

IMAGINOTECA HOSPITALAR: UMA FERRAMENTA DE SIMBOLIZAÇÃO¹

HOSPITAL IMAGINATION GAME: A SYMBOLIZATION TOOL

Vanessa Fontana da Costa² e Camila dos Santos Gonçalves³

RESUMO

O brinquedo é uma importante forma de expressão infantil, usado como ferramenta de simbolização e essencial para a formação psíquica infantil. Neste artigo se objetiva refletir sobre a importância do brincar em ambiente hospitalar, como ferramenta de simbolização e expressão psíquica infantil, associando as demandas advindas da internação infantil e as práticas desenvolvidas no projeto de extensão *Ludicidade em Ambiente Hospitalar: uma estratégia multidisciplinar no cuidado da criança* do Centro Universitário Franciscano. Para tanto, foi realizado um levantamento bibliográfico, não sistemático, ligado aos relatos de experiências. A partir das ações realizadas pelo projeto de extensão, pode-se refletir sobre questões referentes às peculiaridades da ludicidade e do ato de brincar no ambiente hospitalar. Dentre os aspectos enfatizados neste artigo estão: a reprodução dos procedimentos médicos nas brincadeiras, o fortalecimento do vínculo entre os cuidadores e a criança e a melhor integração/comunicação do ambiente hospitalar e equipe de saúde. Além disso, foi possível perceber a fragilidade infantil no contexto de internação hospitalar, sendo esta permeada por dúvidas e desconfortos, e ainda como as famílias são afetadas, visto que precisam modificar sua rotina e suas relações neste período. Observa-se o uso de brinquedos específicos durante a internação, que reproduzem os instrumentos e procedimentos hospitalares pelos quais a criança entra em contato, estimulando assim o contato com os mesmos e amenizando seus estranhamentos e inquietações. Sendo assim, o lúdico em contexto hospitalar é de extrema importância, pois auxilia no cuidado e proporciona suporte simbólico para a criança e sua família.

Palavras-chave: brinquedoteca, hospitalização infantil, Psicologia.

ABSTRACT

*Toys may be used as an important way for child expression. They can be used as a symbolizing tool and are essential for children's psychological makeup. This article aims to analyze the importance of playing in hospitals, as a symbolization tool and a psychic expression. It combines the demands arising from the hospital admission and the practices developed in the extension project called *Playfulness in the Hospital Environment: a multidisciplinary strategy in child care at Franciscan University*. Therefore, we did non-systematic literature review linked to experience reports. From the actions taken at this extension project, we can analyze some issues related to the peculiarities of playfulness and the act of playing in the hospital. Among the aspects emphasized in this article are: the rehearsal of medical procedures in the games; the strengthening of the bond between caregivers and the child; and a better integration/communication of the hospital and the health care team. In addition, we could see the child's fragility in the hospital context, which is permeated by doubt and uneasiness, and yet how families are affected, since they need to modify their routine and their relations in this period. The use of specific toys during hospitalization reproduces some instruments and hospital procedures by which the child comes into contact. This practice stimulates the contact with them and softens their concerns. Thus, a playful environment in a hospital is extremely important because it assists in the care and provides a symbolic support for the child and his family.*

Keywords: toy, hospital admission, Psychology.

¹ Relato de experiência de Projeto de Extensão.

² Acadêmica do Curso de Psicologia - Centro Universitário Franciscano. E-mail: vfc_vanessa@yahoo.com.br

³ Orientadora - Docente do Curso de Psicologia - Centro Universitário Franciscano. E-mail: camilapsico@hotmail.com

INTRODUÇÃO

O presente trabalho surge a partir de reflexões advindas das práticas proporcionadas pelo projeto de extensão *Ludicidade em Ambiência Hospitalar: uma estratégia multidisciplinar no cuidado da criança* do Centro Universitário Franciscano, que consiste em proporcionar, dentro do ambiente hospitalar, um local para atender a demanda das crianças hospitalizadas no hospital público Casa de Saúde de Santa Maria-RS. Para tanto, o projeto em parceria com a administração do hospital disponibilizou uma sala lúdica, nomeada pelos participantes do projeto de Imaginoteca, com uma variedade de brinquedos e materiais para livre criação. A monitoria da sala foi realizada por estudantes de graduação de diversas áreas como pedagogia, terapia ocupacional, psicologia, enfermagem, dentre outros, vinculados ao projeto. As experiências adquiridas nesse decorrer enfatizam a percepção da importância do brincar em ambiente hospitalar, suas implicações nas reações infantis diante da internação, fazendo com que se reflita sobre a significação desse brincar para a criança, assim como para o momento que vivencia.

