



HOSPITAL TAMBÉM É LUGAR DE BRINCAR

Uma contribuição à implantação e avaliação de projetos de Brinquedotecas

AFLALO, Cecília

colaboração **ANDRADE, Cyrce**

1. Construindo a proposta

O IAS – Instituto Ayrton Senna – com a assessoria da EOL – Escola Oficina Lúdica – atuaram no sentido de contribuir com programas para um atendimento cada vez melhor na área da saúde. Estes programas fazem parte das ações de atenção direta do IAS de forma a trazer resultados concretos à tarefa de garantir os direitos das crianças e jovens brasileiros hospitalizados oferecendo oportunidades para o desenvolvimento de suas capacidades. Visam colaborar na recuperação de relações interpessoais mais humanizadas no hospital e na melhoria da qualidade de vida dos pacientes durante e após o tratamento.

Uma das perspectivas a se considerar sobre humanização na saúde tende, atualmente, a encarar este conceito no sentido apresentado, por exemplo, no artigo “Humanização”¹ de Mazzetti, onde ela é vista muito mais como sendo uma volta a um estado original de coisas do que como uma inovação. Assim sendo, a tarefa de humanizar os hospitais tem sido, sob esta ótica, a de resgatar o que de bom foi perdido na medida em que a ciência confundiu seriedade e precisão com distância e frieza.

Com isto, a busca por formas verdadeiras de expressão e de comunicação entre as pessoas, passa a ter um lugar de destaque nesta tarefa de proporcionar um ambiente mais humanizado às crianças e jovens em tratamento em um hospital. É aí que surge o “Brincar”, linguagem essencial e verdadeira das crianças, como criador de possibilidades de trazer para a situação hospitalar, momentos e encontros que promovam sentimentos como o respeito às capacidades mútuas, a solidariedade e a

¹ MASETTI M., FERRARA T., PESSOA Z.- “Humanização” in Revista CLOWN NEWS, ano VIII, 32, Março 2002-S.Paulo.

alegria entre os pacientes e seus familiares e entre eles e os médicos, enfermeiros e outros profissionais de apoio.

Neste sentido, a **Brinquedoteca Terapêutica** surgiu como uma alternativa para o alcance destes objetivos, pois vem reforçar a importância da boa articulação do tripé – *Profissionais – Voluntários – Família* único esteio possível de sustentação do paciente durante o tratamento. Se entendida em todas as suas dimensões ela tem como proposta básica, neste contexto, “espalhar o Brincar” por todo o hospital e, desta maneira, deve ser compreendida como um conceito, que possui uma intenção e que extrapola os limites de um espaço físico atraente. Ela é muito mais do que um lugar para brincadeiras e um acervo de brinquedos, jogos e livros. Sua proposta é funcionar como centro integrador de diversas atividades, oficinas de artes, eventos, festas, apresentações, como prestadora de serviços tais como o empréstimo de brinquedos, livros, vídeos, CDs, como agente social participando, por exemplo, em campanhas, como parceira dos médicos, enfermeiros e dos demais departamentos que prestam atendimentos de apoio como psicologia, fisioterapia, odontologia, assistência social, Classe Hospitalar (escola). Além disso, a Brinquedoteca Terapêutica tem como finalidade gerar informação a partir da reflexão, sistematização e avaliação de sua prática para vir a atuar como pólo multiplicador.

2. A Metodologia

A proposta de trabalho de assessoria para a implantação da Brinquedoteca Terapêutica apresentada pela *Escola Oficina Lúdica* foi realizada como experiência piloto em dois locais diferentes: a primeira de 1996 a 1998 na “Brinquedoteca Senninha” – Instituto de Oncologia Pediátrica do Hospital São Paulo ligada ao GRAACC² e a segunda de 1998 a 2003 na “Brinquedoteca Ayrton Senna” – Hospital Boldrini /Campinas/SP – e teve como estratégia metodológica básica três orientações fundamentais que ocorreram praticamente, desde o início, de forma simultânea e sincronizada. São elas, a elaboração do **Projeto** Conceitual, a **Capacitação** da equipe e a **Avaliação**.

