

**RESUMO:** Este estudo trata da importância da Brinquedoteca “Amiga da Criança”, do Hospital Geral de Bragança, na contribuição à recuperação das crianças hospitalizadas. O objetivo foi analisar como estão sendo aplicadas as práticas lúdicas nesse espaço hospitalar. Como metodologia, optou-se pelo Enfoque Fenomenológico, numa abordagem qualitativa, a partir de um Estudo de Caso, utilizando-se de técnicas de coleta de dados, quais sejam: Levantamento Bibliográfico, para dar subsídio ao tema em estudo; Entrevistas Semi-Estruturadas, Questionários, Observações Participantes e conversas informais. O presente trabalho está dividido em 03 (três) capítulos: O primeiro capítulo trata da concepção e surgimento da brinquedoteca num contexto global; o segundo refere-se ao brincar como promoção à saúde; e o terceiro, aborda a descrição da área de estudo, a metodologia, bem como, a análise dos dados e resultados da pesquisa. Os resultados desta pesquisa mostraram que a brinquedoteca hospitalar tem um papel fundamental no processo de desenvolvimento biopsicossocial da criança hospitalizada, influenciando também na cura das mesmas.

**PALAVRAS-CHAVES:** Brinquedoteca; Hospitalização; Criança; Saúde; Educação

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	10
<b>Capítulo I</b>	
<b>1. A BRINQUEDOTECA: CONCEPÇÕES E O SURGIMENTO</b>	15
1.1. A Ludicidade na Brinquedoteca	21
1.2. Jogos, Brinquedos e Brincadeiras no Desenvolvimento Infantil.	23
1.3. Brinquedos para cada período da infância segundo Jean Piaget	26
<b>Capítulo II</b>	
<b>2. O BRINCAR COMO PROMOÇÃO À SAÚDE.</b>	35
2.1 – A criança e o Processo da hospitalização	36
<b>2.1. 1. Motivo da Hospitalização</b>	38
<b>2.1.2. Problemas que contribuem para a Hospitalização</b>	39
2.2. Os diferentes espaços de Brincar: a Brinquedoteca	40
<b>2.2.1 - Brinquedoteca Hospitalar.</b>	42
2.3 – A Brinquedoteca do Hospital Geral de Bragança	47
<b>2.3.1. A Implantação e Funcionamento da Brinquedoteca do HGB.</b>	48
<b>2.3.2. – As Atividades Lúdicas da Brinquedoteca.</b>	50
<b>Capítulo III</b>	
<b>3. DESCRIÇÃO DA ÁREA DE ESTUDO E ANÁLISE DA PESQUISA.</b>	54
3.1. Procedimentos Metodológicos	55
3.2. Sujeitos da Pesquisa	57
3.3. Análise dos dados coletados e Resultado da Pesquisa.	58

## INTRODUÇÃO

No decorrer da história universal, desde a antiguidade até os dias atuais, evidenciam-se teorias e práticas que abrangem o acesso aos conhecimentos, dentre as quais, as atividades lúdicas sempre estiveram presentes como parte integrante do desenvolvimento do indivíduo e, especialmente, da criança.

Na Grécia, por exemplo, o lúdico era praticado através dos jogos ligados a vida olímpica, pois crianças brincavam e, ao mesmo tempo, aprendiam sobre os ensinamentos dessa prática dentro de sua cultura. Segundo Brougère (2001), cada cultura dispõe de um “banco” de imagens consideradas como expressivas dentro de um espaço cultural. E é com essas imagens que a criança poderia se expressar e captar novas produções.

A palavra “lúdico” provém do latim “Ludus” que, do ponto de vista etmológico, significa jogos, brinquedos e brincadeiras. Miranda (2001), faz uma inferência ao lúdico em que este abrange todas as atividades, as quais têm sentido de jogos, divertimentos e brinquedos. Sendo assim, hoje a ludicidade é praticada em vários ambientes, levando em consideração o desenvolvimento infantil.

Com o intuito de observar o lúdico dentro de um ambiente hospitalar, sabendo que este é um suporte para o desenvolvimento da criança, em seus aspectos motores, cognitivos e interativo, é que nos dispusemos a este estudo, fundamentando-nos em teorias e experiências concretas e tendo como título proposto **“A Brinquedoteca Hospitalar e sua contribuição às crianças hospitalizadas: Um estudo na Pediatria do Hospital Geral de Bragança – Pará”**.

Através dessa percepção, tem-se como objetivo, analisar as práticas lúdicas em uma brinquedoteca de cunho hospitalar; verificar se há uma relação do brinquedo e a promoção da saúde durante a permanência das crianças na referida pediatria do Hospital Geral de Bragança (HGB); e de que forma, a ludicidade contribui para o desenvolvimento biopsíquico dessas crianças.

A problemática da pesquisa está na compreensão de como vem sendo utilizado o lúdico no hospital, em relação, à melhoria da saúde das crianças enfermas.

Para que ocorresse a elaboração deste trabalho foi feito um levantamento bibliográfico, ou seja, com o estudo de vários autores; aplicação de Entrevistas Semi-Estruturadas; Observações e Conversas Informais no lócus da pesquisa. A pesquisa é do tipo qualitativo, sendo um Estudo de Caso que se fundamentou na abordagem Fenomenológica.

Partindo desse princípio, foi feita a coleta e a análise dos dados, os quais nos levaram à apresentação dos resultados obtidos através da elaboração desta monografia.

A ludicidade no processo de desenvolvimento da criança é discutida por vários autores, os quais defendem visões diferenciadas, mas com o mesmo objetivo: que as atividades lúdicas propiciam conhecimentos físico, social e mental do indivíduo. Dentre os vários estudiosos da área, podem ser citados como norteadores desta pesquisa: Jean Piaget, Tizuko Morchida Kishimoto, Nylse Helena Silva Cunha e Santa Marli Pires dos Santos.

Para Piaget (Apud NICOLAU, 1987 p. 49), “[...] a criança é um ser dinâmico que a todo o momento interage com a realidade, fazendo com que construa estruturas mentais organizadas”.

A criança, através do lúdico, entra em contato com a realidade que a cerca fazendo da imaginação e do ato de brincar uma interação com o meio ambiente, adquirindo, nesse trajeto, conhecimentos preciosos à sua maturidade.

Piaget (Apud KISHIMOTO, 2000 p. 59), relata que: “Quando a criança brinca assimila o mundo a sua maneira [...], pois a interação com o objeto não depende de sua natureza, mas da função que a criança lhe atribui”. Este ato, para Piaget, é considerado como o Período Simbólico ou Jogo do Faz-de-conta, em que a criança representa papéis.

Kishimoto (1997) faz uma grande relevância ao brinquedo e ao brincar, salientando que, é através destes que a criança aprende a reproduzir seu cotidiano, pois o brinquedo é suporte para a brincadeira e, conseqüentemente, auxilia no desenvolvimento da criança.

Já Cunha (2001), vem abordar a infância e a função da brinquedoteca, em que esta última configura-se como um espaço destinado à brincadeira, onde a criança brinca sossegada, sem cobrança e sem sentir que está perdendo tempo, estimulando sua auto-estima e o processo sócio-cognitivo.

Santos, (2000) por sua vez, vem frisar sobre a brinquedoteca em diferentes contextos, dentre os quais, encontra-se a hospitalar, cujo real objetivo é atender a criança hospitalizada através da terapia, com atividades lúdicas e de estimulação Psicomotora, visando atenuar as seqüelas emocionais decorrentes da hospitalização.

O texto apresentado encontra-se em uma linguagem simples, acessível e de fácil entendimento, mostrando de forma clara como se dá a contribuição da ludicidade na brinquedoteca do HGB para as crianças internadas e sua influência no processo da aprendizagem e da cura.

Mediante isso, o trabalho de Conclusão de Curso está organizado em 03 (Três) capítulos:

No primeiro capítulo intitulado: **“A brinquedoteca: Concepções e o Surgimento”** são enfatizados a concepção, o surgimento da brinquedoteca e sua importância para o desenvolvimento da criança através da ludicidade que se dá através dos jogos, brinquedos e brincadeiras, buscando-se conceituar cada um, dentro de suas singularidades. Também é abordado nesse capítulo, o brinquedo como suporte para o aprendizado, abrangendo às fases do desenvolvimento infantil e o papel do brinquedista, o qual é mediador das ações lúdicas, em espaços destinados ao brincar.

Já no segundo capítulo é destacado **“O brincar como promoção à saúde”**, uma vez que, o estudo se dá em um hospital, sendo necessário tecer alguns comentários acerca da criança e da hospitalização, bem como, sobre os motivos e problemas que influenciam nesse processo. Abordando a brinquedoteca hospitalar, mais especificamente a do HGB, focaliza-se também a recuperação das crianças tendo como apoio, o brincar. Vale salientar que, neste capítulo, descrevo um breve histórico sobre o município de Bragança e o Hospital Geral.

No terceiro capítulo: **“Descrição da área de estudo e Análise da pesquisa”**, é esboçada a descrição da área de estudo, seguida dos procedimentos metodológicos, o perfil dos sujeitos da pesquisa, as técnicas utilizadas para a coleta de dados e, por fim, a análise e resultado dos mesmos. Tais resultados, foram analisados por categorias, levando em consideração, as falas dos entrevistados e as observações.

Concluimos este trabalho, em meio a um parecer que venha contribuir com o entendimento do trabalho e um possível encaminhamento posterior para novos estudos acerca da brinquedoteca em ambientes hospitalares.

## **Capítulo I**

### **1. A BRINQUEDOTECA: CONCEPÇÕES E O SURGIMENTO**

Segundo Santos (2000), as atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano, principalmente na fase da infância, desde os mais remotos tempos até os dias atuais, em suas mais variadas formas de expressões (bélicas, religiosas, filosóficas e educacionais).

Por muito tempo, o brincar foi visto sem grande importância. Somente a partir dos anos 50 do século XX, que se verifica uma atenção maior voltada para os brinquedos, os jogos e as brincadeiras. De modo geral, essas atividades passaram a ser valorizadas como meio de desenvolvimento infantil, graças aos avanços dos estudos psicológicos acerca da criança, cujo destaque considerou as atividades lúdicas "por ser o brinquedo essencial no desenvolvimento psíquico e social da criança que brinca" (Opcit. p.05), pois, brincando ou jogando, ela terá a oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis para sua vida futura.

Hoje, o brincar é direito da criança defendido por lei. A Constituição da República de 1988, no artigo 227, destaca que: "É dever da Família, da Sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, a saúde, a alimentação, à educação, ao lazer (...)".

É interessante frisar, que o termo lazer que aparece no artigo, deve ser entendido como brincar, divertimento e brincadeiras. O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), também destaca o brincar como prioridade, sendo dever tanto do estado como da família proporcionar atividades lúdicas à criança. Porém, tal dever não está sendo devidamente cumprido, a criança, por inúmeros fatores, encontra-se cada vez mais imersa a uma cultura onde o brincar vem se tornando cada vez mais tecnificado, ou mesmo, sendo por vezes, substituído por situações outras que inibem essa ação como, por exemplo, assumir responsabilidades de adultos no lar. Uma realidade que torna o ato de brincar complexo, diz respeito ao fato de que muitos pais ocupam seus filhos com atividades outras como, natação, danças, ginástica, música, etc..., deixando, pois, pouco tempo para que a criança possa usufruir desse momento. Outro aspecto que deve ser considerado corresponde à falta de espaço físico para a realização desse ato, pois, o processo de modernização e o progresso da civilização, têm dificultado a ação de brincar no sentido de que a urbanização representou também a redução de ambientes familiares, uma vez que, a maioria das casas que se constroem nas grandes cidades já não tem mais quintais, muitas se reduziram aos minúsculos apartamentos e, com isso, as crianças ficaram com pouco espaço para as ações lúdicas.

É importante colocar que o brinquedo proporciona à criança a conquista do seu mundo, exercita a inteligência, permite a imaginação e a invenção. Nesse sentido, o brincar torna-se fundamental para o desenvolvimento infantil, haja vista que, esse brincar consiste em uma expressão espontânea da criança. "Pois para a criança o brincar é a atividade principal, e é através das descobertas que realiza durante suas brincadeiras que ela aprende a realidade" (THIESEN, 1997 p.11).

