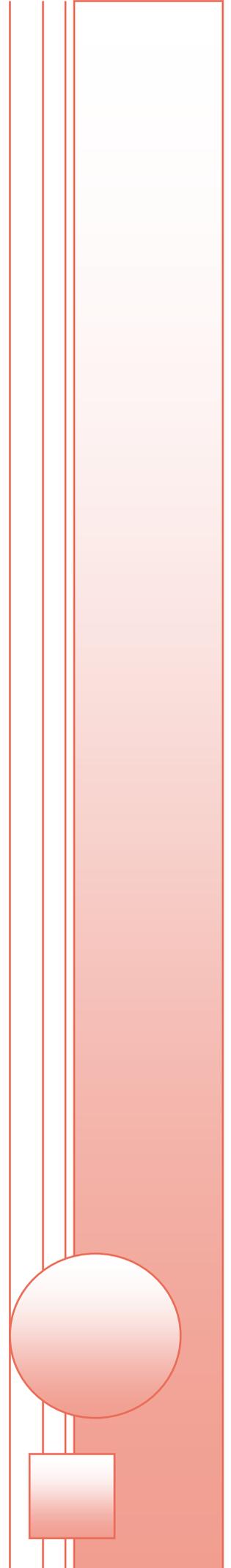


PORQUÊ BRINCAR NO HOSPITAL?¹

Brincar é essencial para a Criança, deve ser reconhecido como uma necessidade específica do desenvolvimento, ao mesmo nível que comer e dormir. Para muitos, o brincar é considerado como algo que se concede à criança; tal como concedemos ao adulto ler, praticar desporto ou recorrer a um divertimento. Sendo o brincar construtor da personalidade, permite à criança descobrir o mundo que a rodeia, descobrir as causas e as consequências, encontrar o seu lugar no mundo e aí desempenhar um papel que se modifica ao longo do seu desenvolvimento. A atividade lúdica em pediatria tem características próprias, diretamente ligadas à situação de hospitalização.

Outubro, 2011

¹ Santos, L. in *“Brinquedoteca - Uma Visão Internacional”*. Oliveira, V. B. (Org., 2011). Petrópolis: Editora Vozes.



PORQUÊ BRINCAR NO HOSPITAL?

Brincar é essencial para a Criança, deve ser reconhecido como uma necessidade específica do desenvolvimento, ao mesmo nível que comer e dormir. Para muitos, o brincar é considerado como algo que se concede à criança; tal como concedemos ao adulto ler, praticar desporto ou recorrer a um divertimento. Sendo o brincar construtor da personalidade, permite à criança descobrir o mundo que a rodeia, descobrir as causas e as consequências, encontrar o seu lugar no mundo e aí desempenhar um papel que se modifica ao longo do seu desenvolvimento. A atividade lúdica em pediatria tem características próprias, diretamente ligadas à situação de hospitalização.

Brincar tem lugar essencial em pediatria!

A situação de hospitalização conjugada com a doença (em qualquer patologia) é uma situação de crise para as crianças e para os seus pais. Estes estão numa situação de grande vulnerabilidade em que todos os sentimentos estão à «flor da pele»... A angústia está presente, ficando a criança num estado defensivo face à agressão sentida como vinda de todos os lados. A situação de fragilidade, caracterizada por um estado de agitação varia consoante: o indivíduo, a instabilidade do meio familiar, a sua idade, os seus antecedentes hospitalares e os seus recursos pessoais. Varia também com a razão da sua hospitalização (acidente, doença aguda, doença crónica, intervenção prevista ou outra...).



O sentimento da criança hospitalizada

Tendo em atenção o seu nível de desenvolvimento, antes dos 3 e 4 anos a criança sofre essencialmente a separação da mãe. Entre os 3 e os 6 anos, o sentimento é de punição e culpabilidade. A partir dos 6 aos 7 anos, a criança mais recebe as intervenções invasivas ligadas ao tratamento.

O internamento é vivido pela criança como uma experiência impressionante durante a qual ela vai aprender a conhecer o meio hospitalar: os lugares, os cheiros, os sabores, o ritmo de vida, as pessoas desconhecidas, os objetos desconhecidos, as máquinas, etc.

A importância da atividade lúdica no hospital

Na situação de internamento, para além de um acolhimento caloroso, a atividade lúdica ajuda a criança a desdramatizar a situação assegurando a qualidade do suporte através da brincadeira. Fornece novos pontos de referência através da manipulação de objetos lúdicos diretamente ligados ao mundo hospitalar e às emoções que aí são mal vividas. A atividade lúdica presta também informações estruturadas das diferentes intervenções a que a criança está sujeita, respeitando o ritmo de assimilação da informação e autorizando a repetição necessária.

A criança passa de um papel passivo para um ativo: esta pode ser um ator e tornar-se naquele que presta o cuidado e que decide. Passa de uma informação realista e objectiva para o jogo simbólico, onde a criança é livre de fazer aquilo que quer, de imaginar, de sonhar... O jogo simbólico permite à criança canalizar e exprimir as suas emoções e dizer “não” para recusar uma proposta do hospital. Permite também avaliar o que a criança compreendeu ou sentiu e, portanto, em última análise, permite a adaptação das práticas clínicas.