O PROJETO

A assessoria se iniciou, em ambos os casos, com reuniões frequentes junto aos voluntários que, na época do início dos trabalhos, eram os responsáveis pelas atividades da recreação e leitura de histórias que já

² GRAAC- Grupo de Apoio à Criança e ao Adolescente com Câncer.

vinham sendo desenvolvidas. No caso do Hospital Boldrini já existia, inclusive, uma pequena brinquedoteca em funcionamento.

Embora a iniciativa de implantar a Brinquedoteca Terapêutica tenha vindo como resposta a uma solicitação das diretorias dos dois hospitais ao IAS, a finalidade das reuniões com os voluntários que, algumas vezes contavam com a presença de outros profissionais de apoio, era a de apresentar a orientação técnica que a equipe da *Escola Oficina Lúdica* tinha como proposta para o hospital.

O importante, no primeiro momento, foi envolver, de alguma maneira, aqueles que participariam, direta ou indiretamente dos trabalhos, para que fossem nossos parceiros nesta empreitada. Além disso, as reuniões iniciais visavam expor as idéias da Brinquedoteca Terapêutica, levantar a realidade situacional, as principais necessidades, as expectativas e as possíveis implicações quanto às propostas que estavam sendo lançadas.

A partir daí, foram definidas as diretrizes que fundamentaram o próximo passo que foi o da elaboração do Projeto Conceitual da Brinquedoteca Terapêutica a ser implantada. Nele foram definidos o público alvo e os objetivos a se alcançar, a saber:

I- Contribuir para a humanização do atendimento hospitalar, para a melhoria da qualidade de vida das crianças, adolescentes e famílias sob o estresse da doença, para a aderência ao tratamento e assim, indiretamente, para o aumento da sobrevida do paciente.

II- Tornar a Brinquedoteca Terapêutica um centro modelo de atuação e pólo multiplicador.

As estratégias e o cronograma de ação envolveram, por sua vez, tanto os aspectos relativos à especificação das funções e à capacitação da equipe de profissionais contratados e a de voluntários designados para o trabalho na nova brinquedoteca, quanto os relativos à escolha do sistema de classificação e catalogação do acervo de brinquedos, jogos e outros materiais, à programação das oficinas, ao planejamento das atividades e dos serviços a serem prestados e ao registro de informações.

O Projeto Conceitual foi também a principal referência na especificação de subsídios para o Projeto do Espaço Físico das duas brinquedotecas o qual foi concebido e realizado por designers contratados pelo IAS³.

³ ATELIER CENOGRÁFICO - Beto e Ângela Paiva

A CAPACITAÇÃO

A perspectiva de capacitação contínua permeou os trabalhos durante todo o tempo da assessoria. Isto aconteceu no período de levantamento das expectativas, da elaboração e da implantação do Projeto Conceitual que correspondeu ao período do desenho do projeto, da construção e da montagem do espaço físico (aproximadamente dois anos).

Seja nos cursos específicos de capacitação realizados para a Equipe da Brinquedoteca e abertos aos voluntários e profissionais de apoio, quanto nas reuniões ou encontros de trabalho procurou-se, sempre que possível, tratar de todos os assuntos em questão sob a forma de dinâmicas de grupos e jogos. Esta orientação, viável de ser reproduzida em situações diferentes no futuro, promoveu a reflexão dos conteúdos das reuniões com especial atenção à forma de como conduzi-los.

A não ser pelos cursos específicos realizados, o processo de capacitação, pode-se dizer, se fundiu ao próprio processo de implantação do Projeto Conceitual em muitas de suas etapas onde, informações transmitidas teoricamente eram, simultaneamente, aplicadas na prática. Por exemplo: a escolha do sistema de classificação, catalogação e marcação do acervo.