Mas, para que as crianças brinquem a vontade é preciso criar espaços que favoreçam a brincadeira, como é o caso da brinquedoteca. E o que é brinquedoteca? É uma nova instituição que surge para proporcionar à criança um espaço destinado as brincadeiras, ou seja, onde várias atividades agradáveis e divertidas podem acontecer, estimulando a criança a brincar e possibilitando-a o acesso a uma variedade de brinquedos dentro de um ambiente totalmente lúdico.

Para Cunha (2001, p.15), “a brinquedoteca pode existir até mesmo sem brinquedos, desde que outros estímulos às atividades lúdicas sejam proporcionados”. Essas atividades estão ligadas aos jogos de correr, cantigas de roda, esconde-esconde, entre outros. Em síntese, trata-se de um espaço caracterizado por uma variedade de brinquedos, ou poucos brinquedos, ou até mesmo sem brinquedos, mas, que o principal objetivo é oferecer a criança um ambiente agradável, cheio de magia, "alegre e colorido, onde mais importante que o brinquedo é o ato lúdico que proporciona ao público infantil" (SANTOS, 1995 p. 06).

De acordo com a autora, a brinquedoteca, enquanto um ambiente lúdico, deve favorecer a brincadeira e o desenvolvimento das potencialidades lúdicas de crianças, ou até mesmo de adultos que podem aproveitar o espaço para brincar livremente. Sendo criado principalmente para criança, este ambiente tem como objetivo estimular à criatividade, a cognição, desenvolver a imaginação, a oralidade, a socialização, a expressão e incentivar a ludicidade das mais variadas formas, seja na busca de soluções de problemas ou pelo simples desejo de inventar.

Em suma, a brinquedoteca coloca ao alcance da criança “uma variedade de atividades que além de possibilitar a ludicidade individual e coletiva, permite que ela construa seus próprios conhecimentos” (Opcit. p. 8). Com os brinquedos, jogos e uma variedade de materiais que ajudam na expressão da criatividade, a criança brinca, cria e recria seus desejos e conceitos para a vida. Desenhando, pintando, dançando, enfim, seja qual for a forma de expressar, a ação lúdica é o que proporciona uma Brinquedoteca à criança.

Partindo desse pressuposto, a principal atividade que a brinquedoteca oferece a criança é o brincar nas suas mais variadas formas - do brincar livre, ao brincar para fins pedagógicos -, em que esse ato tem como objetivo primordial o desenvolvimento da criança que brinca, pois "brincando a criança está nutrindo sua vida interior, descobrindo sua vocação e buscando um sentido para sua vida" (CUNHA, 2001, p. 13). Nesse âmbito, entende-se a importância do brincar e o valor de se construir um ambiente destinado a oportunizar a expressão do potencial da criança. A brinquedoteca é fundamental para o aprendizado infantil, já que facilita novas descobertas, provocando transformações profundas, na medida em que acontece espontaneamente.

Sobre esse aspecto, Cunha (1997) acrescenta que:

As formas de convivência democrática encorajam a autonomia e estimula o amadurecimento emocional. Nesse espaço tão especial que é a brinquedoteca, a criança pode conhecer novos tipos de relacionamento entre as pessoas de forma prazerosa e enriquecedora (...) (p.37).

Podem ser estabelecidas inúmeras razões para a criação de brinquedotecas; algumas de ordem prática; outras de caráter educacional e até terapêutico. Nesse caso, Cunha (2001, p.16), destaca importantes finalidades de uma brinquedoteca:

- Favorecer o equilíbrio emocional;
- Dar oportunidades a expansão de potencialidades;
- Desenvolver a criatividade, inteligência e sociabilidade;
- Proporcionar acesso ao brinquedo que lhe proporcionem experiências e descobertas;
- Estabelecer o relacionamento entre as crianças e seus familiares;
- Incentivar a valorização do brincar e das atividades lúdicas para o desenvolvimento psíco-emocional, intelectual, e social;
- Proporcionar um espaço onde a criança possa brincar sossegada, sem que alguém interrompa ou diga que está atrapalhando;

Existem, é claro, outros objetivos que são estipulados de acordo com as necessidades de cada público, dependendo do tipo de brinquedoteca.

O surgimento da brinquedoteca no exterior, por exemplo, (ALMEIDA Apud SANTOS:1997), deu-se nos Estados Unidos, mais especificamente na cidade de Los Angeles, no ano de 1934. Seu principal objetivo era o empréstimo de brinquedos, sendo que esta prática continua até hoje e é chamada em Los Angeles de “Toy Loan” (significa “Biblioteca de Brinquedos”). Na Europa, milhares de “Toy” Liberais funcionam emprestando brinquedos para as crianças levarem para casa.

Na Suécia, as “Lekoteks” atendem as pessoas com deficiências e ensinam suas famílias a brincarem com elas de maneira estimuladora. Já na Itália, França, Suíça e Bélgica, segundo Cunha (Opcit.), as “Ludotecas” emprestam brinquedos e recebem visitas de crianças.

Como se vê, a brinquedoteca surge para proporcionar a brincadeira mesmo sendo por meio de empréstimo de brinquedos, estando sempre ligada à ação lúdica do indivíduo e, conseqüentemente, ao processo de aprendizagem, já que brincando a criança aprende.

No Brasil, a primeira iniciativa de "brinquedoteca" se deu na década de 20, em Pernambuco, através do diretor José Ribeiro Escobar. Esse diretor, procurou usar os brinquedos como um suporte pedagógico no auxílio do processo educativo das crianças. Desde então, abriu-se uma perspectiva histórica de criar um espaço em que, o brinquedo, seria utilizado para desenvolver momentos de brincadeiras.

Mas, foi por volta de 1960 que a Unesco lançou, a nível internacional, a idéia da criação de espaços destinados à brincadeira, o qual no Brasil foi caracterizado como brinquedoteca.

Para Nylse Helena da Silva Cunha, presidente da Associação Brasileira de Brinquedoteca (ABB), as brinquedotecas brasileiras tiveram seus surgimentos nos anos de 1980, diferenciando-se das chamadas "Toy Loan", pois, não tinha como atividade principal o empréstimo de brinquedos, mas sim, o estímulo à brincadeira de forma livre e o favorecimento do desenvolvimento cognitivo, sensório-motor, sócio-afetivo e histórico-cultural das crianças.

Sobre isto, cabe refletir o que diz Cunha (1997), "a brinquedoteca é um espaço criado com o objetivo de proporcionar estímulos para que as crianças possam brincar livremente. Além de resgatar o direito de infância, na tentativa de salvar a criatividade e a espontaneidade da criança, tão ameaçadas [...]" (p.13)

A brinquedoteca, acima de tudo, serve para fazer as crianças felizes e ainda, proporcionar a aprendizagem, a aquisição de conhecimentos e desenvolvimento de habilidades, de forma natural e agradável. Nela, a construção do conhecimento se desenvolve de maneira prazerosa, na aventura do brincar espontâneo da criança e na aquisição de saberes necessários à vida, pois, sem brincar a criança não vive à infância e, logo, não supera etapas que mais tarde poderão se manifestar como bases instáveis de sua personalidade. Portanto, a brinquedoteca é uma porta aberta para o brincar, num contexto em que, o brinquedo, é um suporte de exploração da criança.

### **1.1. A LUDICIDADE NA BRINQUEDOTECA**

O desenvolvimento da ludicidade, na brinquedoteca, ocorre de forma prazerosa e divertida por meio de brincadeiras. Estas são desenvolvidas por crianças juntamente com o brinquedista, o qual será melhor fundamentado mais adiante. Contudo, se a brinquedoteca é feita para brincar, as brincadeiras lúdicas servem para desenvolver o alto conhecimento da criança, pois, é na brinquedoteca que ela "brinca, cria mais e mais, com vários brinquedos e com muita variedade de materiais, desafiando e promovendo a inventabilidade" (Cunha, 2001, p.94). Nesse contexto, as atividades lúdicas que ocorrem na brinquedoteca são fundamentais para subsidiar o processo de construção de



conhecimento da criança, pois, brincando ela adquire experiência, exercita sua criatividade e fantasia, organiza o mundo e se prepara para o futuro.

As atividades desenvolvidas na brinquedoteca são bastante variadas. As crianças podem brincar em grupo, adquirindo o processo de sociabilidade, ou individualmente, estimulando o autoconhecimento. O importante é que haja várias situações para que as crianças estejam sempre motivadas a desmistificar o mundo dos brinquedos com prazer e alegria. É importante ratificar que "a única atividade que a brinquedoteca oferece a criança é o brincar" (CUNHA, 2001, p. 53). Esse brincar se dar de várias formas, desde as atividades que requerem concentração como jogos de faz-de-conta, até as de brincar livremente. Outras atividades que também são desenvolvidas na brinquedoteca de forma lúdica são as atividades artísticas como: o desenho, a pintura, o teatro, a música, as quais auxiliam na representação do cotidiano pela criança.

Nesse âmbito, "[...] a brinquedoteca é um esforço no sentido de salvar-guardar a infância, nutrido-a com elementos indispensáveis ao crescimento saudável d'alma e da inteligência da criança [...]" (GARCIA Apud CUNHA, 2001, p. 58). Em suma, o ambiente de uma brinquedoteca é mais do que um espaço de brinquedos, cujas atividades lúdicas fazem com que sejam desenvolvidas, no público infantil, a criatividade, a concentração, o companheirismo, as habilidades intelectuais, e o aprender fazendo, pois: "Brincando ou jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua futura atuação profissional, tais como atenção, o hábito de permanecer concentrada e outras habilidades perceptivas e psicomotoras" (Opcit. p. 31).

É interessante lembrar que a atividade lúdica é uma necessidade da criança, pois, a ação lúdica ajuda-lhe no processo contínuo do conhecimento e, conseqüentemente, no aprendizado, no desenvolvimento sócio-cultural e pessoal. Ou seja, o lúdico é responsável em resgatar e moldar a infância, preparando a criança para a fase adulta.

Sendo assim, a ludicidade é ponto-chave para que ocorra um melhor desenvolvimento da criança, cujo brincar é a atividade primordial da infância. É por meio da ação lúdica que a criança aprende a viver e caminhar para o futuro.

Pestalozzi Apud Oliveira, (1992) diz que:

[...] É através da atividade lúdica que a criança se prepara para a vida assimilando a cultura do meio em que vive adaptando-se as condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir cooperar com seus semelhantes e conviver com o meio social [...] (p.23).

Portanto, o brincar está na essência do processo de construção social da personalidade da criança. Com o brinquedo, as crianças lidam com a regularidade e a modificabilidade dos acontecimentos. O brinquedo é a estrada que a criança percorre para chegar ao coração das coisas e desvendar os enigmas da vida. Segundo Brougère (2001), o brinquedo estimula a brincadeira ao abrir a possibilidade de ações correntes com a representação, pois, pelo fato de representar um bebê, uma boneca-bebê desperta a expressão de carinho, de troca de roupa, de dar banho, ou seja, atos ligados à maternidade.

Nesse aspecto, a brinquedoteca é um espaço de valorização das ações lúdicas de cada criança através do resgate das brincadeiras, as quais retratam o cotidiano vivenciado pela própria criança que brinca. Segundo Cunha (Opcit), é provado que a criança que não brinca tem menos facilidade de se desenvolver, bem como, de expressar suas habilidades.

O brinquedo e a brincadeira, segundo Freidmann (1992, p.43), "são elementos fundamentais para o desenvolvimento da criança". Dessa forma, brincando, as crianças possuem facilidade de construir seu próprio mundo, e os brinquedos, servem de ferramentas para a realização dessa construção.

## **1.2. JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL.**

A infância é um período marcado por grandes descobertas sociais, físicas e cognitivas em que a criança através do lúdico interage, consideravelmente, com o mundo que lhe cerca. Desse modo, o jogo, o brinquedo e as brincadeiras sempre estiveram presentes na vida do indivíduo, mas diferenciam-se culturalmente e conforme cada contexto histórico.

Por meio do jogo, desde os primórdios, o homem buscou o autoconhecimento, "do nascimento até a morte convivemos com elementos lúdicos" (MIRANDA, 2001, p. 08). A atividade lúdica é, essencialmente, um laboratório em que ocorrem experiências inteligentes e reflexivas. Para Miranda (2001), o lúdico é uma categoria geral de todas as atividades que possuem características de jogo, brinquedo e brincadeira. Em síntese, o jogo ocorre por meio de regras espontâneas ou intencionais; o brinquedo é o objeto manipulável; e a brincadeira é a ação do brinquedo.