O brincar é uma forma de expressão infantil que se configura de acordo com o desenvolvimento da criança e de suas necessidades de simbolização, ou seja, ela produz e reproduz com seus jogos e brincadeiras, dentro de suas potencialidades e limitações. Elas vão se desenvolvendo, uma vez que a mesma usa o brincar para reproduzir o que entende do mundo ao seu redor, ou para produzir seu próprio mundo. A brincadeira da criança evolui com ela e se modifica de acordo com seu crescimento e com os momentos vividos pela mesma. Sendo assim, pode-se destacar a importância do brincar em ambiente hospitalar por dois aspectos; primeiramente, por não privar a criança, durante o período de internação, daquilo que ela já faz, aproximando-a um pouco mais de sua rotina antiga. O segundo aspecto seria a oportunidade dela simbolizar por meio do brinquedo o momento de internação, que, por vezes, pode ser visto como traumático (QUEIROZ; MACIEL; BRANCO, 2006).

Considerando tais implicações, este trabalho tem por objetivo refletir sobre a importância do brincar em um ambiente hospitalar, associando as demandas advindas da internação infantil às práticas desenvolvidas no decorrer do projeto de extensão, tendo como foco a utilização do brincar como ferramenta de simbolização e expressão psíquica infantil. Para tanto, a metodologia utilizada foi levantamento bibliográfico, não sistemático, aliado ao relato de experiência.

A INTERNAÇÃO INFANTIL

A internação hospitalar de uma criança desperta nela e na família inúmeras questões, que vão além da patologia e que podem interferir no prognóstico. Especificando algumas alterações, pode-se começar pelo ambiente hospitalar que possui uma aparência estéril, além de ser estranho para o paciente, também será associado a uma série de procedimentos invasivos e frequentes

que, por vezes, geram dor ou desconforto. A criança frente a este ambiente pode apresentar muita angústia e alterações de comportamento, geradas como defesa à experiência assustadora. “Depara-se com uma situação desconhecida, em relação a espaço físico, a pessoas, muitas vezes enfrentando clima de desinformação que intensifica suas fantasias e temores” (FAVARATO; GAGLIANI, 2008, p. 88).

Entende-se assim que, além do ambiente, a criança precisa lidar com a doença, sendo esta, muitas vezes cercada de dúvidas e fantasias. “As ideias que a criança tem sobre a doença e hospitalização podem concretizar fantasias de punição e culpa, por acreditar que errou e por isso está sendo castigada com a doença” (FAVARATO; GAGLIANI, 2008, p. 89). Além da culpa e da punição, pode-se definir como reações possíveis na situação de internação a ansiedade, a depressão, a projeção, mas, principalmente, o comportamento regressivo, ou seja, a criança poderá retornar a fases já passadas, agindo de maneira mais infantilizada do que seria esperado à idade. A regressão vem como uma demonstração de insegurança e carência, mostradas para a equipe que desempenha o cuidado e para o familiar cuidador (CHIATTONE, 2013).

Para Winnicott (1983), o ambiente no qual a criança se desenvolve está diretamente ligado aos processos de maturação da mesma, sendo assim, uma quebra brusca, como o processo de internação hospitalar, pode desencadear um regresso temporário no comportamento infantil. O ambiente não se caracteriza apenas como a estrutura física, mas também pelos elementos que o formam, estando relacionado à equipe de saúde e à interação com seus familiares. Quanto a isso, Chiattonne (2013) ressalta que a equipe, por vezes, não está preparada para o atendimento infantil, pois este requer paciência e tempo, além disso, é acompanhado por uma forte carga emocional, podendo o profissional passar à criança a sensação de insegurança ou impaciência. Já a família é afetada diretamente de forma emocional e estrutural, compartilhando, por vezes, da ansiedade e das angústias infantis.