“Passa de uma informação realista e objectiva para o jogo simbólico, onde a criança é livre de fazer aquilo que quer, de imaginar, de sonhar...”

O brincar como suporte de informação visual consiste na utilização de objetos lúdicos, como um conjunto de bonecos da Playmobil, que representam várias situações da vivência hospitalar (ortopedia, internamento, anestesia, cirurgia, etc.). Outros exemplos são bonecas onde estão representados todos os principais órgãos do corpo humano, que podem ser removidos e aplicados através de velcro, e ainda bonecos com os diferentes procedimentos invasivos (cateter, punção lombar, recolha de sangue, cabeleiras que se colocam e se retiram, etc.). O que se pretende com este material lúdico é representar uma patologia, um tratamento ou um exame. Este materiais apoiam e facilitam a compreensão das explicações orais dadas pela equipa de saúde; aumentam o conhecimento da criança e dos pais bem como as abordagens sensoriais: a criança pode ver, tocar, manusear, cheirar (e não apenas ouvir). Concretamente, tranquilizar e fazem referência ao momento do tratamento: "Agora, vou dar-te o pré-anestésico, como tu deste à boneca agora mesmo...".

Características da atividade lúdica no hospital

O estado de doença coloca entraves às atividades lúdicas: grande fadiga, temperatura eventual, medo de acordar, dor, presença de uma perfusão ou outro material técnico. A criança brinca durante menos tempo devido à diminuição da sua capacidade de concentração; a um estado hiper ou hipo-reactivo ou a um estado de cansaço geral cujo patamar é mais rapidamente atingido. Assim podemos observar que a criança é atraída por brinquedos destinados a crianças mais novas, procura brinquedos conhecidos ou com regras



simples que permitam um prazer imediato. Paradoxalmente para o meio hospitalar (que pede calma) a criança é muito atraída por brincadeiras que façam barulho. Porque a criança está no hospital, devemos ter em atenção, que não só o brincar terapêutico, faz sentido, mas sim toda a atividade lúdica, sendo necessário respeitar esta na sua globalidade. Devemos ter presente os seguintes pressupostos: respeitar o desejo da criança face aos brinquedos e jogos que lhe são propostos, respeitar o momento em que tem vontade de começar a

brincar, respeitar a escolha do brinquedo e respeitar também o seu grau de participação. Na interrupção da brincadeira, prevenir um pouco antes, para lhe permitir gerir um fim aceitável.

Um dos factores importantes é desenvolver um ESPÍRITO DE BRINCAR no seio da instituição hospitalar de forma global. Por espírito de brincar, entende-se que toda a equipa do hospital consiga considerar o brincar como uma

“...é necessário que o brincar faça parte integrante da terapêutica...”

necessidade vital da criança, uma fonte de prazer que favorece a expressão pessoal. Na instituição, é necessário que o brincar faça parte integrante da terapêutica e do ambiente geral. A dificuldade em integrar o brincar está ligada à representação sobre a atividade lúdica. Existe uma contradição entre o espírito sério que reflete o hospital e a visão adulta do brincar que para a maioria das pessoas é só uma cedência. Para a equipa médica e os pais, o hospital

reflete a gravidade das situações, o rigor e a severidade. Há a onnipresença da Tecnicidade e do Saber, o que parece aos seus olhos um pouco incompatível com o espírito do brincar. Brinquedos e jogos no hospital são importantes, nomeadamente o brinquedo preferido, pois este servirá como objecto transicional entre o meio hospitalar e o meio familiar. Ele representa, muitas vezes, para a criança um elemento securizante e um parceiro para partilhar momentos difíceis.

Atenção à utilização de brinquedos e jogos no meio hospitalar

Para escolher brinquedos para o meio hospitalar, há que ter em conta: o furto frequente ou a perda de peças (prever espaços para arrumação com chave, estudar bem a organização da arrumação, estruturar a atividade lúdica, estabelecer um regulamento de utilização), a utilização frequente por população variada o que leva à degradação mais ou menos rápida (escolher brinquedos resistentes em material duradouro e de fácil manutenção), higiene e desinfeção (escolher materiais laváveis sem perda de qualidade), as necessidades de adaptação do material (ex.: sistema em velcro ou íman), o tamanho e organização do espaço (estudar as prioridades a dar) e os orçamentos reduzidos (é melhor ter poucos brinquedos e jogos de qualidade, com os quais as crianças terão muito prazer, do que ter muitos jogos que estorvam e ficam no armário).

Os objectivos lúdicos num serviço de pediatria podem ser variados: elementos simples de prazer, ou ter uma visão terapêutica, educativa, ou ainda reeducativa. É importante ter em conta: a preparação da hospitalização, o período de adaptação ao meio; a adaptação da escolha dos brinquedos/ jogos consoante o estado físico e psicológico da criança; a escolha dos jogos para a sala de brincar, ludoteca, adaptados às características do meio hospitalar.