De acordo o dicionário Aurélio, a palavra "lúdico" encontra-se relativa a jogos, brinquedos e divertimento ou brincadeiras, o que significa dizer que, caracterizar o lúdico é falar dessas vertentes. Novamente, recorrendo ao dicionário, o jogo é uma atividade física e mental organizada por sistema de regras que definem a perda ou ganho; e o brinquedo, passatempo e divertimento.

Segundo Brougère (2001), o brinquedo é, antes de tudo, o suporte de uma representação. A criança que manipula um brinquedo com o ato de brincar está exercendo ações sobre

este, as quais são denominadas de brincadeiras, além de possuir, de antemão, uma imagem a decodificar.

Nesta perspectiva, observa-se que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são conceitualmente distintos, mas estão totalmente ligados a uma ação lúdica. "Brincando ou jogando a criança alcança níveis de desenvolvimento bem mais alto, porque não sente cansaço" (CUNHA, 2001, p. 27). Como o brinquedo proporciona o aprender-fazendo, através de jogos e brincadeiras, a criança pode aprender novos conceitos, adquirir informações e superar dificuldades no processo de aprendizagem. Enfim, "brincando a criança organiza seu cotidiano e estimula suas vivências futuras" (Opcit. p. 28).

Ainda falando do brinquedo, este aparece como um elemento da cultura colocado ao alcance da criança. É o seu parceiro na brincadeira. Vale frisar que o brinquedo por si só não é nada mais que um objeto, mas à medida que este é manipulado pela criança, torna-se um brinquedo exercendo ações de brincadeiras. "[...] A manipulação do brinquedo leva a criança a ação e a representação, a agir e a imaginar" (KISHIMOTO, 2000, p.68).

Manipulação, posse, consumo..., o brinquedo e o jogo servem para a criança criar e introduzir realidades de diferentes contextos, o que só é possível com o manuseio dos mesmos. A boneca, por exemplo, exposta em uma estante não passa de um objeto, mas ao ser manipulado por uma criança pode virar a filhinha, a mãe, quer dizer, esta é transformada em brinquedo para favorecer a brincadeira.

Para a criança tudo pode virar brinquedo, desde que seja favorecida a brincadeira. Objetos, sons, movimentos, figuras, pessoas, espaços, enfim, tudo aquilo que proporciona o lúdico é transformado em brinquedo. Por conseguinte, "o valor de um brinquedo para uma criança pode ser medido pela intensidade do desafio que representa para ela" (Opcit. p. 33).

Na brinquedoteca, como em qualquer outro lugar, o brinquedo é um convite para brincar e jogar, o qual desenvolve o processo de socialização por meio da interação entre as crianças, contribuindo de forma eficaz na interiorização de valores e crenças, dentre os quais a criança busca sua identidade. "O brinquedo ainda favorece atividades geradoras de desenvolvimento emocional e social" (CUNHA, 1997, p. 14).

Kishimoto (Apud SANTOS, 2002), afirma que o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. É neste sentido, que o brinquedo proporciona a criança o faz-de-conta; jogo este que se vale das brincadeiras de representar para retratar seu cotidiano. Isto é muito presente quando se observa uma criança brincando com alguns objetos como: panelinhas, fogão, cama e o outros, em que

ela interioriza aquilo que vivencia no seu dia-a-dia, como a mãe preparando a comida, por exemplo.

Para Kishimoto (2000) é através de jogos, brinquedos e brincadeiras que a criança aprende a reproduzir o seu cotidiano, a natureza e as relações sociais, pois ao substituir objetos reais e manipulá-los de acordo com sua imaginação, a criança é levada a agir em um mundo imaginário, onde a situação é definida pelo significado estabelecido pelas brincadeiras e não pelos elementos reais. Reforçando essa idéia Cunha (2001), cita que:

(...) dar-lhe oportunidade para que, brincando libere a sua capacidade de criar e de reinventar o mundo, de deliberar sua afetividade de ter suas fantasias aceitas e favorecidas para que através do mundo mágico do faz-de-conta possam explorar seus próprios limites e partir para a aventura que poderá levá-lo ao encontro desses mesmos. (p.10)

### **1.3. BRINQUEDOS PARA CADA PERÍODO DA INFÂNCIA, SEGUNDO JEAN PIAGET.**

Sabe-se que o brinquedo é um convite ao brincar. Todavia, para que o mesmo represente um desafio para a criança, este deve estar adequado aos interesses, às necessidades e as capacidades implícitas em cada etapa de desenvolvimento, pela qual a criança perpassa.

Por isso, a "brinquedoteca precisa ter um acervo de brinquedos adequado aos interesses de seus usuários" (CUNHA, 2001, p. 36). É importante colocar que, a orientação para a seleção dos brinquedos não se baseia apenas no critério por faixa etária, mesmo porque se vive num país cheio de valores e de diferentes etnias, logo, é preciso que se atente para o fato de que "cada criança tem seu ritmo próprio de desenvolvimento [...]" (Opcit: p. 37).

Partindo desse princípio, um dos maiores teóricos que se preocupou com o desenvolvimento das crianças foi Jean Piaget. Esse, por sua vez, dividiu o entendimento sobre o desenvolvimento infantil por estágios - estabelecendo-os por faixa etária -, através dos quais é possível perceber a evolução do brincar de acordo com os interesses de cada idade.

Levando em consideração a existência de estágios de desenvolvimento, Cunha (Opcit.), ressalta a necessidade de se separar, na brinquedoteca, locais específicos ou "cantos do brincar", de acordo com as características de desenvolvimento da criança. Como se vê, estes estágios estão diretamente relacionados com o brincar, uma vez que, a criança já "brinca" antes mesmo de nascer e, após o seu nascimento, é introduzida no contexto social do brinquedo, sendo incutido, em seu aspecto mental e comportamental, os valores

de uma determinada sociedade. No decorrer do desenvolvimento infantil, a criança vai adquirindo habilidades capazes de levá-lo ao conhecimento das coisas que estão em sua volta. A brincadeira, nesse cenário, vem viabilizar uma relação íntima da criança com o meio em que está inserida.

Observando o brincar da criança, Piaget (Apud KISHIMOTO, 2002), percebeu o jogo como um fator determinante para seu crescimento. Investigou em todo o desenvolvimento infantil a existência de três tipos de jogos conforme cada estágio em que a criança se encontra, são estes: Jogos de Exercícios, Jogos Simbólicos e de Regras. Vale colocar que, “embora os estágios de desenvolvimento, pelos quais as crianças passam sejam semelhantes, a época e a forma como eles se processam varia bastante” (CUNHA, 2001, p.37).

Para melhor entendimento serão abordadas as etapas do desenvolvimento infantil relacionado-as ao brincar, segundo Piaget (Apud CUNHA, Opcit.).

- **Estágio Sensório-motor: Compreendido entre a faixa etária de zero a dois anos.**

Este período é caracterizado pela aquisição de comportamentos involuntários da criança, pois a mesma no primeiro mês de vida apresenta apenas reflexo. No decorrer de seu desenvolvimento ela começa adquirir informações por meio dos sentidos. Já entre os seis e doze meses de vida da criança, são freqüentes os jogos de exercício em que trabalha com longas repetições a sua própria ação, como esticar e encolher as pernas e os braços, levar objetos a boca, entre outros. Essas atividades acima referidas são realizadas por mero prazer, chamadas de atividades motoras. Para atender as necessidades da criança neste período, é importante que sejam colocados, ao seu alcance, brinquedos que venham estimular seu desenvolvimento. O brincar nesta fase, está voltado para o encaixe, o esconder, manusear, explorar e o descobrir objetos. Ressalta-se também que, os brinquedos podem ser todo o seu ambiente: objetos, sons, efeitos visuais, espaços, cores (móviles coloridos), figuras e pessoas.

Na brinquedoteca são comuns móveis coloridos e sonoros, pois os mesmos prendem a atenção da criança no momento da brincadeira. Até mesmo um pedaço de pano vermelho serve de brinquedo para estimular a percepção visual da criança. Daí a necessidade dos brinquedos serem adequados conforme cada período infantil.

Dos doze aos dezoito meses: "A criança começa a observar o efeito de sua conduta no ambiente a sua volta" (CUNHA, 2001, p.39). Aprende a andar, explorar os espaços e exercitar-se correndo de um lado para outro, usa as duas mãos juntas para pedir as coisas apontando para os objetos, aumenta seu vocabulário e a mesma palavra pode ter vários significados.

Os brinquedos, nesta fase, devem ser os chamados brinquedos pedagógicos, ou seja, aqueles que estimulam a manipulação, como encaixar argolas, empilhar tampinhas, apertar botões, que fazem saltar peças ou abrir portinhas.

Dos dezoito aos vinte e quatro meses, a criança passa a internalizar as ações realizadas e lembra-se das pessoas e coisas. Sua memória já está ativa, começando o processo de representação e limitação mental, o que mais tarde é consumado no surgimento da brincadeira simbólica, chamado na próxima fase, de jogo do faz-de-conta.

Para esta fase, são necessários brinquedos que satisfaçam suas necessidades de movimentação, como:

- Brinquedos de empurrar;
- Blocos de construção,
- brinquedos de puxar;
- Cavalinho de pau,
- túneis para passar por dentro,
- Jogos simbólicos e outros;

▪ **Estágio Pré-operacional: Compreendido entre dois a sete anos.**

É o segundo estágio de desenvolvimento cognitivo. Aproximadamente aos dois anos, quando a criança está saindo do estágio sensório-motor, ela já é capaz de planejar suas ações e de fazer representações com os objetos, por exemplo, uma tampinha vira um copo, uma caixa de sapato vira berço, ou seja, o chamado jogo simbólico. "Este jogo é marcado pelas brincadeiras de faz-de-conta, mas, inicialmente, esta atividade é executada de maneira solitária, envolvendo modos próprios de ver, sentir e reagir de cada indivíduo. Por volta dos três anos de vida surgem às brincadeiras simbólicas coletivas" (OLIVEIRA, 1992, p.22).

Vale salientar que, entre os dois e quatro anos, a criança ainda não é capaz de formar conceito corretos, mas a linguagem verbal se desenvolve bastante, interessando-se pelo nome de tudo e definindo as coisas a sua maneira; este é o chamado período pré-conceitual. Nesta faixa etária, os brinquedos mais adequados são:

- Livro de pano, que desenvolve a linguagem verbal;
- Telefone, que desenvolve o raciocínio lógico;
- Panelinhas e outros objetos que estimulam o faz-de-conta.

Já a fase que corresponde, mais ou menos, dos quatro aos sete anos, a criança começa a argumentar e embora suas razões ainda não sejam uma lógica, é capaz de classificar e dá nome as classes, considerando mais de um atributo, faz ordenações por tamanho e estabelece seqüências. Tudo isso, por estar no período intuitivo, pois Piaget (Apud NICOLAU, 1987, p.56) enfatiza que “[...] para desenvolver o pensamento infantil há necessidade de ações, não de palavras [...] é a criança que constrói o seu conhecimento, tendo por base sua abordagem pessoal e de combinações ambientais favoráveis [...]”. Então, os brinquedos aconselháveis são:

- Bloco de construção;
- Material para pintar e desenhar;
- Jogos: de dominó, da dama, da memória...
- Carrinhos de boneca, Livro de história.

#### ▪ **Estágio das Operações Concretas: período dos sete aos doze anos**

Neste estágio, observa-se a presença dos jogos de regra, pois a criança brinca mais em grupos, o que caracteriza a existência de um conjunto de normas, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, ocorrendo também uma forte competição entre os indivíduos. Esse jogo aparece quando a criança abandona a fase egocêntrica, possibilitando o desenvolvimento dos relacionamentos afetivo-sociais.

- Para brincar nesta fase, sugere-se:
- Bolas e raquete
- Boliche, a peteca, quebra-cabeça mais complexo;
- Futebol de salão
- Jogos de matar que apresentam desafios:
- Sucata e ferramentas para a construção de brinquedos.

#### ▪ **Estágio das operações formais: a partir de doze anos em diante**

Neste estágio, faz-se necessário estabelecer novas propostas para se brincar, pois o indivíduo estará entrando na pré-adolescência e nesta etapa, os brinquedos, segundo CUNHA (Opcit. p. 45), são "os chamados jogos de adulto, os jogos sociais, que podem proporcionar, além de informações, muita diversão, pois costumam tratar de temas atuais."

