

REPRESENTAÇÃO SOCIAL DO LÚDICO NO HOSPITAL: O OLHAR DA CRIANÇA

SOCIAL REPRESENTATION OF THE HOSPITAL LUDIC: LOOK OF THE CHILD

Naidhia Alves Soares Ferreira¹, Joana D'arc Esmeraldo³, Marcia de Toledo Blake¹,
Jennifer Yohanna Ferreira de Lima Antão⁴, Rodrigo Daminello Raimundo¹, Luiz Carlos de Abreu^{1,2}

Resumo

Introdução: o brincar tem se tornado objeto de estudo nos diversos setores da sociedade, sendo considerado como uma atividade espontânea inata ao ser humano e necessário ao desenvolvimento infantil físico, social, emocional e cognitivo, facilita comunicação, ajuda na socialização e adaptação a ambientes e pessoas. Quando hospitalizadas, as crianças se sentem vulneráveis, com pessoas desconhecidas, procedimentos invasivos e dolorosos, e a limitação das atividades exercidas por ela, tendem a tornar a situação pior. **Objetivos:** descrever a percepção da criança, acerca do lúdico no ambiente hospitalar e verificar a representação social da brinquedoteca para as crianças internadas a partir da técnica de Desenho-Estória com tema. **Método:** tratou-se de um estudo qualitativo e exploratório que utilizou como instrumento de coleta de dados a técnica do Desenho - Estória com tema, tendo como sujeitos 12 crianças com idade entre 06 e 11 anos. A análise dos dados foi realizada a partir da discussão com subsídios teóricos estudados, além da observação dos pesquisadores, que possibilitou encontrar respostas ao problema pesquisado, estabelecendo as relações necessárias entre os dados obtidos e as hipóteses formuladas. **Resultados:** para as crianças o lúdico no contexto hospitalar estava ligado ao espaço da brinquedoteca, de forma que, a maior parte relatou que não brincavam no quarto, ou em qualquer outro local do hospital. Logo, sua representação social para as crianças foi identificada como um lugar onde acontece socialização, recuperação, onde se pode manipular imaginariamente o ambiente para aproximar-se da realidade cotidiana, ou transformar a situação vivenciada em algo familiar. Percebeu-se que a ludicidade mudam as idéias previamente formadas pela criança sobre o hospital, passando este, a ser percebido como um espaço que proporciona bem-estar e prazer, e onde se pode brincar. O desenho contextualiza e revela simbolicamente a situação de hospitalização, além de apresentar-se como elemento estruturante para a criança do ponto de vista emocional. **Conclusões:** a brinquedoteca é capaz de aumentar a adaptação da criança à nova situação que vivencia, e inclusive atuar sobre o restabelecimento de sua saúde. Por fim, constatamos que o lúdico é fator de proteção para crianças durante a hospitalização. Embora a obrigatoriedade da presença das brinquedotecas hospitalares em instituições de saúde com atendimento pediátrico seja um grande avanço para as políticas públicas, há ainda alguns desafios que necessitam ser superados, dentre eles a necessidade de engajamento dos profissionais de saúde e estabelecimento de uma rotina de funcionamento.

Palavras-chave: ludicidade; saúde da criança; hospitalização; representações sociais.

Abstract

Introduction: Play has become an object of study in various sectors of society, as it is viewed as an innate, spontaneous activity that is critical for a child's physical, social, emotional and cognitive development, which facilitates communication, socialisation and adaptation to environments and people. During hospitalisation, children feel vulnerable as they have to cope with strange carers, invasive and painful procedures. Barriers to their regular activities tend to make the situation worse. **Objectives:** To describe the child's view of his/her playfulness in the hospital environment and investigate the social representation of a hospital playroom for children exposed to the story-drawing technique. **Methods:** This qualitative exploratory research used story-drawing as a tool for data collection with a sample of 12 children aged 6 to 11 years, while they were hospitalised. Data analysis was supported by a literature review and direct observation, which allowed the researchers to draw relationships between theory, the research hypotheses and the data collected. **Findings:** The children's construction and representation of playfulness while in hospital was directly related to the playroom, since most of them reported not conceiving of the possibility to play in bed or elsewhere in the hospital. Soon the playroom was further viewed as a place for socialising and recovering from illness as they approximated this environment to their reality in an attempt to make it a closest-as-possible representation of their homes. It was observed that play changed the children's preconceived ideas of the hospital, as they began to view the playroom as an environment in which they felt able to play and consequently well. Their story-drawings contextualised symbolically their current hospitalisation situation and became a scaffolding tool for their emotional well-being. **Conclusions:** The playroom can effectively aid hospitalised children to cope better with the new situation and support the restoration of their health. Play is an emotionally protective factor for children during hospitalisation. Although in Brazil it is now mandatory for health institutions to have a playroom with paediatric care, this breakthrough policy is still challenging for some institutions with respect to being staffed with engaged health professionals and establishing routine procedures.

Key words: play, child health, hospitalisation, social representations.

1 Laboratório de Delineamento de Estudos e Escrita Científica. Departamento de Saúde da Coletividade. Disciplina de Metodologia Científica. Faculdade de Medicina do ABC, Santo André, SP, Brasil.