Para Romano (1999), o processo de internação interfere diretamente no sistema familiar, pois além da ausência domiciliar do membro enfermo, o hospital passa a fazer parte da rotina dos membros dessa família. Assim, “uma doença é experimentada coletiva e não individualmente” (FRY apud ROMANO, 1999, p. 74). Desse modo, a família também é duplamente afetada, considerando que está sujeita às normas e especificações do contexto hospitalar, afastando alguns membros de um convívio mais próximo com a criança e gerando estresse e cansaço pelas novas atribuições decorrentes da internação, bem como é afetada pela doença da criança que gera angústias, incertezas e expectativas relacionadas à evolução da doença (CAMPOS, 1995).

Além disto, os sintomas físicos decorrentes da patologia, associados à falta de informação sobre a mesma e a relação com o ambiente hospitalar, interferem como um todo no comportamento infantil, nas relações interpessoais familiares e no prognóstico da patologia (CHIATTONE, 2013). Apenas o cuidado médico-curativo proporcionado pelo hospital, ou qualquer instituição de saúde, não dá conta de tal demanda. Nesse caso, mostra-se necessário articular outras formas de intervenção

e cuidado que atinjam as crianças e seus familiares para além do aspecto físico. É preciso valorizar as relações, os vínculos e os sentimentos desencadeados pelo processo de internação infantil.

O LÚDICO ENQUANTO FERRAMENTA DE SIMBOLIZAÇÃO

O adoecimento gera diversas questões para o paciente, o que Angerami-Camon (2013) chama de imaginário do adoecer, referindo-se à perspectiva do sujeito perante a doença e a implicação disso em sua vida, ou seja, tanto a internação quanto a patologia em si vão além da perspectiva real e concreta, transpassando para o imaginário que, por sua vez, está associado à perspectiva do paciente sobre o futuro e sobre a origem da doença. Quando o paciente em questão é uma criança, a imaginação sobre a patologia vai muito além, já que ela, ao contrário do adulto, por vezes, ainda não possui tanta apropriação da perspectiva real, fazendo melhor uso da simbolização para elaborar a situação.

A criança estrutura-se psiquicamente através do simbólico, pois é desse modo que expressará suas angústias e dúvidas, sendo este processo fundamental para sua formação, refletindo posteriormente em sua vida adulta (FREUD, 1917/1996). A simbolização para a criança ocorre quando a mesma não está preparada para entrar em contato com a situação real ou não a compreende, sendo também um forte meio de expressão. É através do brincar que a criança se expressa projetando suas percepções e dúvidas,

a brincadeira de faz-de-conta é uma atividade intrínseca da infância e muito importante para o desenvolvimento cognitivo, social, psicomotor e afetivo de crianças entre dois e sete anos. Ela parece ser universal, apesar de apresentar particularidades em forma e conteúdo a depender das especificidades dos indivíduos e dos contextos socioculturais onde ocorrem (BRANDÃO, 2010, p. 20).

Nesse contexto, pode-se inferir que a brincadeira ocorre de acordo com as necessidades da criança, aparecendo nas formas mais diversas possíveis, tendo por objetivo reproduzir e compreender a realidade na qual o sujeito se encontra, reproduzindo o real ou produzindo formas diferentes de fazê-lo. A Imaginoteca, sala lúdica criada pelo projeto de extensão, busca proporcionar tal prática, rompendo com o ambiente estéril do hospital, provendo “um ambiente que facilite a saúde mental individual e o desenvolvimento emocional” (WINNICOTT, 1983, p. 63). Para tanto, existem algumas ressalvas como um local que se oponha ao padrão hospitalar, com diversas cores e um espaço de livre circulação, bem como um grande número de opções e recursos para que a criança possa brincar a seu modo, de acordo com suas necessidades. Alguns itens como objetos que simulem os cuidados feitos no local ou que possibilitem a criação são essenciais neste contexto e nesse espaço, conforme segue:

a caixa lúdica utilizada em ambiente hospitalar apresenta como especificidade o fato de incluir materiais que retratam o cotidiano da criança hospitalizada. [...] devem ser incluídos além dos brinquedos usuais, objetos que normalmente fazem parte do dia-a-dia da criança

hospitalizada como: estetoscópio, seringas, termômetros, etc. [...] [a criança] desempenha diferentes papéis (médico, enfermeira, pais, etc.), confronta informações distorcidas pela imaginação com dados de realidade. (FAVARATO; GAGLIANI, 2008, p. 92)

O lúdico é a oportunidade de a criança simular ativamente aquilo que sofre de forma passiva no ambiente hospitalar, podendo externalizar suas angústias e esclarecer suas questões, pois é a possibilidade de brincar com materiais que antes ela apenas via, sendo capaz de usá-los para reproduzir as ações profissionais ou recriá-las dentro do seu brincar, simbolizando, a realidade da internação hospitalar (FAVARATO; GAGLIANI, 2008). Portanto, existe a aposta em uma perspectiva de interação que auxilie a apropriação da criança frente a seu processo de adoecimento, além disso, esta interação permite a construção de novos sentidos frente à permanência em um ambiente estranho e aos procedimentos invasivos que ela está exposta.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir das ações realizadas pelo projeto de extensão, pode-se refletir sobre questões referentes às peculiaridades da ludicidade e do ato de brincar no ambiente hospitalar. Dentre os aspectos enfatizados neste artigo estão: a reprodução dos procedimentos médicos nas brincadeiras, o fortalecimento do vínculo entre os cuidadores e a criança e a melhor integração/comunicação do ambiente hospitalar e equipe de saúde. Quanto ao brincar, este se mostrou ser muito valorizado pelas crianças e pelos familiares, uma vez que o faziam sempre que possível ao frequentar a Imaginoteca (sala lúdica) nos horários disponíveis. “Durante a hospitalização, é importante que a abordagem seja ludoterápica. O brincar é imaginativo, mas, relacionado com a realidade da criança” (FAVARATO; GAGLIANI, 2008, p. 90). Durante as ações do projeto, observou-se também que certos brinquedos ou jogos coletivos contribuíram para a socialização infantil, aproximando-as do seu cotidiano, ou seja, de vivências próximas as que eles tem na escola/ creche e nas rotinas familiares. Além disto, a relação com outras crianças no ambiente hospitalar pode desconstruir fantasias de que a situação só ocorre com ela própria, descentralizando a questão do adoecer como uma experiência apenas individual.

Quanto à reprodução dos procedimentos médicos nas brincadeiras, o brincar utilizando materiais que reproduzem ou mesmo que fazem parte dos procedimentos de rotinas hospitalares como seringas, remédios e curativos recebem um novo sentido ao serem manipulados na sala lúdica. Pelo seu distanciamento espacial ou mesmo pela apropriação da criança em manuseá-lo, permite-lhe associar vivências reais ao imaginário da brincadeira, lidando melhor com suas dúvidas e medos ou tomando propriedade do próprio tratamento, uma vez que já está familiarizada com tais materiais. Para Favarato e Gagliani (2008), o lúdico em ambiente hospitalar pode ocorrer como tratamento ou como meio de expressão e compreensão, seja em grupo ou individual, permite que a criança exprima suas angústias e possa ser orientada sobre seu tratamento, desmistificando assim o imaginário elaborado acerca da doença.

Quanto ao fortalecimento do vínculo entre os cuidadores e a criança, percebeu-se que as vivências na Imaginoteca não afetaram apenas as crianças, mas também os familiares que as acompanhavam. Isto porque, este espaço pode proporcionar a aproximação e a cumplicidade entre familiares e crianças, facilitando com que ambos interagissem no ato de brincar de um modo próximo e em um ambiente aconchegante. Segundo Romano (1999) o adoecimento e a internação hospitalar afetam diretamente o funcionamento familiar e seus vínculos afetivos.