Em linhas gerais, a brinquedoteca deve estar pronta para receber a criança, levando em consideração cada estágio do seu desenvolvimento, para que esta brinque de forma alegre, desfrutando de brinquedos e jogos, os quais influenciarão em seu aprendizado. Isto só será possível se a brinquedoteca contar com uma equipe de profissionais capacitados para este fim, em que a figura do brinquedista é indispensável.

#### **1.4. O BRINQUEDISTA E SUA FUNÇÃO.**

Segundo Santa Marli Pires dos Santos, presidente da Associação Gaúcha de Brinquedoteca, o brinquedista deve ser uma pessoa comprometida primeiramente com a educação, ser alegre, afetiva e, principalmente, entender as fases pelas quais as crianças passam. Na brinquedoteca, faz-se necessário um profissional como este, capaz de mediar às brincadeiras na hora do brincar, pois o funcionamento de qualquer brinquedoteca requer tarefas e responsabilidades diferenciadas que vão além da organização dos brinquedos.

Nesse aspecto, o brinquedista, juntamente com outros profissionais - psicólogos e assistentes sociais -, são responsáveis pela triagem da criança, análise de jogos e arrumação de brinquedos, tendo sobretudo, a ajuda das crianças.

Visto como "o principal defensor do direito da criança ao brincar" (NEUMANN, 2005, p.162), o brinquedista também pode propor brincadeiras e atividades para as crianças, mas deve sempre respeitar as decisões que elas tomarem.

Esses profissionais envolvidos com o brincar, devem respeitar as crianças, suas indicações, agindo com sensibilidade e alegria, porque sem entusiasmo, o lúdico não é favorecido, e o ambiente não é contagiado pelo prazer de brincar, tido como a função principal de uma brinquedoteca, pois "a regra significativa que vigora no universo do brincar dar à criança o poder de participar do jogo social e histórico de produção e transformação do conhecimento" (GALVÃO, 2004, p.19).

##### **1.4.1- A Formação do Brinquedista.**

Para Santos (Apud NEGRINE, 1997), a formação do brinquedista deve ser por meio de reflexões sobre o ato de brincar da criança, pois os educadores, na sua maioria pedagogos, despertam para importância das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento humano e propõem a disseminação de espaços lúdicos, as brinquedotecas, à sociedade, deparando-se assim, com um novo profissional, o brinquedista.



Isso significa que o brinquedista deve ser capacitado para atuar nas brincadeiras, através da valorização das atividades lúdicas, compreendendo a brinquedoteca como um ambiente, no qual, as crianças vão para brincar e estimular suas habilidades com toda a importância do aprender-fazendo, entendendo que:

(...) através do brinquedo, a criança entra em contato com um discurso cultural sobre a sociedade, realizado por ela, com, o feito, nos contos, nos livros, nos desenhos animados. Nesse aspecto, a especificidade dos brinquedos está no fato de ter o volume, de propor situações originais de apropriação e, sobretudo, convidar a manipulação lúdica (BROUGERE, 2001, p.65).

Logo, é preciso proporcionar as crianças oportunidades para que elas possam exercer o direito de brincar. Dar à criança esse direito implicará, conseqüentemente, na preocupação com a formação dos adultos que dela se ocupam, quer sejam os professores, educadores ou brinquedistas. Vale enfatizar que, as experiências vividas na infância são diretamente refletidas no brincar, isto é, as brincadeiras refletem a maneira como as crianças lidam com os acontecimentos do seu dia-a-dia.

O que a criança aprende também se faz pela imitação do adulto. Assim sendo, o brinquedista deve se envolver nas brincadeiras, sem atrapalhar a criança, mas proporcionando estímulos para que brinque mais. Pois,:

A criança sente-se, ao mesmo tempo, prestigiada e desafiada quando o parceiro da brincadeira é um adulto. Este, por sua vez, pode levar a criança a fazer descobertas e a viver experiências que tornam o brincar mais estimulante e mais rico em aprendizado (MALUF, 2003, p.30).

Do mesmo modo, o brinquedista, ao proporcionar os brinquedos e as brincadeiras, deve provocar participação coletiva e desafiadora à criança na busca de encaminhamento e resolução de problemas. No mais, se faz necessário que o brinquedista tenha em mente que, na brincadeira, as crianças produzem e reproduzem diversas formas de conhecimento. Para isso, cabe ao próprio brinquedista estabelecer relações concretas entre o lúdico e o ensino dentro da brinquedoteca, em que nessas ligações com o lúdico, o processo de ensino-aprendizagem torna-se cada vez mais acessível às crianças.

Dessa forma, a brinquedoteca é muito mais que um ambiente para brincadeiras, pois permite que se desenvolvam nas crianças a criatividade, a socialização, o companheirismo ao vivenciar as emoções, os relacionamentos - consigo e com outras crianças -, habilidades manuais e intelectuais, a imaginação, a concentração, o poder de decisão, o respeito e o cumprimento de regras.

## Capítulo II

### 2. O BRINCAR COMO PROMOÇÃO À SAÚDE.

Por muito tempo pensava-se que o tratamento de doenças estava relacionado apenas com exames clínicos, remédios e outros procedimentos médicos, que muitas vezes interferem mais ainda na cura do paciente. Isto porque não havia uma preocupação com o emocional, ou seja, com o psicológico da pessoa enferma.

Com vários estudos desenvolvidos na área da saúde, foi observado que não só o fator remédio contribui para a cura, mas outras ações devem ser levadas em consideração. Deste modo, Capra (2001: 308) diz que “A doença não é considerada um agente intruso, mas o resultado de um conjunto de causas que culminam em desarmonia e desequilíbrio”. Nesse âmbito, o processo de cura de determinada doença não se deve restringir apenas em cuidar do corpo físico, mas do aspecto emotivo e psíquico do indivíduo. Nesse aspecto, várias iniciativas vêm sendo adotadas pelos hospitais, na busca da cura mais eficaz, pode-se citar: as terapias, as fisioterapias, atendimentos psicológicos, psicopedagógicos entre outros.

Outras iniciativas mais recentes que ocorrem também no contexto hospitalar incluem o processo educacional, que trabalha principalmente com jovens e crianças internadas em hospitais e alas pediátricas de todo o país, com o objetivo de oferecer-lhes uma atenção ao que exige o Estatuto da Criança e do Adolescente - Lei 8069, aprovado em 1990 -, o qual reconhece e regulariza o direito a educação - formal e não-formal - a todas as crianças e jovens, inclusive as que se encontram em tratamento de saúde hospitalar.

Dentre essas iniciativas, vale ressaltar o processo lúdico usado também em vários hospitais como forma de integrar a criança ao ambiente hospitalar, de maneira que não afete diretamente seu cotidiano. Pois através do brincar a criança interage com o meio em que está inserida de forma prazerosa sem perder a sua essência de criança.

Segundo Friedmann (2002), o brincar surge como oportunidade para o resgate dos nossos valores essenciais enquanto seres humanos e como potenciais para cura psíquica e física. Nesse sentido, a atividade que envolve a ação lúdica - que se faz pelos brinquedos e as brincadeiras - tem múltiplas funções na vida do indivíduo que brinca.

Com isso, observa-se que o brincar pode ser visto como mais uma ferramenta capaz de contribuir no processo de reabilitação e cura da criança, uma vez que, a brincadeira é uma atividade essencial para que as crianças possam equilibrar suas tensões, trabalhar suas necessidades cognitivas, psicológicas, dando suporte para a criação de conhecimento e

de desenvolvimento das estruturas mentais, na medida em que estabelece uma relação com o brinquedo e a atividade lúdica.

## **2.1 - A CRIANÇA E O PROCESSO DA HOSPITALIZAÇÃO.**

Verifica-se atualmente, que os conceitos de saúde e doença foram se modificando. Segundo Mitre (2000), a doença, por muito tempo, foi compreendida apenas em razão de suas propriedades físicas e químicas. Em outras palavras, não se fazia relação desta com os fatores psicológicos e sociológicos, inerentes ao bem-estar do indivíduo. No caso dos atendimentos hospitalares, existia uma preocupação voltada apenas para o aspecto biológico, ou seja, para a doença em si.

Por conseguinte, muitos profissionais incluíam no conceito de saúde somente o bem-estar físico do doente, menosprezando os aspectos mentais, e sociais. Isso se justifica pelo fato de não saberem lidar, nem considerar todos os aspectos do indivíduo, apoiando-se apenas no conhecimento acerca da doença e da técnica.

No entanto, levar em consideração somente o lado físico do doente é realizar tratamento de forma superficial, deixando de lado causas psíquicas e outras decorrentes de problemas sociais como a falta de alimentação adequada, educação, entre outros.

Nesse contexto cabe refletir o que dizem Cunha e Viegas (2003),

É fundamental lembrar que a vida da criança, seu crescimento e desenvolvimento físico, mental, emocional e social, não estacionam, mas continuam evoluindo durante a internação no hospital. A hospitalização, impedindo suas atividades normais junto à família e dos amigos, na escola e em tudo que faz parte do seu dia-a-dia, quebra o ritmo pode modificar a criança (...) (p.11).

Atualmente, observa-se que há uma atenção direcionada também para o doente, isto é, para o sujeito em suas dimensões biológico, psicológico e social. Nesses termos, consideram-se no processo da cura os fatores interpessoais, os quais ajudam na reabilitação do doente, levando em consideração que este é uma pessoa humana, com características e personalidades próprias, haja vista que, num contexto global, a Organização Mundial de Saúde (Apud CAMON, p.1988) afirma que “a saúde deve ser vista como um bem-estar físico, mental e social”.

Ao mesmo tempo, muito se vem discutindo, principalmente na área da medicina e psicologia, sobre as consequências da privação sofrida pela criança hospitalizada durante o período de internação. Pois, a falta de contato social, distanciamento dos familiares, a

ausência de brinquedos, brincadeiras e da própria escolarização no ambiente hospitalar, geram perturbações sociais, físicas e cognitivas que afetam a vida da criança internada.

Nessa perspectiva, segundo Mitre (2000), o brincar aparece como uma possibilidade de expressões de sentimentos, preferências, receios e hábitos que podem mediar o mundo familiar e a situação nova ou ameaçadora para a criança. Sabe-se que tais experiências desconhecidas podem ser agradáveis ou desagradáveis, dependendo, pois, da maneira como o ambiente é apresentado.

Muitos autores, a exemplo de Kudo e Pierre (1990), Novaes (1998), Roza (1997) e Santos (Opcit.), vêm apontando para a importância da presença da atividade lúdica durante o período de adoecimento e internação hospitalar de crianças. “O brincar passa a ser visto como uma etapa terapêutica capaz de promover não só a continuidade do desenvolvimento infantil, como também a possibilidade de, através dele, a criança melhor elaborar esse momento específico que vive” (MITRE, 200, p. 03).

Portanto, para discutir a promoção do brincar na hospitalização da criança, é preciso entender as causas e as consequências que a mesma traz a este público, bem como, o significado de sua intervenção para os profissionais da saúde que atuam direta ou indiretamente nesse campo. Tal ênfase será dada no item seguinte.

### **2.1. 1. MOTIVOS DA HOSPITALIZAÇÃO**

A internação é feita para possibilitar o diagnóstico e tratamento de doenças mais complexas, por meio de recursos técnicos e acompanhamento integral.

Para Roza (1997), a hospitalização na infância pode se configurar como uma experiência potencialmente traumática. Ela afasta a criança do seu cotidiano, do ambiente familiar e promove um confronto com a dor, com a limitação física e com a passividade. Essa confrontação leva, na maioria das vezes, aos sentimentos de culpa, punição e medo da morte.

Para dar conta de internalizar essa experiência - que é a internação -, é necessário que a criança disponha de instrumentos de seu domínio e conhecimento. Nessa perspectiva, nada melhor do que jogos, brinquedos e brincadeiras para amenizar o sofrimento da internação, inserindo-a num contexto, visto como “natural” dela, que é o brincar. Dessa forma, o brincar surge como uma possibilidade de modificar o cotidiano da internação, pois através de um movimento pendular entre o mundo real e o mundo imaginário a criança transpõe as barreiras do adoecimento e os limites de tempo e espaço.

### **2.1.2. PROBLEMAS QUE OCORREM DURANTE A HOSPITALIZAÇÃO**

Estudos têm mostrado que, nos primeiros dois anos de vida, a criança hospitalizada tem a sensação de estar sendo abandonada pelos pais. Entre 4 e 5 anos, sente esta nova situação como castigo por alguma falha que tenha cometido. Já dos 10 aos 12 anos, possui uma profunda ansiedade e medo da morte.