2 Departamento de Saúde Materno-infantil. Faculdade de Saúde Pública da Universidade de São Paulo.

3 Curso de Enfermagem, Faculdade de Juazeiro do Norte, Juazeiro do Norte, CE, Brasil.

4 Enfermeira especialista em Saúde da Família pela Faculdade de Juazeiro do Norte, Juazeiro do Norte, CE, Brasil.

Corresponding author: naidhiasoares@hotmail.com

Suggested citation: Ferreira NAS, et al. Social representation of the hospital ludic: look of the child, *Journal of Human Growth and Development*, 24(2): 188-194

Manuscript submitted Oct 08 2013, accepted for publication Feb 22 2014.

INTRODUÇÃO

O brincar tem se tornado objeto de estudo nos diversos setores da sociedade, sendo considerado como uma atividade espontânea inata ao ser humano e necessário ao desenvolvimento infantil.

No entanto, no decorrer de sua evolução, antes de considerá-lo de tal forma, foi preciso o reconhecimento de outro fato, a infância. A ausência de delimitação da infância, fez com que, na idade média, as crianças fossem consideradas miniaturas dos adultos¹. Posteriormente, no século XIX com Rousseau, surgem concepções sobre a criança e sua natureza, e somente no século XX é que nascem as primeiras tentativas de fundamentar cientificamente a brincadeira.

Brincar é uma necessidade da criança, ou seja, é inerente ao seu desenvolvimento físico, social, emocional e cognitivo, facilita comunicação, expressão e criatividade, ajuda na socialização e adaptação a ambientes e pessoas^{2,3}.

Contemporaneamente, tem havido uma preocupação crescente com os efeitos do contexto ambiental sobre o desenvolvimento infantil, entre os diversos contextos que têm sido objeto dessa preocupação encontra-se o hospitalar.

É inegável a vulnerabilidade das crianças quando hospitalizadas. Um ambiente novo, com pessoas desconhecidas e a limitação das atividades exercidas por ela, tendem a tornar a situação pior. Nele, a criança encontra-se afastada de seu ambiente familiar, amigos, escola e objetos pessoais. Além disso, há a possibilidade de ter seu corpo submetido a processos dolorosos e desagradáveis. Dessa forma, esta atmosfera pode se tornar estressante, com impacto sobre o estado psicológico da criança.

Esta situação é desvantajosa para recuperação da saúde, já que ocasiona sofrimento, irritabilidade, regressão, baixa imunidade e detenção do desenvolvimento, muitas vezes associada a condições físicas inadequadas, instrumentos hospitalares que causam estranheza, e profissionais de saúde com relacionamento distante. Para amenizar tal situação têm sido empregados enfeites lúdicos e brinquedotecas nas unidades pediátricas hospitalares⁴.

Quando há brinquedoteca no serviço de saúde, encontra-se uma maneira de amenizar esse sofrimento, permitindo que a criança seja capaz de realizar sua necessidade infantil essencial: o brincar. Tradicionalmente, ela é conceituada como um laboratório criado para a criança, onde esta é livre para brincar e vivenciar emoções, habilidades e criatividade, tornando-se mais resistentes psicologicamente⁵.

No Brasil, para garantir a atividade lúdica da criança hospitalizada, foi criado um projeto de lei nº 2.087, de 1999, sancionado pelo presidente da República e transformado na lei nº 11.104, de 21 de março de 2005, no qual diz que: os hospitais que ofereçam atendimento pediátrico, em regime de internação, contarão, obrigatoriamente, com brinquedotecas nas suas dependências⁶. Desta forma, é considerada como um espaço pro-

vido de brinquedos e jogos educativos, destinado a estimular as crianças e seus acompanhantes a brincarem, contribuindo para a construção e fortalecimento das relações de vínculo e afeto entre as crianças e o seu meio social.

Justifica-se este estudo pelo fato de haver pouca literatura sobre o tema abordado, e por considerar que a representação do lúdico no ambiente hospitalar, possui valores socialmente relevantes, sendo esperado que sua presença contribua para a recuperação da criança e adaptação ao novo ambiente em que se encontra. Por conseguinte, torna-se importante conhecer a representação social da ludicidade neste contexto. Buscou-se compreender não somente o que as crianças pensam, mas, também como e porque pensam daquela forma, visando contribuir para humanização do atendimento em serviços com regime de internação pediátrica, mostrando a relação entre a ludicidade e resiliência, além de contribuir na implantação das brinquedotecas hospitalares.

Para tanto, utilizou-se como abordagem teórica e metodológica a Teoria das Representações Sociais, cuja apreensão se deu pela técnica do Desenho – Estória com tema. Salientamos que este estudo segue as normas da resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde⁷ que dispõe sobre a realização de pesquisas envolvendo seres humanos.

Assim, o objetivo é descrever a percepção da criança, acerca do lúdico no ambiente hospitalar e verificar a representação social da brinquedoteca para as crianças internadas a partir da técnica de Desenho-Estória.

MÉTODO

Tratou-se de uma pesquisa com abordagem qualitativa de caráter exploratório, que foi realizada em um hospital infantil municipal de referência no município de Juazeiro do Norte, região do Cariri – Ceará, no período de agosto a novembro de 2012. A escolha do local ocorreu devido ao hospital em questão ser o único da região com atendimento pelo Sistema Único de Saúde, com internação pediátrica e que possui brinquedoteca instalada em conformidade com a lei 11.104\2005.

