



BRINQUEDOTECA E RECONSTRUÇÃO SÓCIO-HISTÓRICA DE ESPAÇOS POTENCIALIZADORES NOS HOSPITAIS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Luciano Domingues Bueno
 Acadêmico de Psicologia – UFAL
 Estagiário de Psicologia – HUPAA
 lucianodbueno@gmail.com

Maria Laura Barros da Rocha
 Acadêmico de Psicologia – UFAL
 Estagiária de Psicologia – HUPAA
 laurabarrosrocha@gmail.com

Profª Drª Adélia Augusta Souto de Oliveira
 Diretora do Instituto de Psicologia – UFAL
 Profª Associada II e docente pesquisadora
 do Programa de Pós-Graduação em
 Psicologia na Universidade Federal de
 Alagoas
 adeliasouto@ip.ufal.br

Tipo de Apresentação: Apresentação Oral

Resumo:

Para além da estrutura física hospitalar, seu corpo profissional, usuários e serviços oferecidos, há um hospital vivenciado, imaginado e compartilhado socialmente. Existe uma dimensão hospitalar psicossocial, a qual é produto de memórias vindas de experiências diretas e indiretas de usuários e equipe, que compõe um imaginário compartilhado do que seria um hospital e o que é vivido neste espaço. Esta construção sócio-histórica do espaço hospitalar é tema central deste relato de experiência. Como norte teórico é tomada a Psicologia Sócio-Histórica de Vigotski, mais especificamente suas proposições a respeito de como os conceitos são criados e compartilhados, visando compreender os processos de constituição de um imaginário compartilhado socialmente acerca do hospital. Busca-se refletir a respeito da possibilidade de reconstrução de um imaginário compartilhado a respeito do hospital a partir de atividades desenvolvidas no serviço de brinquedoteca, numa clínica pediátrica de um hospital universitário. A partir disso, discutimos como as vivências lúdicas podem produzir



memórias, que serão compartilhadas e passarão a construir um hospital que também é lugar de brincar, aprender e se desenvolver.

Palavras-chave: Brinquedoteca; Hospital; Psicossocial.

1. Introdução

A proposta central deste relato de experiência é proporcionar reflexão a respeito de uma dimensão coletiva do hospital, construída a partir das vivências e memórias de usuários, acompanhantes e profissionais que de forma direta ou indireta têm contato com o contexto hospitalar. Ou seja, chama-se atenção para o fato de que a instituição hospitalar está para além de sua estrutura física, equipe de profissionais e serviços disponibilizados. Há outro hospital, que é imaginado, compartilhado, vivenciado, sentido e, deste modo, construído coletivamente.

Perguntas como “o que é o hospital?” e “o que é feito no hospital?”, podem ser respondidas mediante informações veiculadas por canais oficiais, institucionalizados, mas também podem ser respondidas a partir das experiências do ambiente hospitalar, produzidas e compartilhadas informalmente.

Ao refletirmos sobre esta composição coletiva do que se entende como sendo o hospital, podemos pensar a importância desta dimensão como campo de intervenção e potencial elemento para proposição de ressignificação do processo de hospitalização (SOARES et al, 2017).

Comumente o termo ressignificação surge para nomear este processo no qual ocorre à aquisição de uma nova compreensão a respeito de algo. No presente trabalho discutem-se as vivências lúdicas como forma de produção de experiências e consequentemente memórias que terão impacto da construção do imaginário coletivo a respeito do hospital.

Entende-se a relevância de desta discussão a partir proposições contemporâneas e norteadoras do Sistema Único de Saúde, como Clínica Ampliada (BRASIL, 2010) e Política Nacional de Humanização (BRASIL, 2004), que salientam a necessidade de construção de uma prática em saúde mais atenta aos processos subjetivos.



Como a compreensão de uma dimensão psicossocial do hospital e a possibilidade de intervenção na mesma, mediada pelos recursos lúdicos, podem viabilizar uma reconstrução das compreensões a respeito do ambiente hospitalar? São questões norteadoras deste trabalho.

2. Referencial Teórico

Partimos das proposições vigotskianas acerca de como os conceitos são produzidos para pensar os possíveis processos pelos quais as concepções a respeito do hospital são construídas e compartilhadas.