De acordo com Cunha e Viegas, (2003), a internação, seja em quarto individual ou enfermaria - com pessoas diferentes e muitas vezes em companhia de outros pacientes em estado grave, com rotinas não habituais, horários rígidos e sono interrompido para avaliação de temperatura corporal e outros exames clínicos -, causa na criança ansiedade, dor e fantasia.

Nesse aspecto, nem sempre é fácil a adaptação da criança no ambiente hospitalar, pois são comuns os choros, a revolta, a agressividade, o silêncio, a recusa da alimentação, apatia ou até mesmo não-aceitação do espaço; o que pode evoluir para um quadro depressivo. Logo, caso a criança não receba um atendimento que prime pela sua saúde global, a hospitalização poderá lhe causar graves alterações emocionais, físicas e intelectuais.

Para prevenir tais danos, a humanização dos hospitais é muito importante, pois não é satisfatório promover a saúde apenas por meio de remédios, cuidando nesse caso só do fator biológico como foi visto anteriormente. É preciso que sejam levados em consideração os fatores, psicológicos, cognitivos e sociais da criança, sendo a ação lúdica desenvolvida na brinquedoteca hospitalar, um dos recursos eficientes também na promoção da saúde.

## **2.2. OS DIFERENTES ESPAÇOS DE BRINCAR: A BRINQUEDOTECA.**

Segundo Cunha (2001), as brinquedotecas existem para atender as necessidades lúdicas e afetivas das crianças. Entretanto, vale destacar que “existem crianças diferentes em contextos também diferentes, e para resolver essas diferenças as brinquedotecas também devem ser diferentes” (Opcit. p.95). Isso reporta o fato de que se tem hoje brinquedotecas em favelas, museus, escolas, presídios, pastorais da criança, hospitais e até mesmo em caminhões, que precisam ser vistas, pelos seus idealizadores, nas suas particularidades.

Todas essas brinquedotecas têm por função, estimular o brincar da criança levando em consideração seu contexto e sua realidade, pois Cunha (2001, p. 95) enfatiza que, “pelo o mundo a fora, diversos tipos de brinquedoteca têm surgido como resultado do esforço de proporcionar condições adequadas para que a criança brinque bem, apesar das dificuldades que possam existir”.

Ainda caracterizando a brinquedoteca, esta é um espaço criado para favorecer o brincar como um local de descobertas, estimulação e criatividade. Independente do tipo, o objetivo

desta é sempre resgatar o lúdico e a ludicidade infantil. Entretanto, os variados tipos de brinquedoteca sugerem formas diferenciadas de funcionamento. No capítulo anterior, verificou-se que existem aquelas em que as crianças só vão para brincar, outras que trabalham com o empréstimo de brinquedos, e outras que funcionam como terapia às crianças com necessidades especiais. Mas em todas elas, as crianças devem se tornar sócias. Neste caso, “o fato de associar-se, além de possibilitar melhor controle sobre os brinquedos, proporciona também a formação de um vínculo com a brinquedoteca” (Opcit, p. 63).

As atividades desenvolvidas na brinquedoteca podem ser variadas e a escolha e delimitação dependerão do tipo e objetivo da brinquedoteca. O público infantil atendido pode brincar sozinho ou pode participar de jogos com outros companheiros, o importante é que o espaço seja bem criativo e que os frequentadores sejam estimulados por constantes novidades.

Nenhuma criança é obrigada a nada. Se, porventura, durante uma atividade ela quiser ficar parada, o brinquedista deve apenas motivá-la, nunca forçá-la a brincar. A escolha do brinquedo deve partir da livre opção da criança; nesse caso, o brinquedista pode apenas fazer uma pré-seleção, distribuindo o brinquedo de acordo com a faixa etária da criança, para que possam brincar a vontade e descobrir toda a magia do lúdico.

Nesse cenário, a brincadeira é considerada uma atividade indispensável para a vida das crianças e um estímulo fundamental para seu bom desenvolvimento emocional, social, psíquico e cognitivo, assim como, contribui de forma eficaz no processo da cura. Em outros termos, a brinquedoteca se constitui num espaço certo da brincadeira, assumindo funções pedagógicas, sociais e terapêuticas de mais alta importância em vários ambientes, como, por exemplo, em hospitais.

### **2.2.1 - Brinquedoteca Hospitalar.**

A brinquedoteca deixou de ser um espaço pensado para as escolas ou para as crianças se divertirem simplesmente. Na atualidade, como já fora citado, as atividades lúdicas envolvem diferentes setores da sociedade como: grandes empresas, universidades, escolas, hospital, Clínicas Fisioterapeutas, Psicopedagógicas, organizações não-governamentais e tantos outros espaços que reconhecem o valor da ludicidade para a melhoria de vida das pessoas.

De acordo com Roza e Santos (1997), em qualquer ambiente ou situação, o brinquedo é o companheiro inseparável da criança, mas quando sua rotina é interrompida pela internação num hospital - e este apresenta uma estrutura física inadequada para a criança -, pode provocar danos que, muitas vezes, marca para sempre sua vida.

Os hospitais, normalmente não estão preparados para o atendimento de crianças, pois quando ela é hospitalizada sua vida muda completamente. Ela deixa sua casa, seus amigos, seus brinquedos e encontram um ambiente desconhecido, com parede sem cor, aparelhos estranhos, pessoas desconhecidas e uniformizadas que lhe oferece remédios amargos, injeções, máscaras de oxigênio, sondas, exames complicados, além do choro de outras crianças, etc. Tudo isso provoca medo, sofrimento, ansiedade e desconforto. Para amenizar esse impacto sentido pela criança, surge a brinquedoteca hospitalar.

Sobre esse aspecto, Cunha (2001, p.97), destaca que: "Para alegrar a criança durante sua permanência no hospital foi criado a brinquedoteca hospitalar. Lá, a criança pode encontrar brinquedos para se distrair e, no caso de não poder deixar o leito, os brinquedos serão levados até ela".

Historicamente falando, as primeiras idéias de brinquedoteca hospitalar surgem na Finlândia mais ou menos no ano de 1909, quando se pensava em organizar um espaço de recreação para as crianças hospitalizadas. Mas isso só foi possível em 1950, quando o brincar no hospital se organizou. Desde então, a literatura sobre o assunto tem ajudado a sensibilizar os profissionais da área da saúde, psicologia e educação a cerca do lúdico nos hospitais e clínicas.

No Brasil, na década de 80, através, da iniciativa de pessoas de diversas áreas da sociedade civil - de ONGs, de Órgãos do Terceiro Setor -, começaram a ser criadas as primeiras estruturas das brinquedotecas hospitalares, as quais têm conseguido cada vez mais adeptos, expandindo-se cada vez mais.

É importante ressaltar que muitos hospitais ainda não reconhecem o efeito do brincar no processo da hospitalização. Certamente, existem aqueles que estão dando o primeiro passo; outros já estão estruturados. Reconhecendo a importância do brincar das crianças em situações de risco, a Lei Federal 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.

### **O que diz a lei?**

Art. 1º Os hospitais que oferecerem atendimento pediátrico contarão, obrigatoriamente, com brinquedotecas nas suas dependências.

**Parágrafo único** – o disposto no caput deste artigo aplica-se a qualquer unidade de saúde que ofereça atendimento pediátrico em regime de internação.

Art. 2º Considera-se brinquedoteca, para os efeitos desta lei, o espaço provido de brinquedos e jogos educativos, destinados a estimular as crianças e seus acompanhantes a brincar.

Art. 3º A inobservância do disposto no artigo 1º desta Lei configura infração a legislação sanitária federal e sujeita seus infratores às penalidades previstas no II, do art. 1º da Lei nº. 6.437, de 20 de agosto de 1977.

Art. 4º Esta lei entra em vigor 180 (cento e oitenta) dias após a data de sua publicação: Brasília, 21 de março de 2005.

Como se vê a construção de brinquedotecas em ambientes hospitalares é de suma importância, pois a mesma transforma o aspecto triste da internação em momentos alegres, fazendo com que as crianças reajam ao tratamento. Para tanto, torna-se relevante destacar o argumento de (Viegas, 1993, p.13), sobre a brinquedoteca hospitalar: “A brinquedoteca hospitalar deve ser um espaço diferente, mágico, que estimule a imaginação. Decoração alegre, bem colorida, que provoque a curiosidade e vontade de descobrir, que possibilite a exploração em ambiente seguro e convidativo”.

Neste contexto, a brinquedoteca hospitalar, tem por finalidade tornar o ambiente hospitalar mais alegre e menos traumatizante, favorecendo maiores condições para a recuperação da criança, uma vez que, o processo de internação provoca sérias alterações na vida cotidiana da criança, impondo-lhe um ambiente desconhecido formado por regras, limites e sem liberdade.

Para que a criança não seja prejudicada, o ambiente hospitalar deve oportunizar várias atividades através do brincar, que sirvam de estímulos para a adaptação e reabilitação da criança nesse novo ambiente. “Acima de tudo, as atividades lúdicas devem servir para manter a autoconfiança e ajudá-la a superar essa adversidade” (CUNHA, 1993, p.98).

Nesse aspecto, o brincar exerce um papel fundamental na saúde, de forma a minimizar as consequências da hospitalização no desenvolvimento das potencialidades da criança. Ao tratar de uma criança, deve-se levar em consideração “não só os seus aspectos clínicos e patológicos de doença e a limitação, mas abordar a importância de se considerar o lado saudável e resgatar a sua potencialidade, normalmente latente durante o processo de doença e internação” (KUDO e PIERRE, 1990, p. 195).

A criança, longe do contexto de sua casa e de seus familiares, assusta-se com o novo ambiente, principalmente quando se trata de internação pela primeira vez. Será desse modo, valioso para a criança saber que no hospital existe um local cheio de jogos,



brinquedos, materiais para pintura e desenhos, os quais, de forma eficaz, contribuem para sua adaptação e desenvolvimento.

A brincadeira torna-se, então, um recurso da criança para o desenvolvimento do seu eu, pois é na busca de compreender o mundo, assimilando o real a si mesmo, que encontra equilíbrio afetivo e intelectual, na tentativa de adaptar-se ao ambiente desconhecido e ao mundo dos adultos. Dessa forma, o brincar é uma re-elaboração do mundo real desenvolvida pela criança na tentativa de satisfazer suas necessidades, contribuindo assim, para o seu desenvolvimento em termos globais.

A brinquedoteca hospitalar oferece para a criança alegria, estimulando sua fantasia através dos brinquedos e do brincar, proporcionando mecanismos que fazem com que elas se sintam à vontade em um ambiente diferente. Com propósito de atender e oferecer às crianças um lugar favorável a sua recuperação contribui também para a formação educacional da criança em novo conceito de atendimento hospitalar na pediatria.

Piaget apud Marcelino (1990, p.87), diz que a “brinquedoteca hospitalar possui princípios e objetivos de preparar as crianças para enfrentar situações novas”. Pois a hospitalização provoca interrupção no cotidiano da criança, fazendo com que ela fique insegura e sinta falta das pessoas que participam do seu dia-a-dia.

De acordo com Cunha e Viegas (2003), a brinquedoteca hospitalar tem os seguintes objetivos:

- Preservar a saúde emocional da criança, proporcionando alegria e distração através de oportunidade para brincar, jogar e encontrar parceiro;
- Preparar a criança para a situação nova que irá enfrentar, levando-a a familiarizar-se com roupas e instrumento cirúrgicos de brinquedo e através de situações lúdicas; tomar conhecimento de detalhes da vida no hospital e do tratamento, que vai ser submetido;
- Dar continuidade à estimulação de seu desenvolvimento, pois a internação poderá privá-la de oportunidade e experiência de que necessita. Se a estada é longa, pode ser necessário um apoio pedagógico para que a criança não fique muito defasada no processo de escolarização.