Fizeram parte do estudo 12 crianças com idade entre 6 e 11 anos, onde 07 são do sexo feminino e 05 são do sexo masculino, que se encontravam em regime de internação no hospital. Esta faixa de idade foi selecionada por considerar o que diz Piaget no estudo de Friedmann⁷ em relação aos jogos simbólicos, que caracterizam a fase que vai desde o aparecimento da linguagem até aproximadamente os seis ou sete anos de idade; símbolo implica a representação de um objeto ausente e uma representação fictícia, quando implica a representação. Tem como funções a compensação, a realização de desejos, a liquidação de conflitos somando-se ao prazer de sujeitar-se à realidade, e aos jogos de regras caracterizam a fase que vai dos seis ou sete anos

em diante; a regra supõe, necessariamente, relações sociais ou interindividuais, sua violação constitui falta, é o elemento novo que resulta da organização coletiva das atividades lúdicas.

Dessa forma optou-se para coleta de dados a técnica do Desenho – Estória com tema, por considerar que as representações sociais estão no inconsciente, e o uso de técnicas projetivas conseguem captá-las, também utilizou-se a observação não-participante que, utiliza os sentidos para obtenção de determinados aspectos da realidade.

A análise dos dados foi realizada a partir dos subsídios teóricos estudados e expostos, além da observação dos pesquisadores, que possibilitou encontrar respostas ao problema pesquisado, estabelecendo as relações necessárias entre os dados obtidos e as hipóteses formuladas. Os dados foram apresentados através dos desenhos infantis e das falas obtidas.

Foi elaborado um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido conforme as normas da resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde⁷. Por serem os sujeitos menores de 18 anos, a pessoa responsável foi solicitada a autorizar a participação. Também foi solicitada autorização ao responsável pela instituição onde se deu o estudo. Esta pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa, vinculado à Universidade Regional do Cariri – URCA, na cidade do Crato – CE e aprovado com nº de parecer: 133/2012.

RESULTADOS

Fizeram parte do estudo 12 crianças, destas, 07 são do sexo feminino e 05 do sexo masculino, tendo participado todas as crianças presentes nos dias da coleta que se enquadravam na faixa etária do estudo. O quadro clínico, em sua totalidade, era infeccioso. O tempo de internação hospitalar variou entre dois e quatro dias. Considerando este tempo, apenas 04 crianças já haviam frequentado a brinquedoteca, sendo que as outras só tomaram conhecimento de sua existência no dia da coleta dos dados.

Contudo, todas aceitaram o convite para brincar na brinquedoteca, de imediato, mesmo em alguns casos, sem saber do que se tratava. Em todas as ocasiões as mães receberam as informações pertinentes ao estudo, e nenhuma se recusou a autorizar, logo em seguida, as crianças eram convidadas e levadas a brinquedoteca, por se tratar de um espaço que possui maior caráter lúdico no hospital, onde aconteciam as entrevistas e as brincadeiras. No primeiro momento, eram solicitadas a realizar um desenho que representasse a brinquedoteca ou algo que significasse como se sentiam naquele momento, logo após, através do "inquérito", eram indagadas sobre os significados dos desenhos e estimuladas a falarem sobre seus sentimentos em relação à brinquedoteca e ao hospital, após estas atividades as crianças ficavam a vontade para brincarem espontaneamente por algum tempo, que variou entre 30 e 40 minutos.

É importante destacar que, ao aceitarem o convite, crianças que estavam inicialmente isoladas ou interagiam apenas com seus acompanhantes, passaram a se relacionar com um maior número de pessoas, por movimentarem-se não somente no seu quarto, mas no corredor e na brinquedoteca. Esses dados sugerem, conforme alguns estudos⁹⁻¹⁰, que o brincar no ambiente hospitalar promove a socialização.

Ao passo em que aconteciam as atividades, percebeu-se, que, para as crianças o lúdico no contexto hospitalar estava ligado ao espaço da brinquedoteca, de forma que, a maior parte dos sujeitos, relatou que não brincavam no quarto, ou em qualquer outro local do hospital. Dessa forma, neste estudo, consideramos o lúdico no contexto hospitalar representado pela brinquedoteca. Contudo, não existe a pretensão de fazer uma interpretação do desenho, mas sim considerar as histórias ali representadas, as situações contextualizadas e simbolicamente vivenciadas, buscando detectar o sentido e o simbolismo presentes nos desenhos. Para isso, foram utilizadas as narrativas dos mesmos. Os sujeitos da pesquisa foram identificados pelas iniciais do seu nome e idade.

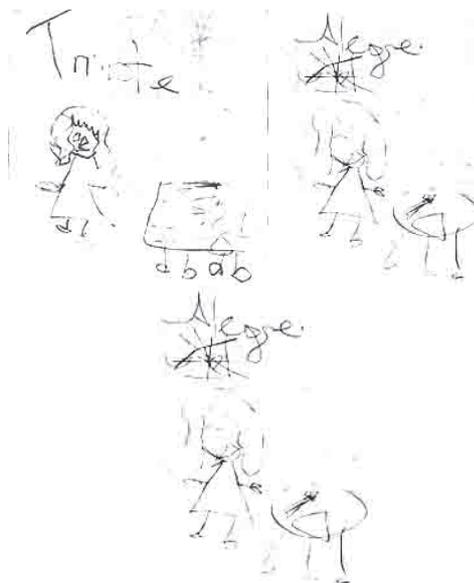


Figura 1

Figura 2

Neste desenho é representado a própria figura da criança em dois ambientes, na figura 1, a enfermaria do hospital, caracterizada pela cama, e na figura 2 a brinquedoteca, caracterizada pela mesa, lápis e papel. Estão claros os dois sentimentos vividos pela criança, pois esta os descreve em duas palavras "triste" e "alegre", e ainda as representa nas fâcias da menina, que neste caso é ela própria.