A formação de conceitos a partir da perspectiva Sócio-histórica de Vigotski concebe-os não como um processo mecânico e passivo, mas como um processo criativo. Desse modo, um conceito não é uma formação isolada, fossilizada e imutável, mas um processo dinâmico e intelectual a serviço da comunicação, do entendimento e da solução de problemas, que está ligado diretamente à experiência vivida (VIGOTSKI, 1999).

Além disso, o processo de formação de conceitos não pode ser reduzido às associações, ao pensamento, às representações, ao juízo ou às tendências determinantes, contudo, todas essas funções são obrigatórias a este processo. Através disso, compreende-se que o conceito de hospital e de vivência hospitalar é construído em um movimento dialético entre um imaginário social e as experiências vividas.

3. Metodologia

O principal instrumento, encarado como dispositivo de intervenção multidisciplinar e de promoção de direito de crianças e adolescentes é a brinquedoteca T.E.C.A. (Território Encantado da Criança e Adolescente), a qual é localizada no Setor de Pediatria do Hospital Universitário Professor Alberto Antunes (HUPAA).

A T.E.C.A. se originou e tem a realização de suas atividades assegurada pela equipe envolvida com o Projeto de Extensão em Ludoterapia da Unidade de Saúde da Criança e



Adolescente/UASCA/HUPPA/UFAL (LÚCIO, 2016). A brinquedoteca é um espaço que conta com um acervo de brinquedos, jogos, massa de modelar, materiais de desenho e pintura, livros, além de outros recursos lúdicos.

A partir desses recursos, a equipe de estudantes da extensão universitária e os profissionais do setor pediátrico desenvolvem atividades pautadas nos princípios da ludicidade com as crianças, adolescentes e seus acompanhantes.

4. Resultados e Discussões

O principal resultado é a construção de uma rotina de cuidados humanizados a partir dos recursos lúdicos. Essas estratégias de cuidado têm proporcionado aos usuários, aos acompanhantes e à equipe profissional experiências que possibilitam a construção de memórias no contexto hospitalar para além das diretrizes técnicas e biológicas relacionadas ao adoecimento. Portanto, trata-se da promoção de um fazer que não se paute somente nas limitações e rupturas decorrentes do adoecer e da internação, mas que enxergue potencialidades criativas de lidar com a hospitalização.

Através das experiências ocorridas durante as atividades lúdicas desenvolvidas, compreendemos que essas vivências e memórias co-construídas durante a hospitalização podem posteriormente serem compartilhadas e incidir sobre a forma como o hospital é pensado coletivamente.

De forma prática, quando os acompanhantes, visitantes e profissionais têm que lidar com o fato de usuários poderem passar parte de sua internação participando de atividades lúdicas, acabamos produzindo outras possibilidades de compreensão de como pode ser a dinâmicas de enfrentamento do processo de adoecimento.

Se refletirmos de forma ampliada e pensarmos todo o processo de internação como parte do tratamento, não somente os procedimentos médicos, podemos constatar que mediante o brincar todos os envolvidos podem vivenciar uma rotina de tratamento mais ampliado e humanizado. Rotina esta que estimula autonomia e protagonismo das crianças e



adolescentes em seu processo hospitalização. Ou seja, durante oito horas por dia, cinco dias na semana (tempo de funcionamento da brinquedoteca), crianças, adolescentes e seus acompanhantes podem decidir os rumos de seu tratamento, seja ocupando o espaço de brincar ou desenvolvendo atividades lúdicas em seus leitos.

Os acompanhantes podem e participam das oficinas desenvolvidas pela equipe de profissionais e estudantes do projeto de extensão e até mesmo do brincar livre. Tal experiência pode, inclusive, fortalecer ou até mesmo reconstruir um vínculo familiar a partir do lúdico. Os visitantes, por sua vez, chegam à instituição e acabam se deparando com as crianças e adolescentes envolvidos nas atividades lúdicas. Acreditamos que tal experiência tem grande potencial atenuação na própria família dos impactos da internação.

Além disso, a equipe profissional também vivencia um ambiente de trabalho mais humanizado. Conseqüentemente, podem acabar, através do compartilhamento das memórias que são produzidas em seus processos de trabalho, sendo agentes de transformação da compreensão coletiva do ambiente hospitalar.