De maneira geral, o processo de capacitação buscou abranger desde o desenvolvimento de capacidades, necessidades e habilidades pessoais até a formação do profissional ou do voluntário que atua na brinquedoteca, seja como ludo-facilitador ou como coordenador, enfatizando sempre o trabalho em equipe. Por um lado, procurou informar, refletir em conjunto e instrumentalizar esta equipe, no que se refere à gestão da brinquedoteca – ou seja, na definição de funções e tarefas, na escolha dos critérios de classificação, catalogação e marcação do acervo e sua organização no espaço físico, no planejamento das atividades e serviços prestados e no registro e sistematização de dados. Por outro lado, percorreu as questões relativas às fases de desenvolvimento da criança e do jovem, à adequação das atividades, brinquedos, jogos e brincadeiras à faixa de idade e às características específicas da clientela e à relação adulto – criança em atividades e ambientes lúdicos.

A AVALIAÇÃO

A Avaliação Marco Zero

A partir da experiência adquirida na assessoria da primeira brinquedoteca (GRAACC) chegou-se à conclusão, no entanto, que para o segundo caso seria interessante se fazer uma avaliação do Marco Zero⁴, ou seja, um registro do momento inicial, anterior à implantação da Brinquedoteca Terapêutica. Isto resultou num levantamento e análise das expectativas, necessidades e sugestões de pacientes crianças, adolescentes, familiares, profissionais e voluntários do hospital. As informações obtidas tornaram possível a obtenção de subsídios importantes para os projetos, conceitual e físico, que estavam em elaboração naquele momento.

Os registros

Registrar sempre e tudo que possível! Uma tônica enfatizada durante todo o processo da assessoria. Esta orientação valeu tanto para a Equipe da Brinquedoteca como para a Equipe Assessora da *Escola Oficina Lúdica*, a partir da inauguração das brinquedotecas: 1) registrar as reuniões realizadas, os relatos, as críticas e as sugestões dos usuários, os comentários, as solicitações de instituições visitantes. 2) reunir os desenhos e outros materiais produzidos nas oficinas de artes, as matérias publicadas na imprensa entre outras coisas. 3) Construir um banco de dados com o cadastro classificado do acervo, as estatísticas de frequência, perfil e preferências dos usuários.

No princípio tudo isto foi sendo organizado de maneira empírica por ambas as brinquedotecas e apresentada sob a forma de relatórios semestrais. Se de um lado estes relatórios tiveram, e ainda têm, significado uma exigência do IAS, por outro, eles reúnem toda a história da vida destas brinquedotecas e têm sido importante material de consulta e de referência para etapas subseqüentes.

A Avaliação dos Resultados⁵

No caso da “Brinquedoteca Terapêutica Senninha” – GRAACC – esta etapa foi iniciada e concluída em 2003, 5 anos após a sua inauguração, e realizada pela própria equipe da brinquedoteca.

No caso da “Brinquedoteca Terapêutica Ayrton Senna” tanto a Avaliação do Marco Zero como a Avaliação dos Resultados foram elaboradas e realizadas pela *Escola Oficina Lúdica* com a participação da equipe da brinquedoteca. Esta etapa, iniciada um ano após a sua inauguração visou, por sua vez, validar as ações realizadas e verificar:

⁴ Tanto a avaliação de Marco Zero como a dos Resultados foram realizadas segundo : MARINO, Eduardo -“Manual de Avaliação de Projetos Sociais” – Instituto Ayrton Senna

⁵ Para consulta às Avaliações dos Resultados contatar as brinquedotecas, a EOL ou o IAS.

1) se as expectativas, necessidades e sugestões apontadas na Avaliação do Marco Zero foram incorporadas pela “Brinquedoteca Terapêutica Ayrton Senna” 2) em que medida os objetivos propostos no Projeto Conceitual foram atingidos.

As conclusões finais desta Avaliação dos Resultados nos mostram que a proposta da Brinquedoteca Terapêutica tem demonstrado que a **intenção** de garantir o direito da criança e do adolescente doente se distrair brincando, jogando, usufruindo atividades várias como a arte e a música entre outras atividades de livre expressão, tem trazido respostas muito positivas que fazem com que os pacientes não sejam forçados a romper todos os seus os vínculos com o mundo exterior.