M.M.N.C descreveu seu desenho da seguinte maneira: "aqui sou eu, alegre aqui na brinquedoteca, aqui é a mesinha, aqui um lápis, aqui uma folha. E desse outro lado eu no quarto. (...) sou eu triste no quarto(...) aqui é a cama, o lençol, meu travesseiro, e aqui é as rolinhas da cama."



Figura 3

Nesta unidade de produção, foi representada uma casa onde a criança está presente brincando com um carro, além disso, há a palavra alegria. O desenho é descrito pela criança da seguinte forma: "aqui é um carro, aqui sou eu puxando o carro e aqui é uma porta (...) nuvem, sol, aqui é a casa, e só, essa palavra alegria".



Figura 4

Na figura 4, a criança representou a escola no momento do recreio, onde está brincando com um carro, e sua melhor amiga está em um balançador na árvore. Cada quadrado no desenho representa as salas de aula, onde ele destaca em baixo, nos primeiros quadrados a sala da diretora e sala de filmes.

Segue abaixo a descrição da produção pela criança: "aqui é a escola, ai aqui é eu e minha colega, (...) aqui é um balançador. (...) to brincando de carrin, esses quadrados são os andar, e as janelas dos andar das sala de aula, (...) a porta, ai a sala da diretora, e ai é a dos filme, onde assisti os filme."

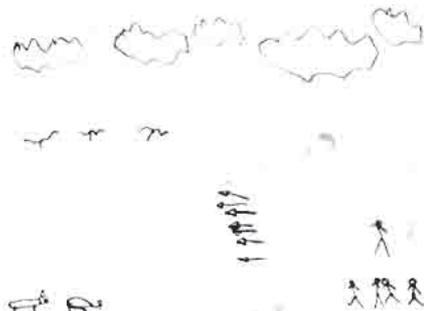


Figura 5

Conforme ilustra a figura 5, a criança descreve um conflito entre os homens e os tigres, pois estes animais comeram a criança dos homens quando estavam famintos e sem comida. É interessante como ela dispõe de ferramentas que são capazes de ferir e matar, neste caso as flechas, utilizadas pelos humanos. No desfecho da história os homens vencem.

Vejamos a narrativa da criança:

Aqui são os tigres e aqui são os homi, que vão matar o tigre(...) porque os tigres comeram o bebê deles, porque eles estavam famintos e num tinha comida pros tigres aqui(...) aqui são as flechas, que os homi vão usar para matar os tigres. Só que eles [os homens] vão conseguir, e que vai vencer são eles [os homens].

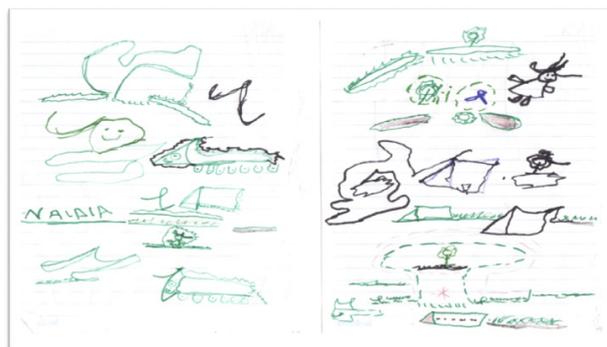


Figura 6

Figura 7

Em ambas as figuras a criança desenha várias casas pequenas, lagartos, dos quais ela relata ter medo, flores, bonecas e árvore. É preciso destacar na figura 06, que a criança desenhando na parte inferior uma pequena pessoa dentro de uma porta e logo acima fez um traço e perguntou como se escrevia o nome do autor desta pesquisa. Quando terminou relatou que o seu desenho representava a chegada deste autor na brinquedoteca para brincar. Vejamos a descrição de A.C.S.F: "esse desenho aqui é uma largatixa, eu tenho muito medo dela, aqui flores, as boneca, árvore(...), aqui é só a casa, e aqui é tu! Tu ta aqui nessa porta entrando viu."

Quando indagado sobre a presença do autor no desenho A.C.S.F prossegue: "aqui é tu chegando na brinquedoteca e me trazendo pra brincar."

DISCUSSÃO

A representação da Brinquedoteca para a criança através de seus desenhos

Anninge e Ring¹¹ ressaltaram que, quando a criança desenha, ela está nos oferecendo uma janela para seu próprio entendimento de mundo e de seus relacionamentos com pessoas, coisas e locais importantes que as cercam. Deste modo, desenhar se torna uma ferramenta para que as crianças possam contar para si mesmas e para nós, histórias elaboradas.

Podemos dizer que a criança através do brincar, do desenhar e do criar, tem a possibilidade de constituir uma relação entre ela e o outro, entre o dentro e o fora, entre o real e o inexistente, entre o corpo e o mundo. Assim, em seus cenários lúdicos, a criança apresentará de forma transparente toda a sua história, nos favorecendo o acesso a esse material inconsciente que, de outra forma, talvez não se apresentasse de maneira tão clara¹².

A atividade lúdica possibilita aliviar o estado emocional desse pequeno paciente, evidenciando quão imensa é a importância dela na vida da criança, favorecendo nesta uma possível mudança comportamental.