Durante o primeiro ano de extensão foi possível perceber os impactos negativos de um imaginário a cerca do processo de hospitalização pautados no adoecimento. Pensar o hospital somente como lugar dos procedimentos médicos é ater-se às rupturas com o cotidiano, medicalização, processos invasivos, dolorosos e o sofrimento. Vivenciar somente esta faceta de todo o processo pode contribuir negativamente para adesão ao tratamento e enfrentamento das dificuldades decorrentes do mesmo.

Levar em conta tais arranjos psicossociais acaba implicando na necessidade de refletir sobre nossas próprias práticas, questionando se elas reforçam este imaginário do hospital calcado nos processos técnicos e biológicos, ou se promovemos outras formas de enfrentamento da hospitalização.

Pensando a partir do modo como a dialética se dá, ao se deparar com um imaginário-tese de que o hospital se reduz ao adoecimento e tratamento, as vivências lúdicas proporcionam a construção de memórias que funcionariam como antítese ao que está posto, viabilizando sínteses mais humanizadas e ampliadas da hospitalização.



5. Considerações finais

Considerando questões as iniciais: O que é o hospital? e “O que é feito no hospital?”, consideramos que mediante as práticas desenvolvidas elas podem ser respondidas de como: O hospital é um lugar no qual pode e deve ser assegurado o direito de crianças e adolescentes terem disponíveis espaços e recursos destinados ao aspecto lúdico, e que o que é feito durante hospitalização está além dos procedimentos médicos, inclusive evidenciando que hospital é lugar de brincar.

Tendo isto em vista e a compreensão do brincar como via de aprendizagem e desenvolvimento (ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008), disponibilizar as atividades lúdicas no hospital é viabilizar que o ambiente seja também um lugar de promoção de aprendizagem e desenvolvimento.

Com isso, o hospital acaba tornando-se não somente lugar no qual se convive com a dor, cicatrizes e sofrimentos decorrentes do adoecimento, mas também um espaço e tempo de produção de sorrisos e memórias prazerosas. Vivências que acabam afetando a dimensão psicossocial do hospital e ressignificando, tanto o espaço quanto suas práticas.

Referências

BRASIL. Ministério da Saúde. *Política Nacional de Humanização: A Humanização como Eixo Norteador das Práticas de Atenção e Gestão em Todas as Instâncias do SUS*. HumanizaSUS, Série B. Textos Básicos de Saúde, Brasília/DF, 2004. Disponível em: <http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/humanizausus_2004.pdf> Acesso em: 03 out 2017.

_____. *Clínica ampliada e compartilhada*. Caderno Humaniza SUS – Série B, textos básicos de saúde, Brasília, 2010. Disponível em: <http://www.redehumanizausus.net/sites/default/files/10_0379_final_clinica_ampliada.pdf> Acesso em: 03 out 2017.

LÚCIO, I. M. L. *Ludoterapia como intervenção multidisciplinar na abordagem a crianças, adolescentes e famílias atendidos pela unidade de atenção à criança e adolescente – UASCA/HUPAA/UFAL*. (Pro



jeto de Extensão). ESENFAR. Universidade Federal de Alagoas. 2016

ROLIM, A.A.M.; GUERRA, S.S.F.; TASSIGNY, M.M. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. Rev. Humanidades, Fortaleza, v. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008. Disponível em: <<http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%20vygotsky.pdf> > Acesso em: 25 set 2017.

SOARES, V. F. O. ; MOREIRA, S. L. B.; PAULA, A. P. L.; LUCIO, I. M. L.; COSTA, C. M. L.; FIRMO, E. S.; CARDOSO, L. C.; BUENO, L. D.; SANTOS, C. F.. *Ressignificação do brincar: relato de experiência sobre o impacto de uma brinquedoteca na rotina de cuidados no hospital*. GEP NEWS, Maceió, v.1, n.3, p.85-89, jul./set. 2017. Disponível em: <<http://www.seer.ufal.br/index.php/gepnews/article/view/3511/2553>> Acesso em 25 set 2017.

VIGOTSKI, L.S. *Pensamento e Linguagem*. 2. ed. Tradução Jeferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1999.