No hospital Geral de Bragança, por exemplo, um dos objetivos da brinquedoteca, é fazer com que a criança continue seu processo educacional, através de atividades pedagógicas, bem como:

- Proporcionar condições para que a família e os amigos que vão visitar a criança encontrem-na num ambiente favorável, que não seja deprimente, nem aumente a

condição de vítima em que já se encontra. Jogos, brinquedos e brincadeiras podem facilitar o relacionamento, tornando-o mais alegre;

- Preparar a criança para voltar para casa, depois de uma estadia prolongada ou traumática. O brincar, não somente faz a criança esquecer da doença, mas também pode fazer com que, após deixar o hospital, ela tenha boas recordações e vontade de voltar, como visitantes ou para consultas rotineiras. Isto acontece, principalmente, nas festinhas comemorativas, quando algumas crianças que passaram pelo Hospital Geral, por exemplo, voltam para participar dessas festinhas, junto com as outras crianças que estão internadas.

## **2.3 – A BRINQUEDOTECA DO HOSPITAL GERAL DE BRAGANÇA.**

### **2.3.1. A Implantação e Funcionamento da Brinquedoteca do Hospital Geral de Bragança.**

A fim de minimizar o ócio hospitalar e os traumas causados pela internação, a brinquedoteca é uma alternativa desenvolvida na maioria dos hospitais que atende crianças de 0 a 11 anos em suas pediatrias. No Hospital Geral de Bragança, esta é uma iniciativa que vem acontecendo desde o ano de 2003, por meio do projeto “Pediatria Amiga da Criança”.

Inicialmente, o projeto foi pensado pela Assistente Social, que ao chegar ao hospital se deparou com uma Pediatria “fria”, sem cor e triste, ou seja, precisando de alguma ação que viesse a mudar esse aspecto.

Para dar vida e alegria a Pediatria, assim como, as crianças, começou o Processo de Humanização, com a pintura dos berços, dos quartos tudo colorido, ornamentação com móveis e a substituição das cadeias que as mães acompanhantes usavam na hora de dormir por camas, ou seja, transformar a Pediatria que antes era um espaço triste em um espaço colorido e alegre. (ASSISTENTE SOCIAL).

Para Viegas (1993), o hospitalismo agride o desenvolvimento da criança e interrompe seu cotidiano, num espaço triste e sem cor, com falta de motivação e entusiasmo.

Isso mostra a importância de adequar o ambiente frequentado pela criança ao seu modo, principalmente, quando se trata da hospitalização numa pediatria.

Ainda falando da iniciativa do referido projeto, é importante colocar que algumas Enfermeiras da Pediatria, por alguns momentos, alegravam o ambiente com brincadeiras e atividades como: recortes, colagens, pinturas, exercícios grafomotor (cobrir) e algumas

“brincadeiras de roda”. Esse momento era muito precioso para as crianças e seus acompanhantes, pois, ao brincar estes se distraíam, aprendiam e esqueciam, por alguns momentos, que estavam num hospital.

Vendo a importância do brincar para a criança internada, a Assistente Social acima citada, notou a necessidade de se organizar as atividades que já aconteciam na Pediatria do HGB. Daí, a idéia de buscar uma Pedagoga para a implementação das atividades na Pediatria do referido hospital, uma vez que: “O pedagogo é um profissional que lida com fatos, estruturas, contextos, referentes à prática educativa em suas várias modalidades e manifestações” (LIBÂNEO, 2001, p.45).

Após a chegada da Pedagoga em 2003, foi elaborado um projeto que visava buscar parcerias com o Poder Público para aquisição de uma brinquedoteca. Enquanto isso, a Pedagoga com mais duas voluntárias do curso de Pedagogia, começaram a confeccionar jogos e brinquedos em geral. Ou seja, passaram a organizar os materiais lúdicos necessários, tendo como recurso o uso de sucatas adquiridas pelos funcionários do hospital através de uma campanha de arrecadação de material reciclável.

De tal modo, o objetivo era confeccionar muitos jogos pedagógicos, levando em consideração o aprendizado adquirido pelos voluntários no curso de Pedagogia e no Laboratório Pedagógico do Campus Universitário de Bragança. Quanto à estrutura física, foi na sala de enfermagem do referido hospital que começaram a ser construídos os jogos, atividades grafomotoras e até aulas de reforço para as crianças hospitalizadas.

Com a chegada da brinquedoteca doada pelo Estado – composta por vídeo, televisão, jogos, brinquedos, gravador, CDs, livros de historinhas, papel, material, para pintura e desenhos, estantes, mesinhas, cadeiras, etc -, foi possível estimular ainda mais as crianças. O trabalho pedagógico ficou bem mais estruturado, tendo a necessidade de mais voluntários. A Pedagoga, por sua vez, passou a divulgar o trabalho e ao mesmo tempo fazer convites a acadêmicos do curso de Pedagogia, para tornarem-se voluntários. Com isso chegou-se a um momento em que o projeto contava com mais de 50 voluntários, distribuídos entre os períodos da manhã, tarde e noite.

Partindo desse contexto, foi desocupada a sala de enfermagem e o projeto ganhou uma sala, pequena, mas aconchegante e suficiente para continuar as atividades da brinquedoteca.

Vale ressaltar que a Pedagoga tem formação pela Universidade Federal do Pará. Buscou nesta Instituição de Ensino Superior sensibilizar colegas do curso para este novo olhar da pedagogia, em que se percebe a importância desta instituição na construção e organização da brinquedoteca do Hospital, visto que por lá passaram graduandos do

referido curso, contribuindo significativamente, para esta nova vertente da área da Pedagogia.

### 2.3.2 – As Atividades Lúdicas da Brinquedoteca.



FIGURA 02: Momento do brincar livre / HGB.

Na brinquedoteca hospitalar, as atividades lúdicas não se diferenciam tanto das outras brinquedotecas, uma vez que, o objetivo é estimular a brincadeira e, conseqüentemente, o desenvolvimento da criança que brinca. Em todo caso, no ambiente hospitalar, as atividades lúdicas voltam-se mais ao interesse de amenizar o sofrimento da criança causado pela doença, pois de acordo com Kishimoto (1993), as brinquedotecas em hospitais são de extrema importância para a recuperação da criança hospitalizada, pois ao utilizar o jogo, representando os problemas vividos na internação, as crianças encontram mecanismos para enfrentar os seus medos e angústias.

Na brinquedoteca do HGB, foram observadas crianças que mal podiam sentar e que envolvidas pelas atividades lúdicas, puderam se movimentar com mais facilidade. Isso foi satisfatório tanto para as crianças, quanto para os acompanhantes, que, na maioria das vezes, são as mães.

Com a realização da expressão lúdica, as crianças demonstram significativas mudanças em seus comportamentos como: uma maior interação ao meio hospitalar e um significativo progresso no processo de desenvolvimento físico, emocional, cognitivo e social.

Em uma das observações feitas na brinquedoteca, no momento das brincadeiras, presenciamos uma criança que a priori sentia dificuldades para andar, sobretudo, por sentir fortes dores nas pernas. Com o auxílio das brincadeiras - que na ocasião era espocar o balão e descobrir o animal que estava dentro -, a referida criança começou a se movimentar mesmo sentindo dores, segundo relato de sua mãe: “É incrível, ontem meu filho chegou com fortes dores e não conseguia andar, tinha muito medo, e agora está andando e brincando, eu não sabia que o brincar era importante na vida da criança e nem que ele influenciava na cura” (CADERNO DE CAMPO, 2009).

Nesse sentido, resgatar o lúdico em uma brinquedoteca de caráter hospitalar é destacar a sua importância na recuperação e tratamento de crianças e no próprio desenvolvimento, ajudando a recuperar a autoconfiança nas suas capacidades e garantindo sempre o seu direito de brincar. Com tais argumentações, fica claro que as atividades lúdicas têm muito a contribuir com o desenvolvimento infantil, pois Roza e Santos (1997, p.138) enfatizam que: “A brincadeira é a melhor maneira da criança comunicar-se, relacionar-se com outras crianças; brincando ela aprende sobre o mundo que a cerca e procura integrar-se a ele”.



FIGURA 03: Atividade Comemorativa na Brinquedoteca / HGB.

Como já fora mencionado, as atividades lúdicas desenvolvidas na brinquedoteca do HGB, iniciaram-se com as Enfermeiras da pediatria através da realização de teatros, brincadeiras de palhaços, pula-corda, atividades grafomotoras, pinturas, entre outros. Com a implantação da brinquedoteca, as atividades foram intensificadas, pois os brinquedos industrializados, juntamente com os de sucata, vieram enriquecer os momentos de alegria

daquelas crianças, as quais tiveram acesso a jogos de diversas formas, brinquedos para estimular o faz-de-conta, móveis, materiais para pintura, a música, o teatro, as historinhas e as festas comemorativas que fazem daquela pediatria um espaço lúdico cheio de alegria, em que a dor é esquecida, conforme mostra a foto acima.

Além dessas atividades, na brinquedoteca também são trabalhadas palestras e mini-cursos com as mães-acompanhantes sobre hábitos de higiene, cuidado com a criança, hábitos alimentares, e outros, estimulando sobretudo, uma melhor saúde e qualidade de vida.

Vale destacar ainda as oficinas de construção de brinquedos, em que os voluntários ensinam as mães a construir brinquedos de sucatas e a brincarem com seus filhos após a saída do hospital.

Assim, as atividades realizadas na brinquedoteca procuram oportunizar as crianças um pouco de prazer e aprendizagem sobre o meio físico e suas vidas, o que, de certa forma, lhes são tirados ao serem hospitalizadas, dando a elas uma impressão mais positiva em seus processos de recuperação.

### **Capítulo III**

#### **3. DESCRIÇÃO DA ÁREA DE ESTUDO E ANÁLISE DA PESQUISA.**

A pesquisa sobre Brinquedoteca Hospitalar foi realizada na Pediatria do Hospital Geral de Bragança, situado na Travessa Aurelino Coelho, nº 25, Centro da cidade de Bragança, Pará, conforme o especificado no segundo capítulo deste estudo. Isso se deve ao fato de que as crianças internadas no referido hospital dispõem de um espaço destinado as atividades lúdicas que é a brinquedoteca, a qual está vinculada ao projeto “Pediatria Amiga da Criança”, que visa desenvolver um trabalho pedagógico de forma lúdica, levando alegria e aprendizagem aos pacientes mirins.

A referida pediatria conta com uma enfermaria distribuída em quartos, onde estão instalados os berços e camas das crianças. Trata-se de uma área composta por dois banheiros, lavatórios e um pátio, espaço este em que funciona a brinquedoteca com mesas, cadeiras, televisão, vídeo, estante com brinquedos e um “cercado” acolchoado para as crianças de 0 a 2 anos brincarem. O atendimento na pediatria do HGB é feito 24 horas, com o revezamento de plantão das três técnicas de enfermagem, as quais, com carinho e atenção, cuidam das crianças que ali chegam doentes. Além das técnicas também ajudam no atendimento dessas crianças, estagiários do curso de enfermagem e os voluntários do projeto “Pediatria Amiga da Criança”.

A iniciativa desta pesquisa deu-se a partir de um convite que recebi para ser voluntário no referido projeto, o qual busca em sua amplitude, proporcionar o desenvolvimento educacional integral das crianças de forma lúdica, na Pediatria do Sistema Único de Saúde (SUS) do HGB, bem como, dos seus acompanhantes, visando uma recuperação física e emocional. Assim, as atividades desenvolvidas na Pediatria, mais precisamente na brinquedoteca, são diariamente realizadas pelos voluntários do curso de pedagogia em parceria com as Enfermeiras deste setor. Essas ações variam em: construção de recursos didáticos - com princípios ambientais de reciclagem -, palestras com os acompanhantes, seleção e utilização de brinquedos, realização de festinhas comemorativas, entre outros.

Participando do projeto e interagindo com esta nova vertente pedagógica que é a ludicidade, veio a vontade de realizar esta pesquisa em meio ao interesse de se entender como ocorre o ato lúdico no ambiente hospitalar.

### **3.1. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

O estudo foi desenvolvido no período de dois anos de janeiro de 2006 a janeiro de 2008, sendo que em 2007 este foi apresentado como TCC para obtenção de título de Licenciado pleno em Pedagogia. Com isso, como a brinquedoteca é um tema que requer mais estudos continuamos a pesquisa apresentando novos dados nesta monografia. Através de esboços teóricos em que se discutia a ludicidade em ambientes não-escolares, mais especificamente a brinquedoteca hospitalar, no Hospital Geral de Bragança, nos dispusemos a analisar o processo lúdico, destacando alguns pontos relevantes que são: a brinquedoteca como recurso terapêutico e psicopedagógico, o brincar na promoção da saúde, bem como, na diminuição do ócio hospitalar.