Fica claro nesta unidade de produção (figura 1 e 2) que embora o hospital seja um lugar que provoque tristeza por causa da própria sintomatologia da doença, afastamento da família e rotina, bem como aos procedimentos invasivos, Mussa e Malerbi¹⁰ enfatizam que o mesmo é um lugar que proporciona o brincar, e que possui um lugar acolhedor, neste caso a brinquedoteca, que oferece prazer e incentiva a expressão da criança de sentimentos e idéias a respeito dessa situação ímpar que vivencia.

De acordo com a narrativa da criança sobre seus desenhos, associada à idéia de uma instituição que implica tristeza, medos e angústias, também aparece uma instituição que ajuda a criança a ficar bem e onde se pode brincar¹³.

Esse fato se torna importante, pois a brinquedoteca passa a mudar a visão que a criança tem do hospital, como um lugar de sofrimento, e passa a ser percebido como um espaço que proporciona acolhimento e prazer através das atividades lúdicas, tornando a vivência da criança o menos traumática possível.

C.L.S. em seu desenho (figura 03) faz referência a uma casa. Entre todos os temas possíveis, o da casa pode permitir apreender de que modo a criança vive, é o primeiro espaço explorado, símbolo do meio familiar em que se desenvolvem as primeiras experiências decisivas, a casa constitui para ela um verdadeiro ambiente, o mundo usual de suas experiências afetivas, refúgio contra o universo desconhecido e ameaçador¹⁴.

Quando indagado sobre o significado da palavra, C.L.S. responde: "*eu gosto dela. É, significa alegria, é bom, significa os amigos, é isso.*"

Fica evidenciado, que o lúdico, representado pela brinquedoteca, proporciona a criança, um local onde a mesma se sente segura, transformando o hospital em algo familiar e mais agradável, onde se pode conhecer outras crianças e, juntas, praticar a atividade tão essencial para o desenvolvimento infantil que é o brincar.

C.L.S prossegue sua fala e relata: "*a brinquedoteca pra mim lembra as escola e meus amigos*"

Percebe-se que a brinquedoteca faz com que a criança se sinta saudável, em um ambiente familiar, como se a brincadeira fosse capaz de restabelecer sua saúde. É nesse momento que a criança sente-se aliviada dos efeitos da hospitalização.

Nesse contexto vejamos o que Moreira e Dupas¹⁵ dizem:

A doença está ligada ao impedimento, à limitação de não poder fazer as coisas que gosta o que faz em seu cotidiano. Para as crianças hospitalizadas, essa concepção vai além: a doença é algo que a separa da família, dos amigos, que ocasiona um rompimento brusco nas suas atividades do dia-a-dia; é algo que a tira de casa, e assim percebemos uma supervalorização do lar, o desejo de voltar, a falta e a saudade das pessoas que ama, a vontade de brincar com o cachorro e os amigos.

Em concordância com o autor acima, podemos então constatar, que o lúdico no hospital é algo que possibilita a criança maior aceitação da situação que vive, melhor adaptação e familiarização a este ambiente, proporcionando a continuidade de suas atividades.

Destaca-se então, que a brinquedoteca tem sua representatividade ancorada na família, amigos e escola, bem como no restabelecimento da saúde, comprovando estudos descritos neste trabalho, que o lúdico tem influência sobre a recuperação da criança hospitalizada.

Quando indagado sobre o que a escola representa M.D.F (Figura 4), respondeu: "*Boa, eu, pro aprendizado, tô com saudade da escola*".

O tema escola aparece para aqueles que estão hospitalizados, como uma referência à vida normal e saudável e à identidade daqueles que são normais e saudáveis e, portanto, estão fora do hospital¹⁶.

A vida da criança gira em torno da escola, pois é neste lugar que possui a grande parte dos amigos e onde se passa a maior parte do tempo, logo, é o seu lugar de socialização. O ato de desenhar revela o reconhecimento da auto-estima, representado no desenho de sua própria figura, onde se é capaz de estudar.

M.D.F (Figura 4) relatou ainda o motivo de ter desenhado a escola: "*porque eu acho a escola boa, e aqui também.*"

Neste contexto, estes dados vão de encontro ao estudo de Motta e Enumo¹⁷, que enfatizam, ao brincar no hospital, a criança altera o ambiente em que se encontra, aproximando-o de sua realidade cotidiana, o que pode ter um efeito bastante positivo em relação a sua hospitalização.

Considerando Motta e Enumo¹⁷, onde procuraram identificar o que as crianças pensam sobre brincar no hospital, eles descrevem:

Essas crianças já brincam enquanto estão hospitalizadas, e o fato de desejarem continuar brincando demonstra os efeitos positivos que este comportamento traz. Brincando, ela produz, no espaço hospitalar, experiências cotidianas; e a própria preferência por brincar com crianças, identificada neste trabalho, a aproxima ainda mais do seu contexto familiar ou cotidiano.

É importante destacar que a brinquedoteca neste desenho infantil, é representada como um lugar de socialização, onde se pode resgatar momentos vivenciados no cotidiano normal através do brincar com outras crianças, trazendo para rotina do hospital aspectos familiares.