O **Hospital Boldrini** sempre priorizou a **humanização** de seu atendimento e a melhoria da **qualidade de vida** de seus pacientes. No entanto, como pôde ser constatado ao longo da Avaliação dos Resultados, ele conta hoje com a **visível e sensível contribuição** da **Brinquedoteca Terapêutica**, que, através das diferentes ações realizadas, trouxe modificações importantes no cotidiano do hospital, tanto pelas intervenções no espaço físico como pelas atividades desenvolvidas; gerou nos pacientes, familiares, profissionais e voluntários do hospital uma percepção mais ampla da sua proposta; tem se mostrado facilitadora na **aderência**, no **alívio da dor** e do **estresse** do paciente e familiares durante o tratamento; tem favorecido a presença do **brincar em todo o hospital**, buscando realizações **integradas com os demais setores**, e tem investido na sua constituição como **centro de referência** e de **disseminação** da sua experiência.

Os resultados das Avaliações de ambas as brinquedotecas são fundamentais, pois além de fornecerem orientações de ações futuras para as mesmas poderão ser disseminados como conhecimento adquirido a partir da reflexão e análise da própria prática e utilizados como referência para que outras experiências possam ser reeditadas em novas iniciativas.

“Eu não sei descrever em palavras a importância dessa brinquedoteca aqui no hospital. Quando eu descobri a doença dele parecia que eu estava morrendo de dor. Foi a pior que eu já senti. Pelo menos tendo a brinquedoteca a gente se sente confortada. A criança sabe que depois que ela tomar aquele remédio ela vai ter aquela satisfação de poder brincar. Ele vai ter aquele brinquedo para aliviar o sofrimento, as oficinas para trabalhar com os outros pacientes, as pessoas da brinquedoteca para propor atividades... qualquer tipo de felicidade pode ajudar no tratamento; e a brincadeira traz felicidade para as crianças”.

*Mãe de M. (10 anos) com leucemia
Brinquedoteca Seninha- GRAACC*

“FELIZ ANIVERSÁRIO

*Parabéns para você
Nesta data querida
Muitas felicidades
Muitos anos de vida*

Pois é, um ano de muitas festas, muita alegria, muitas conquistas...

*Um ano onde se foi permitido sonhar acordado, ver a bela adormecida,
conversar com o príncipe encantado.*

Hoje é festa, amanhã também!

*Ansioso, às vezes chora, quem tanto espera a cura para o seu bem.
Corremos em busca de um horizonte, às vezes, não vemos ninguém, nos
apoiamos em algo difícil de se quebrar.*

*Quando fracos e cansados, procuramos algo para o tempo ocupar. Somos
pacientes, somos Boldrini, somos passivos, somos cientes, às vezes tristes,
outras contentes, às vezes adultos, outras inocentes.*

*Somos borboletas desinquietas, somos amigos, somos brinquedoteca,
somos gigantes, somos bonecas, somos bolas, somos petecas.*

*Em suas mãos tudo, somos nada, somos o fundo do fundo, um conto de
fadas, uma triste história, uma gostosa piada.*

Vocês nos animam, não temos medo de nada.

*Por isso, obrigada por voluntariamente, fazerem que em nossos corações
uma força muito grande consiga fazer nossos olhos brilhar sem que
tenhamos medo do nosso anoitecer. Refrigerando a nossa alma, tirando de
nós o medo de sorrir, nos mostrando que assim como para outros, para
nós, o dia seguinte também vai amanhecer.*

Feliz Aniversário!

*Amamos todos vocês. Vocês sim, nós amamos, pois vocês deixam nós
sentirmos isso.*

*Beijos
Nê”⁶*

Brinquedoteca Ayrton Senna- Hospital Boldrini

⁶ Vanessa, a Nê, é uma paciente que se tratou e se curou no Boldrini. Hoje se encontra em tratamento de manutenção. Dia 4/07/2002 comunicou que estava grávida, esperando seu primeiro filho e muito feliz. Esta carta foi entregue por ocasião da comemoração do primeiro aniversário de funcionamento da Brinquedoteca do Hospital Boldrini em 27/06/2002.

