

750 - CONTRIBUIÇÕES DO BRINCAR PARA CRIANÇAS

HOSPITALIZADAS. - Suélen Cristiane Marcos (Faculdade de Ciências e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente), Letícia Del Bosque Peres (Faculdade de Ciências e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente), Fábio Camargo Bandeira Villela (Faculdade de Ciências e Tecnologia, UNESP, Presidente Prudente) - ssucris@hotmail.com

Introdução: A disciplina rígida do ambiente hospitalar e o desconforto físico trazido pela doença e pelo tratamento frequentemente provocam nos pacientes dificuldades emocionais oriundas de sentimentos como impotência, incerteza, insegurança, medo, angústia e frustração. Tais dificuldades podem impedir o paciente de enfrentar de forma satisfatória a doença, prolongando, assim, o processo de cura. Considerando esses aspectos negativos da experiência de internação, foi pensando que uma forma de humanizar o atendimento oferecido pelas instituições de saúde seria dar apoio emocional aos pacientes infantis, por meio de atividades lúdicas. **Objetivos:** Acreditando ser o brincar, mais que uma atividade prazerosa, uma forma de comunicação, de representação de vivências e elaboração de conflitos psíquicos por parte das crianças, o projeto Brinquedoteca Hospitalar: Diálogo entre o lúdico, o terapêutico, o ensino e a pesquisa tem o objetivo de promover um espaço onde o brincar espontâneo e criativo possa acontecer, para ser usado pela criança como forma de elaboração de vivências difíceis causadas pela experiência intrusiva da hospitalização. Escrevendo sobre o brinquedo, afirma Aberastury (1992, p.15.): “O brinquedo possui muitas das características dos objetos reais, mas, pelo seu tamanho, pelo fato de que a criança exerce domínio sobre ele, pois o adulto outorga-lhe a qualidade de algo próprio e permitido, transforma-se no instrumento para o domínio de situações penosas, difíceis, traumáticas, que se engendram na relação com os objetos reais”. **Métodos:** Para que um bom vínculo – de cumplicidade e confiança – seja formado entre paciente e estagiário, este se utiliza de vários recursos, tais como: brinquedos, desenhos, histórias e músicas. Relataremos um encontro com uma criança que se encontrava hospitalizada. Emiliana (nome fictício) foi internada com pneumonia. Ela nos recebeu alegremente, queria brincar de “casinha”. Montamos então a casa 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. Repetiu essa brincadeira diversas vezes. **Resultados:** Sua atividade lúdica nos deu claros sinais de seu medo da morte e de sua insegurança decorrentes da hospitalização. Através da brincadeira, pode inverter o papel e ser a médica. Aplicando injeções, pode elaborar ludicamente esse procedimento intrusivo, doloroso que tanto a incomoda, e pode também reviver o seu “filhinho”, alcançando alívio para a sua angústia.