O conflito descrito por R.R.S.F (Figura 5) entre humanos e os animais considerados fortes, está estreitamente relacionado a situação que vivencia na hospitalização. É o que relata a própria criança: *"Aqui o bebê é o menino que saiu de casa, e os tigres pegaram ele no meio do caminho, porque ele tava doente (...), cansado, muito cansado ai o pai dele só sobe depois, é porque ele foi só, e num tinha ninguém pra ir com ele"*.

O desenho contextualiza e revela simbolicamente a situação de hospitalização, além de apresentar-se como elemento estruturante para a criança do ponto de vista emocional. Através da expressão livre e espontânea, que pode se apresentar como forma prazerosa e criativa de elaboração, a dor, a culpa, a angústia, o medo, a morte e outros sentimentos que fazem parte do universo da criança doente e hospitalizada, podem ser mais facilmente acessados e elaborados¹².

Em face ao exposto, a hospitalização e o hospital respectivamente são representados como equipamento de ajuda, tratamento, apoio e salvação; e como local de privação, exclusão e sofrimento, punição e castigo¹⁸.

A criança tenta explicar que a distância da família, quando doente, fez com que os tigres o pegassem. Desse modo é revelado um sentimento de insegurança e medo em relação ao hospital¹⁵.

Contudo, ele constantemente relembra que os homens vencem. Quando indagado sobre os motivos que o levou a realizar este desenho R.R.S.F (Figura 5) responde: *"É porque o bom sempre vence, e aqui no hospital eu sô bonzinho, né, porque tem a biblioteca."*

Em concordância Drummond et al¹⁹, a brinquedoteca funciona como um local de acolhimento, de troca de experiências, e principalmente como um espaço terapêutico, pois permite a criança elaborar idéias e compreender melhor a situação que vivencia.

Desse modo, percebe-se nesta unidade de produção que a criança através de atividades lúdicas elabora histórias sobre sua real vivência que as ajudam a compreender melhor o processo de hospitalização. Destaca-se então, a brinquedoteca como um local em que se pode ser bom e forte para enfrentar adversidades.

Em estudo sobre o sentido de ser criança com câncer em tratamento ambulatorial, utilizando a brinquedoteca como possibilidade de favorecer a expressão, pela criança, de seu mundo cotidiano, Melo e Valle²⁰ corroboram com a ideia de que as crianças hospitalizadas necessitam estar em constante contato com outras crianças ou mesmo profissionais, que viabilizem não só atividades lúdicas mas, no mínimo um atendimento mais humanizado.

É perceptível os problemas de funcionamento da brinquedoteca em questão, uma vez que as atividades lúdicas não acontecem como parte de rotina da instituição. Desse modo, as crianças permanecem sempre na expectativa de que alguém as leve das enfermarias para brincar, conforme o relato de A.C.S.F. (Figuras 6 e 7): *"aqui é tu chegando na brinquedoteca e me*

trazendo pra brincar."

O trabalho em grupos formados por profissionais, voluntários ou pelos próprios familiares que acompanham as crianças, cada um dentro de suas possibilidades, visando favorecer o brincar como um instrumento facilitador do tratamento de crianças hospitalizadas, poderia contribuir para resolução de problemas em relação aos aspectos de funcionamento^{10,21}.

Percebe-se então que o lúdico no contexto hospitalar possibilita à criança expressar seus sentimentos, promove socialização, modifica a visão que a criança tinha do hospital. Isto contribui para a construção de novos significados acerca da situação que vivencia. Esses aspectos corroboram com estudos do referencial teórico deste trabalho.

Portanto, evidenciou-se que a brinquedoteca, segundo as narrativas da criança por meio de seus desenhos, representa um lugar de refúgio, de segurança, onde se pode brincar com outras crianças, socializar-se, recuperar-se, um lugar onde se pode sentir prazer e melhor se adaptar e se familiarizar a esse novo ambiente em que vive, ou seja, traz aspectos comuns a sua rotina em casa, com amigos e na escola.

Resiliência: ludicidade x hospitalização

Um aspecto considerado fator de proteção refere-se às condições ambientais, ao apoio ou ao suporte oferecido fora do círculo familiar. Neste contexto consideramos a brinquedoteca hospitalar como fator de proteção e a hospitalização como fator de risco para o equilíbrio mental, e consequentemente resiliência.

O brincar é uma experiência importante e pode ter efeitos terapêuticos para a criança. Por meio da brinquedoteca, ela pode reelaborar cenas vividas pela recriação, para que possa reagir mais positivamente em relação à situação. Sob essa ótica, podemos afirmar que o brincar é fator de proteção à criança²².

Por conseguinte, consideremos os fragmentos das falas das crianças, em relação a brinquedoteca:

"Bom, eu tava mal aqui e aqui eu tô melhor" (C.L.S., 06 anos).

"É bom, eu fico boa aqui." (M.P.F.S., 06 anos).

"A brinquedoteca é bonita, legal, tô feliz." (R.S.S.T., 10 anos).

"Achei muito bom aqui, aqui eu fico melhor." (R.R.S.F., 06 anos).

"Gostei, achei bom, bonito, (...) legal, aqui agente sente melhor." (S.D.D., 09 anos).

A possibilidade de enfrentar fatores de risco e de aproveitar os fatores protetores torna o indivíduo resiliente. Na medida em que o resiliente lança mão de seus recursos positivos para enfrentar as adversidades, a resiliência pode ser considerada fator de proteção para a adaptação do indivíduo às exigências cotidianas²³.

