias, lida com sentimentos ambivalentes, pois um brinquedo pode ser destruído e consertado, uma boneca poder morrer e reviver. Em brincadeiras espontâneas em que a criança pode ser o médico, ela própria aplica injeções, dá remédios para bonecos, por exemplo, e decide sobre a vida do paciente, o que permite a comunicação de seus medos e sentimento de impotência em relação aos procedimentos intrusivos pelos quais é submetida. Emiliana, (nome fictício), foi internada com pneumonia dez dias antes do nosso encontro. No início, não conseguia brincar, pois sentia fortes dores no peito. No entanto, ao retornarmos um pouco mais tarde ao quarto em que se encontrava, ela nos recebeu alegremente, queria brincar de “casinha”. Montamos então a casa com todos os brinquedos disponíveis para esse fim e cada uma de nós tinha uma boneca como filho. No meio da brincadeira, ela disse que a boneca com a qual brincava havia morrido e desconhecia a causa. Passados alguns instantes, falou: *meu filhinho acordou e quer comer*. Logo após, descobriu uma injeção na caixa de brinquedos: sua aversão ao instrumento de medicação foi imediata, mas adorou aplicar em nós, estagiárias, sempre dizendo que doeria muito. Sua atividade lúdica nos deu claros sinais de seu medo da morte e de sua insegurança decorrentes da hospitalização. O brincar é extremamente prazeroso, através das brincadeiras, a criança representa suas emoções e enfrenta fatos reais, agradáveis ou não, lida com seus traumas, o que faz com que aceite a realidade desafiadora com mais tranquilidade. A criança precisa ter a ilusão da possibilidade de satisfação da sua vontade a partir de suas próprias fantasias. A falta do lúdico na infância é evidência de problemas, que devem ser detectados para não se tornarem distúrbios psíquicos.

Palavras-chave: Ambiente hospitalar. Criança. Brincar.

¹ Discente do curso de Pedagogia da Faculdade de Ciências e Tecnologia – UNESP de Presidente Prudente.

² Discente do curso de Pedagogia da Faculdade de Ciências e Tecnologia – UNESP de Presidente Prudente.

³ Professor da UNESP/FCT, responsável pela disciplina, psicologia da educação, do curso de pedagogia e dirigente do projeto brinquedoteca hospitalar, e-mail: fabiocbv@stenet.com.br.