3. Considerações sobre o trabalho

Tanto o **Projeto** conceitual como o do espaço físico mostraram-se fundamentais como pontos de referência para todo o trabalho. Eles resultaram no uso mais adequado do espaço físico e forneceram as diretrizes de atuação do atendimento prestado a curto, a médio e longo prazo.

A **Capacitação** contínua mostrou que é possível a formação do profissional da brinquedoteca tanto do ponto de vista do ludo-facilitador como do ponto de vista da gestão da brinquedoteca.

As **Avaliações** mostraram aspectos importantes para a tomada de novas decisões e para a produção de conhecimento e disseminação das experiências adquiridas.

Uma dificuldade encontrada no início do processo de implantação de ambos os projetos se referiu à incompreensão, de imediato, da proposta da Brinquedoteca Terapêutica, até então entendida como uma simples sala de brinquedos num hospital. Em conseqüência, a aceitação e a inter-relação da equipe da brinquedoteca com algumas das equipes de profissionais do hospital e mesmo com alguns voluntários ficou mais difícil.

No entanto, conforme o espaço físico ia se tornando mais visível, as brincadeiras e as atividades de contar histórias e de artes se iniciaram, este “nó” de percurso foi se desatando. Nos dois casos, aos poucos, a aceitação da equipe foi acontecendo naturalmente e o sentido e a intenção da Brinquedoteca Terapêutica de “espalhar” o Brincar por todo o hospital foi quase magicamente, a cada dia, melhor compreendido por seus usuários, pela equipe dos médicos e demais profissionais dos hospitais.

“Não dá para se pensar no Hospital Boldrini, hoje, sem a Brinquedoteca”.

*Dr. Emerson Gatti
Onco-Pediatra*

A estratégia metodológica adotada pela assessoria da *Escola Oficina Lúdica* procurou abranger tanto os aspectos relativos ao período de implantação como os do funcionamento após a inauguração. Pode-se dizer que esta forma de trabalho foi sendo estruturada, ao longo de todo o processo de implantação do projeto e das avaliações e contou com a participação fundamental das equipes destas brinquedotecas não só na sua construção, mas também, e fundamentalmente, na sua aplicação sem a qual o sonho não teria se tornado uma realidade. O desempenho e a dedicação incansável destas equipes têm demonstrado continuidade e qualidade nos

trabalhos atualmente desenvolvidos, o que faz do Programa de Qualidade em Saúde do *Instituto Ayrton Senna* importante referência na área.

*A **Brinquedoteca Terapêutica**, agente importante da humanização hospitalar, tem uma **intenção** claramente voltada para a **melhoria do estado físico e emocional do paciente**, buscando aliviar o mal-estar, inevitavelmente causado pela doença e/ou pelos procedimentos necessários ao tratamento. Este conceito se explicita em uma **ação** que **se estende por todo o hospital**, que vai ao encontro das crianças e jovens acamados e mantém como foco a ludicidade, a arte e outras linguagens expressivas do ser humano, em qualquer idade.*

4. Nota Importante

O conceito da **Brinquedoteca Terapêutica** adotado desde a elaboração dos projetos das duas brinquedotecas gerou muitas discussões interessantes. A busca de uma concepção que melhor definisse a ação das brinquedotecas a serem implantadas pelo Instituto Ayrton Senna – IAS – o questionamento da idéia contida no termo “terapêutico”, levantado pela equipe do hospital, e as informações trazidas ao longo da Avaliação dos Resultados foram elementos provocadores e enriquecedores das nossas reflexões.

A especificidade e intencionalidade da proposta e do contexto das duas brinquedotecas nos desafiaram na construção desta concepção. Mesmo não concluída, ela visa, juntamente com os dados concretos obtidos nas Avaliações de seus Resultados, contribuir para outros estudos sobre o tema.

Instituto Ayrton Senna – www.senna.org.br

Escola Oficina Lúdica – www.escolaoficialudica.com.br

Brinquedoteca Ayrton Senna – brinquedoteca@boldrini.org.br

Brinquedoteca Senninha – brinquedoteca@graacc.org.br