Em concordância com o autor acima, as crianças se apropriam de ferramentas que possam ser utilizadas como fatores de proteção, neste caso as atividades lúdicas realizadas, bem como o ambiente da brinquedoteca para esque-

cer a vivência da hospitalização e perceber que aquela situação pode ser superada, visto todos os benefícios do lúdico já discutidos. Considerando que a capacidade de ser resiliente depende também de fatores intrínsecos da criança, o processo de superação pode acontecer com maior ou menor intensidade²⁴.

Por este motivo, é importante destacar que algumas crianças quando levadas para brinquedoteca, logo no primeiro momento tiveram alguma dificuldade de relacionar-se com o pesquisador e com os brinquedos. Também foi perceptível a constante mudança de atividades e brinquedos.

O brincar de forma inadequada, a dificuldade em relacionar-se com os brinquedos, podem estar vinculados a perturbações ou aos conflitos traumáticos e dolorosos vivenciados pela criança²².

Conforme Sapienza e Pedrômonico²³, a capacidade de ser resiliente também é dependente de vivências traumáticas já acumuladas.

Algumas falas das crianças justificam porque a hospitalização é um fator de risco: "*La no quarto eu tava estressada, porque num tinha nada pra fazer, num tinha brinquedo, num tinha nada*" (S.F.S, 06 anos); "*Eu só fico deitado aqui [enfermaria], é rin*". (M.D.F, 09 anos).

Outras crianças relataram que não brincavam no quarto, e demonstraram vontade de frequentar mais vezes a brinquedoteca. Isso denota que há falta de estímulos para que as atividades lúdicas aconteçam. A regularidade permite a criança elaborar uma previsão do futuro, segurança para possíveis alterações²².

Apenas R.R.S.F, 06 anos (Figura 5), relatou brincar na enfermaria, vejamos: "*Eu brinco sim no quarto, com meu nequim, e com o meu cachorro*."

Quando inquirido se o cachorro era de pelúcia foi relatado: "*não, ele não existe! ele é de mentirinha, ele é invisível, eu trouxe ele para cá pra brincar comigo*."

Constata-se dessa forma que a criação da história pela criança, de conviver imaginariamente com um cachorro, que apenas existe em sua mente é uma forma de transformar o ambiente hospitalar em algo mais agradável e menos nostálgico, de forma que fica explícito a necessidade de brincar, então esses fatores comprovam que os aspectos intrínsecos a pessoa são responsáveis em parte pela resiliência. Portanto, essa vivência imaginária é uma forma da criança se tornar resiliente.

Não é necessário compreender apenas a importância dos riscos para se aferir a resiliência. Os fatores ou mecanismos de proteção que um indivíduo dispõe internamente ou capta do meio em que vive são considerados elementos cruciais para se tornar resiliente²⁴.

Conclui-se que o lúdico no ambiente hospitalar está ancorado na presença da brinquedoteca,

logo, sua representação social para as crianças foi identificada como um lugar onde acontece socialização, recuperação, onde se pode manipular imaginariamente o ambiente para aproximar-se da realidade cotidiana, ou transformar a situação vivenciada em algo agradável, familiar. Além disso, foram identificadas representações como: família, amigos, escola, restabelecimento da saúde e acolhimento.

Percebeu-se que a ludicidade muda os significados ou idéias previamente formadas pela criança sobre o hospital, passando este, a ser percebido como um espaço que proporciona bem-estar e prazer, e onde se pode brincar.

Por conseguinte, foi possível comprovar que a brinquedoteca é capaz de aumentar a adaptação da criança à nova situação que vivencia, e inclusive atuar sobre o restabelecimento de sua saúde. Ressaltamos a importância da observação não participante em pesquisas cujos sujeitos são crianças, pois através desta técnica é possível apreender aspectos comportamentais durante as brincadeiras. Essa ação possibilitou identificar fatores inerentes ao processo de equilíbrio entre o lúdico e a experiência de hospitalização, considerada fator de risco para saúde mental.

Fica-nos claro que a resiliência, mesmo sendo um fenômeno há pouco tempo estudado, é um aspecto relevante na vida de crianças em situação de risco, de forma que esse se encontra presente de forma desigual em relação às crianças, visto que cada uma possui fatores intrínsecos e vivências traumáticas diferentes. Porém, constatamos que o lúdico é fator de proteção para crianças durante a hospitalização.

É importante salientar que este estudo apresenta a contribuição da técnica do Desenho-Estória com tema. Esta técnica pode ser utilizada pelos profissionais de enfermagem quando se estuda aspectos da infância, já que esta atividade lúdica permite conhecer histórias inconscientes que de outra forma talvez não seja possível.

Por fim, embora a obrigatoriedade da presença das brinquedotecas hospitalares em instituições de saúde com atendimento pediátrico, seja um grande avanço para as políticas públicas, em especial humanização dos serviços, há ainda alguns desafios que necessitam ser superados, dentre eles considerados mais urgentes a necessidade de um profissional que seja responsável pela logística e higienização dos brinquedos, bem como estabelecimento de uma rotina de funcionamento, já que neste estudo, observou-se que parte das crianças não sabiam da existência da brinquedoteca, mesmo já estando internadas há algum tempo. Por conseguinte, há também relatos por parte dos sujeitos, em que estes exprimem a vontade e necessidade de frequentar mais vezes a brinquedoteca.