Proposta de brincadeiras em função do desenrolar da estadia

Os brinquedos e jogos ao ser adquiridos devem incluir temáticas hospitalares, devem ser afectivos e permitir fácil manuseamento. Devem ainda dar informações específicas sobre o meio hospitalar.

No período de adaptação ao hospital, “role-playing” por imitação ou projecção permite a familiarização ao meio, a acomodação e assimilação da nova situação e o estabelecimento de uma relação de confiança com a equipa de saúde. No período de emergência do ter vontade e prazer de brincar e de abertura à novidade será então possível propor-lhe todo o tipo de brincadeiras e a sua participação será total. Este período começa a partir do momento em que a criança se sente em confiança na relação com o seu novo meio.



Temos de ter particular atenção à adaptação dos brinquedos/jogos: à idade da criança; ao seu estado físico (a criança pode não poder utilizar as mãos, a criança está na cama numa posição definida, etc.); ao seu estado psicológico (a criança está preocupada com o novo diagnóstico); à sua personalidade e desejos específicos; à evolução da sua familiarização com o mundo hospitalar; eventualmente, aos objectivos procurados pela equipa médica: lúdicos, preventivos, educativos, terapêuticos ou reeducativos.

No período de proposição de atividade ou de animação cultural variada, jogos, desenhos, livros, trabalhos manuais, teatro são atividades que permitem a expressão pessoal e a realização do sujeito como «pessoa» e não unicamente como «doente»; como tal podem e devem estar inseridos no meio hospitalar.



No período de preparação ao regresso a casa são importantes os brinquedos e jogos de educação para a saúde. É também necessária a informação sobre as possibilidades de jogos e atividades lúdicas e culturais no exterior do hospital (ludotecas, ludobibliotecas, centros lúdicos...) e eventualmente informações sobre grupos de encontros de crianças vivendo situações semelhantes (ex: doença crónica).

Um estado de equilíbrio psicológico adquirido pode ser destabilizado por qualquer nova modificação do meio. A confiança da criança é posta à dura prova, a sua fragilidade emocional é grande, eis porque é preciso estar também atento às variações do seu estado geral e psicológico durante a sua estadia.

A importância de um enquadramento particular e especializado

Tendo em conta as características da atividade lúdica no hospital e a importância da escolha de jogos e brinquedos adaptados ao meio hospitalar, é fundamental ter um enquadramento particular e especializado que assegure a gestão, presença e supervisão de tudo o que está ligado ao espírito do brincar no seio da instituição.

Este enquadramento deve ser assegurado por um especialista de desenvolvimento infantil e em jogos e brinquedos, para poder gerir o espírito de brincar no seio da equipa médica. É

necessário gerir a organização das diferentes animações bem como organizar o espaço lúdico, ludoteca ou sala de brincar. Este especialista deve observar os sinais de alarme no comportamento lúdico da criança, afim de os transmitir à equipa médica; deve também estar atento aos eventuais benefícios secundários de hospitalizações repetidas (mais especificamente nas crianças “socialmente doentes”). Deve ainda estar atento e ter uma escuta ativa e empática.

Conclusão

As informações prestadas à criança e aos seus pais sobre as condições da estadia e do serviço, como por exemplo, a apresentação do pessoal médico e das funções respectivas de cada um, previsões das expectativas da equipa relativamente à criança e aos seus pais, devem ser precisas e concretas. A qualidade da relação da criança com os seus pais deve ser assegurada. As crianças ficam menos ansiosas, menos dependentes e mais ativas quando integradas em jogos. A presença de espaços de expressão adaptados que proporcionem momentos de relaxamento e de prazer partilhado devem ser salvaguardados.

O conhecimento aprofundado de cada criança, no sentido de melhor conhecer a forma como vive esta experiência de hospitalização, permite antecipar os acontecimentos, conhecer as situações e os seus objectivos. Este conhecimento pode melhorar o controlo das emoções durante as situações difíceis, tudo isto desenvolvendo a confiança da criança em si própria através do jogo. A criança deve ser implicada na vivência do seu tratamento e incitada a estar ativa face à sua saúde.



A intervenção não farmacológica através de objectos lúdicos reais ou imaginários visa direccionar a atenção da criança para um estímulo não agressivo do ambiente circundante. A atividade lúdica é fundamental para o desenvolvimento equilibrado da criança pois permite-lhe restaurar a sua segurança de base, de desabrochar, de se instruir e de guardar uma boa recordação da hospitalização.

Leonor Santos

Psicóloga Clínica

Coordenadora do Sector da Actividade Lúdica

Instituto de Apoio à Criança

Bibliografia

Galland, F., & Minguet, B. (2005). Informer par le jeu a l'hôpital. Pour préparer les enfants à un soin, un examen, une opération... Sparadrap.

Dehant, A. (1995). Informer l'enfant et ses parents. Culture et enfant à l'hôpital. pp. 28-35.

Plume, La poupée d'Apache (2009).

Santos, L. (2006). Actividade lúdica – espaços, objectivos e que profissionais intervêm?