Observou-se, ainda, que a sala lúdica também proporcionou uma maior vinculação da criança com o ambiente e com os profissionais do local, pois o espaço da Imaginoteca oportunizou novas formas de vivenciar a experiência hospitalar. Quanto à vinculação com o ambiente, foi possível perceber que, aos poucos, as crianças se apropriavam dos horários e espaços físicos da unidade, como por exemplo, o horário das refeições e do intervalo para ir ao pátio ou à sala lúdica, assim como, o percurso nos corredores no trajeto entre a Pediatria e a Imaginoteca. Este aspecto também pode auxiliar a equipe que, conforme, por vezes, sente-se mais fragilizada ao trabalhar na ala pediátrica, ou sem recursos para proceder com certas intervenções, visto que, a possibilidade de associar o lúdico a este cuidado o torna mais brando tanto para o paciente quanto para o cuidador (CHIATTONE, 2013). Na experiência do projeto de extensão percebeu-se que a equipe procurou aproximar-se da sala lúdica tanto para conhecimento de novos recursos para o manejo com a criança como também para o complemento de suas práticas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Destaca-se assim a importância do brincar na infância como ferramenta de simbolização e expressão psíquica, assim como, para potencializar os processos de socialização infantil. Tratando de períodos como de internação hospitalar e/ou de adoecimento, o brincar torna-se indispensável para significação desta experiência. O lúdico no período de hospitalização interfere também nas relações entre a criança e seus familiares e/ou cuidadores, bem como com a equipe de saúde, podendo ser definido como uma ferramenta do cuidado em saúde que beneficia a todos os envolvidos.

A experiência do projeto de extensão Ludicidade em Ambiente Hospitalar: uma estratégia multidisciplinar no cuidado da criança pode aproximar os estudantes de práticas profissionais, que valorizam o brincar como forma de expressão infantil, diretamente vinculados à realidade sociocultural da criança, sendo coerente com sua realidade. Durante a internação hospitalar, as brincadeiras associadas aos atendimentos exercidos no hospital puderam auxiliar a criança a apropriar-se de seu próprio cuidado em saúde.

REFERÊNCIAS

ANGERAMI-CAMON, V. A. O imaginário e o adoecer. Um esboço de pequenas grandes dúvidas. In: _____. (Org.). **E a Psicologia Entrou no Hospital**. 7. ed. São Paulo: Cengage Learning, p. 181-213, 2013.

BRANDÃO, I. F. **A criança ressignifica a cultura: a Reprodução Interpretativa nas brincadeiras de faz-de-conta em três contextos diferenciados**. 2010. 142 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010. Disponível em: <<http://bit.ly/1E3K1Xw>>. Acesso em: 26 maio 2014.

CAMPOS, T. C. P. **Psicologia Hospitalar: a atuação do psicólogo em hospitais**. São Paulo: EPU, 1995.

CHIATTONE, H. B. A criança e a morte. In: ANGERAMI-CAMON, V. A. (Org.). **E a Psicologia Entrou no Hospital**. São Paulo: Cengage Learning, p. 69-141, 2013.

FAVARATO, M. E. C. S.; GAGLIANI, M. L. Atuação do psicólogo em unidades infantis. In: ROMANO, B. W. (Org.). **Manual de psicologia clínica para hospitais**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2008.

FREUD, S. (1917-1919). **Uma neurose infantil e outros trabalhos**. Comentários e notas de James Strachey. Rio de Janeiro: Imago, 1996. (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, v. 17).

QUEIROZ, N. L. N.; MACIEL, D. A.; BRANCO, A. U. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Rev. Paidéia**, Brasília. v. 16, n. 34, p. 169-179, 2006. Disponível em: <<http://bit.ly/18u4Oqj>>. Acesso em: 29 maio 2014.

ROMANO, B. W. **Princípios para a prática da psicologia clínica em hospitais**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1999.

WINNICOTT, D. W. **O Ambiente e os Processos de Maturação: estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional**. ORTIZ, I. C. S. (Trad.). Porto Alegre: Artmed, 1983.