REFERENCES

1. Puga EMGR, Silva LSP. A brinquedoteca na escola: possibilidade do resgate do lúdico ou recurso da prática pedagógica. Aracaju, 2006. Disponível em: <<http://lisane.pro.br>. Acesso em: 03/03/2011.
2. Maluf ACM. Brincar – Prazer e Aprendizado. Petrópolis: Vozes, 2003. p 26-28.
3. Caldeira VA, Oliver FC. A criança com deficiência e as relações interpessoais numa brinquedoteca comunitária. *Rev Bras Crescimento Desenvolv Hum* 2007; 17(2): 98-110.
4. Pérez-Ramos AMQ. O ambiente na vida da criança hospitalizada. In: Bomtempo E, Antunha EG, Oliveira VB. Brincando na escola, no hospital, na rua. 2.ed. Rio de Janeiro: Wak editora, 2008. p. 111-127.
5. Schlee AR. Brinquedoteca: uma alternativa espacial. In: Santos SMP. (Org.) Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. 6.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.p.12.
6. Brasil. Lei nº 11.104, de 21 de março de 2005. Dispõe sobre a obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação. Diário Oficial da União, Brasília, 22 mar. 2005. Seção 1, p. 1.
7. Brasil. Conselho Nacional de saúde. Resolução 196/96 Decreto nº 93.993 de janeiro de 1987. Estabelece critérios sobre pesquisa envolvendo seres humanos. *Bioética*. Brasília, v.4, n.2, suplemento, 1996.
8. Friedmann A. Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil. São Paulo: Editora Moderna, 1996.p. 10-24.
9. Mitre RMA, Gomes R. A promoção do brincar no contexto da hospitalização infantil como ação de saúde. *Ciênc. Saúde Coletiva*, 2004; 9: 147-154.
10. Mussa C, Malerbi FEK. O impacto da atividade lúdica sobre o bem estar de crianças hospitalizadas. *Psicologia: Teoria e Prática* – 2008, 10(2):83-93.
11. Anninge A, Ring K. Os significados dos desenhos de crianças. *Artmed*. Porto Alegre, 2009.p. 131-147. Tradução Magda França Lopes.
12. MartinsMR. As representações gráficas no brincar da criança hospitalizada. UDESC em ação. [periódico na internet] 2008 [Acesso em 04 setembro 2011]; 2(1):1-10. Disponível em: <http://revistas.udesc.br/index.php/udescemacao/article/viewFile/1710/1351>.
13. Quintana AM et al. A vivência hospitalar no olhar da criança internada. *Cienc. Cuid. Saude*. UEM. [periódico na internet] 2007 Out/Dez [Acesso em 15 abril 2011]; 6(4): 414-423,. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br>.
14. Méredu F. O desenho infantil. 11. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.p.61-82.
15. MoreiraPL, Dupas G. Significado de saúde e de doença na percepção da criança. *Rev Latino-am Enfermagem*. 2003 nov\dez; 11(6): 757-762.
16. Fontes RS. O desafio da educação no hospital. *Presença Pedagógica* jul./ago. 2005; 11: 21-29.
17. Motta AB, Enumo SRF. Brincar no hospital: estratégia de enfrentamento da hospitalização infantil. *Psicologia em estudo*. [periódico na internet] 2004 jan/abr [Acesso em 18 outubro 2011]; 9(1):19-28. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S141373722004000100004&script=sci_arttext.
18. Ribeiro CR, Pinto Júnior AA. A Representação Social Da Criança Hospitalizada: Um Estudo Por Meio Do Procedimento De Desenho-Estória Com Tema. *Rev. SBPH*. [periódico na internet] 2009 [Acesso em 16 abril 2011]; 12(1):31-56. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1516&script=sci_arttext&lng=pt.
19. Drummond I et al. A inserção do lúdico no tratamento da SIDA pediátrica. *Análise Psicológica*. [periódico na internet] 2009 [Acesso em 08 setembro 2011]; 1(27):33-43. Disponível em: <http://www.scielo.oces.mctes.pt/pdf/aps/v27n1/v27n1a03.pdf>.
20. Melo LL, Valle ERM. A Brinquedoteca como possibilidade para desvelar o cotidiano da criança com câncer em tratamento ambulatorial. *Rev Esc Enferm USP*. [periódico na internet] 2010 [Acesso em 03 outubro 2011]; 44(2):517-525. Disponível em: www.ee.usp.br/reeusp.
21. Azevedo ACP. Brincar na brinquedoteca: crianças em situação de risco. In: Bomtempo E; Antunha EG; Oliveira VB. Brincando na escola, no hospital, na rua... 2.ed. Rio de Janeiro: Wak editora, 2008. p. 143-161
22. Oliveira LDB et al. A brinquedoteca hospitalar como fator de promoção no desenvolvimento infantil: relato de experiência. *Rev Bras Crescimento Desenvolv Hum*. 2009; 19(2): 306-312.
23. Sapienza G, Pedrômonico MR. Risco, proteção e resiliência no desenvolvimento da criança e do adolescente. *Psicologia em estudo*. [periódico na internet] 2005 mai/ago [Acesso em 15 outubro 2011]; 10(2):209-216. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pe/v10n2/v10n2a07.pdf>.
24. Pesce R et al. Risco e Proteção: em busca de um equilíbrio promotor de resiliência. *Psicologia: Teoria e pesquisa*. [periódico na internet] 2004 mai/ago [Acesso em 04 setembro 2011]; 20(2):135-143. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ptp/v20n2/a06v20n2.pdf>