Nesse sentido, o enfoque da pesquisa foi direcionado para o Método Fenomenológico, por ser uma corrente filosófica que permite investigar os fatos a partir do contexto cultural em que se apresentam os fenômenos. Permitindo através deles, o estabelecimento de questionamentos e discussões dos pressupostos, em uma busca dos significados da intencionalidade do sujeito frente à realidade. Assim, Santos e Gamboa (2001), destacam que a fenomenologia visa entender os motivos subjacentes às relações humanas ao ampliar a perspectiva e procurar compreender os seres humanos em sua totalidade e em seu próprio contexto.

Com o intuito de uma análise mais apurada sobre a brinquedoteca hospitalar, os dados foram coletados a partir dos seguintes critérios:

- Dados Secundários, com a realização da pesquisa bibliográfica, por meio da literatura de alguns autores que escrevem sobre o tema abordado, leis e registro de documentos do lócus pesquisado.

- Dados Primários, com o desenvolvimento da pesquisa de campo, a qual foi feita no período de quatro meses, por meio de Entrevista Semi-estruturada, com perguntas “abertas”, o que remete a uma análise do todo interpretativo e compreensivo das falas e dos discursos dos entrevistados; Observação Participante, que segundo Chizzotti (2001, p.90) “é obtida por meio do contato direto do pesquisador com o fenômeno observado para recolher as ações dos atores em seu contexto natural [...]”.

Com estes procedimentos, o presente estudo teve como paradigma teórico-metodológico o Estudo de Caso, uma vez que a pesquisa foi se delineando com mais clareza.

O estudo de caso é uma caracterização abrangente para designar uma diversidade de pesquisas que coletam e registram dados de um caso particular ou de vários casos a fim de organizar um relatório ordenado e crítico de uma experiência, ou avaliá-lo analiticamente, objetivando tomar decisões a seu respeito ou propor uma ação transformadora. (Opcit, 102)

A pesquisa foi desenvolvida partindo da abordagem qualitativa, de cunho descritivo-explicativo, que tem por determinação descrever o sujeito a partir da sua realidade, ou ainda, um fato como este é, não significando a intervenção do mesmo. Para tanto, torna-se relevante destacar o argumento de Lüdke e André (1986, p. 11), sobre a abordagem qualitativa: “A pesquisa qualitativa tem o ambiente como sua fonte direta de dados e o pesquisador, o que supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo pesquisada”.

Outra técnica utilizada foi o Questionário (ANEXO 01), também com perguntas “abertas”, permitindo ao informante usar uma linguagem própria e emitir opiniões. O Diário de Campo serviu para fazer as anotações durante as observações e fotografias, ambas autorizadas pela direção do hospital (ANEXO 02), as quais serviram para ilustrar este trabalho.

### **3.2. SUJEITOS DA PESQUISA**

Os sujeitos da pesquisa se compuseram de 01 (uma) Médica Pediátrica que atende no período da manhã; 01 (uma) Enfermeira Técnica graduada em enfermagem, a qual trabalha na supervisão geral das enfermarias do hospital; 02 (duas) Enfermeiras Técnicas responsáveis pela pediatria, as quais serão denominadas de “A” e “B”; a Assistente Social que atua no hospital há mais de 10 (dez) anos; a Administradora e a Pedagoga, sendo esta, responsável pelo setor pedagógico e de recursos humanos.



Além desses funcionários serviram também como sujeitos da pesquisa 10 (dez) crianças hospitalizadas, correspondentes à faixa etária de 01 (um) a 10 (dez) anos de idade, de ambos os sexos, os quais designam um público não-fixo pelo fato de permanecerem na pediatria no máximo 04 (quatro) dias, isto é, dependendo do estado clínico. E também 05 (cinco) acompanhantes do sexo feminino que, na maioria, eram mães das crianças enfermas.

A pesquisa se desenvolveu no período da manhã, pelo fato de ser o horário mais agradável tanto para as crianças, como para seus acompanhantes. Das 10 (dez) crianças pesquisadas apenas com 05 (cinco) houve momento de conversas informais, por apresentarem uma oralidade mais desenvolvida, não se intimidando no momento da conversa. Com as outras 05 (cinco) crianças só foram feitas observações em que se analisou seu estado clínico, suas ações no momento das atividades lúdicas, seu processo de desenvolvimento biopsíquico durante a permanência no hospital e os processos cognitivos e motor. Tal divisão da amostragem se deu pelo fato destas últimas fazerem parte de uma faixa etária de 01 (um) a 05 (cinco) anos que apresentam dificuldades de expressão (na escrita, na fala, etc.) dificultando o processo da comunicação.

Quanto às acompanhantes, foram feitas algumas perguntas não direcionadas sobre o tema em estudo, além de conversas e observações que serviram para enriquecer a pesquisa, levando à análise dos dados e, posteriormente, aos resultados obtidos.

### **3.3. ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS E RESULTADO DA PESQUISA.**

Os resultados do presente estudo foram obtidos a partir da proposta de analisar as práticas lúdicas na brinquedoteca do Hospital Geral de Bragança e sua contribuição à recuperação das crianças hospitalizadas, verificando se há uma relação entre o brincar e a promoção da saúde durante a permanência das crianças na pediatria.

Após a coleta dos dados, através do contato direto com os sujeitos da pesquisa, foram selecionadas 03 (três) categorias de análise, são elas: concepção de brinquedoteca e sua importância, as atividades lúdicas como um dos mecanismos no processo da cura e a importância do brincar no ambiente hospitalar.

#### *a) Concepção de Brinquedo e sua importância.*

Ao analisar as respostas dos entrevistados, é percebido que os mesmos já têm certo conhecimento sobre brinquedoteca, não tão definido, mas de suma importância para o desenvolvimento do resultado desta pesquisa. Assim, ao fazer o questionamento sobre a categoria acima obteve-se as seguintes respostas:

A brinquedoteca é um espaço destinado à ação lúdica. (MÉDICA)

É um espaço destinado à aprendizagem da criança, no caso a do hospital, ameniza a dor. É onde elas se distraem, brincam e esquecem que estão doentes (ENFERMEIRA “A”).

É um espaço destinado para as crianças se distraírem com brinquedos, teatro, brincadeiras como todo (ENFERMEIRA “B”)

É um espaço onde perpassa o conhecimento em todos os níveis, visando o estabelecimento da criança interna, mais prazerosa, lúdica e aproveitável (PEDAGOGA).

É um local de brinquedo, para as crianças brincarem e esquecer a dor (MÃE “TREM”).

É um espaço onde ocorre a ação lúdica de variadas formas, em que a criança brinca e aprende (VOLUNTÁRIO).

Esses pensamentos estão de acordo com o conceito de brinquedoteca que Cunha (2001: 15) cita: “É um espaço onde as crianças vão para brincarem livremente, com todo estímulo e manifestação de potencialidades e necessidades lúdicas”.

Nesse cenário, observa-se a importância de uma brinquedoteca no desenvolvimento da ludicidade da criança que brinca, joga, enfim, da criança que se diverte através de ações lúdicas em um ambiente prazeroso e convidativo.

Quanto à importância da brinquedoteca para o desenvolvimento da criança, as respostas que foram dadas são bastante significativas, as quais estão elencadas da seguinte forma:

Estimula a criança na coordenação motora, raciocínio, interação com o ambiente, na socialização com outras crianças e com as pessoas que a cercam (ENFERMEIRA GRADUADA).

No caso da brinquedoteca hospitalar, sua importância é terapêutica, em que a mãe e a criança interagem com o tratamento, uma vez que, a criança internada não está ali apenas como um ser biológico, mas como um ser que pensa, que sente, ou seja, é um ser biopsicossocial (ASSISTENTE SOCIAL).

Sua importância é divertir a criança quebrando barreiras entre enfermeira e doente, ajudando no tratamento do mesmo (ENFERMEIRA “A”).

Ajuda as crianças a terem um desenvolvimento no próprio hospital através do conhecimento das cores, da leitura, por meio das brincadeiras educativas (ENFERMEIRA “B”).

É de muita importância, pois assim, as crianças podem diminuir um pouco seu sofrimento, divertindo-se, sorrindo, etc. (MÉDICA). Tem uma importância significativa para as crianças e o acompanhante, ocorrendo o desenvolvimento integral, minimizando a hospitalização (PEDAGOGA).

É fazer com que as crianças brinquem livremente sem imposição de regras, ajudando na recuperação e no desenvolvimento cognitivo (VOLUNTÁRIO).

Quando a criança brinca, ela fica mais animada, feliz (MÃE TREM).

A partir das falas dos entrevistados fica clara a grande importância que a brinquedoteca exerce na vida da criança até mesmo no hospital, em que sua função é tanto pedagógica - quando se preocupa com a formação das crianças -, quanto terapêutica - fazendo com que essas crianças internadas interajam com o tratamento através da ludicidade.

Sendo assim, Cunha (2001), esclarece que a brinquedoteca tem por finalidade desenvolver as potencialidades das crianças, independente do contexto em que esta esteja inserida. Na hospitalar, ela é de suma importância tornando a estadia menos traumatizante, possibilitando às crianças melhores condições de recuperação. Em síntese, a brinquedoteca não é só um amontoado de brinquedos como objetos sem vida em uma estante, pois quando manipulados pelas crianças criam vida; ela é acima de tudo um mundo de brincadeiras.

Conforme Kishimoto (Apud ALMEIDA 1997, p.34), destaca que: “A brinquedoteca é um espaço de animação sócio-cultural, que se encarrega da transmissão da cultura infantil, bem como, do desenvolvimento da socialização, integração social e construção de representações”.

Através desse contexto, a brinquedoteca e os brinquedos não deixam de assumir um papel de recurso auxiliar para o desenvolvimento da criança, da recuperação de sua saúde, bem como, de equilíbrio emocional e de estimulação de uma melhoria no

tratamento de doenças. Esta colocação parte tanto dos discursos dos entrevistados, como das observações feitas no momento da aplicação das atividades lúdicas na brinquedoteca do HGB.

*b) As atividades lúdicas como um dos mecanismos no processo da cura.*

A segunda categoria analisada, destaca as atividades lúdicas como um dos mecanismos no processo de cura, o que foi detectado tanto por meio da literatura - a qual tem procurado analisar a relação entre a utilização do brinquedo e a recuperação mais rápida da saúde da criança -, como através dos discursos dos entrevistados, uma vez que, no âmbito hospitalar, o lúdico é um fator significativo no tratamento do paciente mirim, pois sobre isso relataram que:

O lúdico diverte as crianças mesmo elas estando enfermas, estimulando-as, fazendo sorrir, ajudando-as a minimizar os sofrimentos e aceitarem melhor o ambiente do hospital (MÉDICA).

É uma atividade extra, pois trabalha o emocional, ou seja, o psicológico tanto da criança quanto do acompanhante. Não é só o remédio que faz efeito, mas as brincadeiras funcionam como terapia que, conseqüentemente, contribui para o sócio, o psíquico e a cura dessas crianças (ENFERMEIRA GRADUADA).

Essas atividades contribuem de forma importante, pois ao brincar a criança fica mais estimulada e o processo da cura surte mais efeito (ENFERMEIRA "A").

As atividades realizadas na pediatria contribuem para o sucesso no tratamento da criança, como também para a melhoria no trabalho das técnicas da pediatria, facilitando a socialização entre enfermeiros, acompanhantes e crianças hospitalizadas (ENFERMEIRA "B").

O lúdico ao contagiar a criança diminui os traumas hospitalares, influencia na cura. É um novo método de tratar a criança no controle das doenças (ASSISTENTE SOCIAL).

Com a dinâmica da brinquedoteca que apresenta jogos, brinquedos e brincadeiras, o uniforme das enfermeiras, que, de certa forma, sai do padrão normal e daí uma outra característica desse profissional, onde muitas vezes interpreta personagens do mundo infantil, interagindo desta forma com a equipe de voluntários e com as crianças, criam uma

hospitalização diferenciada, que propicia alegria conhecimento, além de influenciar na cura e no desenvolvimento psicomotor dos internos do SUS de 0 a 10 anos de idade (PEDAGOGA)

Essas atividades servem para dar continuidade à rotina destas crianças internadas, ressaltando um aceleração no processo da cura (ADMINISTRADORA).

A criança ao interagir com o lúdico, fica feliz, se sente bem e esquece a dor (VOLUNTÁRIO).

As atividades ajudam na cura, na mente, deixa a criança com mais prazer para enfrentar a doença (MÃE TREM).

Com base nos teóricos que fundamentaram minha pesquisa, as atividades lúdicas têm como objetivo possibilitar o desenvolvimento afetivo, social, cognitivo e físico e, conseqüentemente, ajudam na qualidade de vida da criança que é envolvida por essas atividades. Na brinquedoteca do HGB, esse é um fator primordial, bem colocado nas respostas das pessoas envolvidas com este estudo.

Conforme Cunha e Viegas (2003), as atividades lúdicas realizadas na brinquedoteca de caráter hospitalar servem como um poderoso recurso terapêutico no tratamento da criança enferma. Esse discurso, leva a perceber que as falas acima estão de acordo com o que se foi proposto analisar nesta categoria, pois também observei o quanto as brincadeiras e os brinquedos são satisfatórios no período de internação. Realmente, o que as crianças passam é que, a dor é esquecida na hora do brincar, daí, a grande importância do recurso lúdico no ambiente hospitalar.

#### *c) A importância do brincar no ambiente hospitalar.*

A terceira categoria, refere-se a importância do brincar no ambiente hospitalar que, de acordo com Viegas (2003), o brincar no hospital oferece estímulos do desenvolvimento mental, emotivo, cognitivo e sócio-cultural da criança hospitalizada, reforçando a autoconfiança em um momento de tanta fragilidade. Esse brincar também auxilia na preparação do paciente infantil para os procedimentos do tratamento.

A partir dessas colocações, é importante refletir sobre as declarações dos sujeitos pesquisados.

Para a médica, “o brincar no hospital é importante porque estimula a criança fisicamente e mentalmente”. A Enfermeira graduada, enfatiza que “o brincar funciona como ponto

positivo na recuperação do quadro clínico da criança, pois sem o brincar o processo da cura ficaria mais lento”. Já a Assistente Social, faz uma inferência do brincar “como uma terapia, quando a criança brinca, ela se desenvolve”. Este pensamento coincide com o da Enfermeira “A”, quando expressa que:

Através do brincar, a criança se desenvolve e a aprendizagem ocorre. Têm crianças bem desenvolvidas que ajudam as outras na hora das atividades lúdicas e assim, umas aprendem com as outras. Os tímidos se soltam e logo se integram ao grupo e com profissionais da saúde.

Outro ponto a considerar é relatado pela Enfermeira “B”:

Enquanto a criança brinca, ela esquece que está no hospital. Isso, porque para a criança o hospital é um local de dor e sofrimento. O uso do brinquedo é interessante na hora do tratamento, o lúdico acontece o tempo todo na pediatria, até por meio de uma música que cantamos para nossas crianças.

Esse mesmo pensamento é encontrado nas falas da Pedagoga e da Administradora que citam:

Através das brincadeiras, do brincar, ou seja, das atividades lúdicas, é despertado na criança enferma, de certa forma, a alegria de está no hospital e que apesar do ambiente, a vida continua de forma alegre, prazerosa e cheia de perspectiva na busca pela saúde (PEDAGOGA).

O brincar faz com que a criança aceite a doença, trazendo-a um equilíbrio emocional, propiciando o pronto re-establishimento do seu desenvolvimento (ADMINISTRADORA).

Já para a mãe “Trem”, “ao brincar a criança se distrai e o medo da enfermeira, do médico, vai passando e ela começa a olhá-los diferente”.

O voluntário, por sua vez, cita que “o brincar no hospital é um estimulante à recuperação da criança, faz com que esta „aceite? melhor o tratamento”.

Sendo assim, o brinquedo é um fator básico no desenvolvimento humano por ser uma atividade que completa as necessidades da criança, motivando-a para a ação na busca da satisfação de seus desejos. No hospital esse brincar não existe apenas como distração, com é visto nos discursos dos sujeitos da pesquisa, pois através das observações foi

percebido que sua missão é bem maior: oferecer uma hospitalização adequada à criança conforme sua necessidade e promover a recuperação dos mesmos de forma mais rápida.

Partindo desse pressuposto, o brincar é um subsídio importante para a formação da criança que brinca, pois através das atividades lúdicas que ocorrem na Brinquedoteca Amiga da Criança no HGB, é afirmado nos relatos dos envolvidos neste estudo, que a referida ação, tem um teor determinante para a melhoria dos internos na Pediatria, deixando-os, mais calmos e mais envolvidos com o tratamento, por meio do ato singelo do brincar.

Brincando a criança é competente para reconhecer, inventar e também descobrir, pois suas habilidades são desenvolvidas, sua imaginação estimulada, enriquecendo seus conhecimentos. Esse processo foi verificado no ambiente em estudo, quando era feita a oficina de brinquedos, em que crianças e mães construía, criavam seus próprios brinquedos.

É na brinquedoteca que a criança encontra sentido para a vida, e com a manipulação dos objetos são construídas situações que se repetem quantas vezes ela achar necessário. Observando a brincadeira do faz-de-conta, verifiquei a importância que esta tem para a criança mesmo estando em um hospital. Nessa brincadeira a criança imagina, representa, cria um cotidiano que outrora foi vivenciado por ela, como por exemplo: “que a brincadeira era de ir para a escola” (Criança hospitalizada: 05 anos, CADERNO DE CAMPO: 10 out./2008).

Embora a brinquedoteca do referido hospital tenha muito contribuído com as crianças que lá são internadas, é preciso que seja feito um trabalho mais sistematizado como: capacitação de voluntários para serem brinquedistas, não se restringindo apenas ao conhecimento lúdico, mas também ao entendimento básico sobre saúde e conscientização dos médicos, os quais são os que menos reconhecem esse trabalho; implementação de brinquedos e contratação de mais pedagogos para atuarem na brinquedoteca.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Compreender que:

[...] O brinquedo, além das funções de dar prazer, desenvolver a inteligência e a motricidade, do aprender a realidade, preparar para uma atividade produtiva, inicialmente para si, depois para a sociedade. Ainda torna a criança mais paciente e atenta (NOVELO Apud CUNHA, 2005, p.22).

É compreender que o brinquedo é a essência da infância e o veículo de crescimento. É um meio que possibilita a criança explorar, descobrir, entender e conhecer o mundo a sua maneira e a sua forma de reagir.

No processo de desenvolvimento deste estudo, procuramos conhecer como a brincadeira e o brincar estão dando suporte para a concretização de ações lúdicas na brinquedoteca “Amiga da Criança” e como esta vem contribuindo para uma melhor recuperação das crianças internadas na Pediatria do HGB.

Sendo que a brinquedoteca é, antes de mais nada, um espaço de valorização da ludicidade, é através do brincar que a criança vai, aos poucos, organizando suas relações emocionais e desenvolvendo suas relações sociais, aprende a conhecer melhor e aceitar a existência de outra criança, principalmente em um ambiente hospitalar que é diferente de seu contexto habitual.

Atividades lúdicas psicomotoras, grafomotoras, as festas comemorativas, além do teatro, o audiovisual e as oficinas. Tudo isso faz com que a criança internada na pediatria do HGB tenham uma hospitalização menos traumatizante, em um ambiente lúdico, acolhedor, onde a educação acontece valorizando e respeitando o que a criança mais gosta, que é brincar.

Com tais atividades é diminuído o estresse, a agitação, a angústia da espera e o medo que ocorre na utilização dos procedimentos hospitalares. Quando a criança brinca o espaço é dela e o único lugar do hospital que lhe dar prazer é a brinquedoteca. A qual tem auxiliado, por meio do suporte lúdico, a amenizar o doloroso processo do tratamento hospitalar.

É inegável a importância da brinquedoteca hospitalar, o grande problema é que a maioria dos médicos desconhece seu valor, sobretudo aqueles que tratam de crianças, os pediatras. Nessa perspectiva, espero que a pesquisa aqui apresentada contribua para reflexões, desperte o interesse de profissionais de saúde e daqueles que desejam atuar em ambiente hospitalar. Além de servir para subsidiar futuros trabalhos científicos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, M. T. P. de. **Brinquedoteca e a importância de um espaço estruturado para o brincar**. In: SANTOS, S. M. P. dos. Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos. 2ª ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 1997.

BRASIL, Decreto de Lei Nº 8069 de 13 de setembro de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Art. 16, Inciso IV.



BROUGÉRE, G. **Brinquedo e Cultura**. Adaptação: Gisela Wajskop. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

CAMON, V. A. A. **A Psicologia no Hospital**. Vol. 7. São Paulo: Traços, 1988.

CAPRA, F. O Ponto de Mutação. São Paulo: Ed. Cultrix, 2001.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em Ciências Sociais**. 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

CUNHA, M. A. P. **A importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem na Escola Municipal de Ensino Infantil Belo Saber**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Pará. Bragança, 2005.

CUNHA, N. H. S. **A Brinquedoteca Brasileira**. In: SANTOS, M. P. dos. **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. 2ª ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 1997.

\_\_\_\_\_. **Brinquedoteca: Um mergulho no brincar**. 3ª ed. São Paulo: Vitor, 2001.

\_\_\_\_\_. & VIEGAS, D. **Brinquedoteca Hospitalar**. s/ed. São Paulo: Guia de Orientação, 2003.

FERREIRA, A. B. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 1980.

FREIDMANN, A. **O direito de Brincar: A Brinquedoteca**. São Paulo: Scritta Abrinq, 1992.

GALVÃO, R. C. de & MOURÃO, C. **Brinquedoteca: Um espaço criado para entender o lúdico no Colégio São Pio X em Capanema**. Trabalho de Conclusão e Curso. Universidade Federal do Pará, Capanema, 2004

KUDO, A. M. & PIERRE, S. Terapia Ocupacional com a criança hospitalizada. In:

\_\_\_\_\_. **Fisioterapia, fonaudiologia e terapia ocupacional em pediatria**. São Paulo: Ed. Xavier, 1990.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação**. 9ª ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 1993.

\_\_\_\_\_. **Jogo, Brincadeira e a Educação**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.

\_\_\_\_\_. **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras**. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2000

\_\_\_\_\_. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 2002

LIBÂNEO, J. C. **Pedagogia e Pedagogos, para quê?** 4ª ed. São Paulo, 2001.

LUDKE, M. & ANDRÉ, M. E. **Pesquisa em Educação: Abordagens qualitativas.** São Paulo: EPU, 1986.

MALUF, A. C. M. **Brincar: Prazer e aprendizado.** Petrópolis-RJ: Vozes, 2003.

MARCELINO, N. C. **Pedagogia e Animação.** São Paulo: Papyrus, 1990.

MIRANDA, S. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais.** 1ª ed. São Paulo: Papyrus, 2001.

MITRE, R. M. **Brincando para viver: Um estudo sobre a relação entre a criança gravemente adoecida e hospitalizada e o brincar.** Dissertação de Mestrado. Instituto Fernando Figueira. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2000.

NEGRINE, A. **Brinquedoteca: Teoria e Prática.** In:

SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: O lúdico nos diferentes contextos.** 4ª ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 1997

NEUMANN, Z. A. **Brinquedos e Brincadeiras na Comunidade:** Curitiba: Pastoral da Criança, 2005.

NICOLAU, M. L. M. **A Educação Pré-escolar: Fundamentos e Didática.** São Paulo: Papyrus, 1987.

NOVAES, I. **Brincar é Saúde: O alívio do estresse na criança hospitalizada.** Petrópolis-RJ: Ed. Universidade Católica de Pelotas, 1998.

OLIVEIRA, V. B. de. **O Símbolo e o Brinquedo: A representação da vida.** Petrópolis: Rio de Janeiro, 1992.

ROZA, S. E. **Um desafio às regras do jogo: Da análise na infância ao infantil na análise.** Rio de Janeiro: Contra Capa, 1997.

SANTOS, S. M. P. dos (Org.). **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos.** 7ª ed. Petrópolis – RJ: Vozes, 1997.

\_\_\_\_\_ (Org.). **Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico.** Petrópolis-RJ: Vozes, 2000.

\_\_\_\_\_.(Org.). **Brinquedoteca: Sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SANTOS, F. J. C. dos & GAMBOA, S. S. Pesquisa Educacional. Coleção Questões da Nossa Época., vol. 42. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

THIESSEN, M. L. **Brinquedotecas nas comunidades da Pastoral da Criança**. In. SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. 2ª ed. Petrópolis-RJ: Vozes, 1997.

VIEGAS, D. **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos: Brinquedoteca hospitalar, a experiência de Santo Andrade**. Vozes, 1993.