

FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ
ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE JOAQUIM VENÂNCIO
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL EM SAÚDE

ANA PAULA DE SOUZA GONÇALVES

O BRINCAR E A CRIANÇA HOSPITALIZADA:
um estudo sobre a brinquedoteca e os seus profissionais

Rio de Janeiro

2016

Ana Paula de Souza Gonçalves

O BRINCAR E A CRIANÇA HOSPITALIZADA:
um estudo sobre a brinquedoteca e os seus profissionais

Dissertação apresentada à Escola Politécnica de
Saúde Joaquim Venâncio como requisito parcial
para obtenção do título de mestre em Educação
Profissional em Saúde.

Orientador: Prof. Dr. Marco Antônio Carvalho
Santos

Rio de Janeiro

2016

Catálogo na fonte

Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio

Biblioteca Emília Bustamante

G635b Gonçalves, Ana Paula de Souza
 O brincar e a criança hospitalizada: um estudo
 sobre a brinquedoteca e os seus profissionais /
 Ana Paula de Souza Gonçalves. – Rio de Janeiro,
 2016.
 118 f.

 Orientador: Marco Antônio Carvalho Santos

 Dissertação (Mestrado Profissional em Educação
 Profissional em Saúde) – Escola Politécnica de
 Saúde Joaquim Venâncio, Fundação Oswaldo Cruz,
 2016.

 1. Criança Hospitalizada. 2. Brincadeiras e
 Brinquedos. 3. Humanização da Assistência.
 I. Santos, Marco Antônio Carvalho. II. Título.

CDD 027.625

Ana Paula de Souza Gonçalves

O BRINCAR E A CRIANÇA HOSPITALIZADA:
um estudo sobre a brinquedoteca e os seus profissionais

Dissertação apresentada à Escola Politécnica de
Saúde Joaquim Venâncio como requisito parcial
para obtenção do título de mestre em Educação
Profissional em Saúde.

Aprovada em 22/07/2016

BANCA EXAMINADORA

PROF. DR. MARCO ANTÔNIO CARVALHO SANTOS (EPSJV)

PROF.^a DR.^a MARTHA CRISTINA NUNES MOREIRA (IFF)

PROF.^a DR.^a ANA MARGARIDA DE MELLO BARRETO CAMPELLO (EPSJV)

AGRADECIMENTOS

Agradeço o apoio, carinho e incentivo a todos os amigos que a vida fez cruzar o meu caminho, antes ou depois dessa etapa que teve percalços, mas acima de tudo, satisfação e alegria: Carol, Cabeça, Carla, Mari, Aline, Guimar, Fausto, Ana Paula Caetano, Micheli Abreu e Patrícia Moço.

Minha eterna gratidão aos amigos determinados desde sempre e que sempre estarão ao meu lado: minha família querida! Acreditem, não estudo tanto quanto vocês deduzem. Amo vocês: Jean, Júnior, Vó Genina e Zé Oton.

Todo meu amor aos pequenos que mantêm em mim o espírito de criança: Yuyu, Fael, Pedro, Gael e Guigui. Não se esqueçam: “O problema não é crescer, mas sim esquecer que um dia fomos crianças” (O Pequeno Príncipe).

Agradeço, também, a todos que me ajudaram de alguma forma a buscar mais conhecimento sobre essa atividade que, cotidianamente, observamos as crianças praticarem e nem nos damos conta do quanto é fundamental para o desenvolvimento delas: o brincar. Registro especialmente as contribuições da equipe da Brinquedoteca do HUPE: Vera, Mayra e Cândida.

Gostaria de registrar a imensa gratidão, o carinho e a admiração que sinto pelo meu orientador, professor Marco Antônio, quem certamente tem todo o mérito por eu ter conseguido chegar até aqui. A palavra orientação nunca fez tanto sentido para mim. Orientador para indicar os encaminhamentos da pesquisa, mas, também, para indicar o norte da vida. Mais uma vez e para sempre: Marco, obrigada por ser a pessoa que você é!

Por fim, agradeço a vida! A tudo que é bom, que acredito que se resume na palavra Deus. Que bom, apesar de qualquer pesar, sentir que há algo que encaminha tudo para o melhor. Assim, buscando verdadeiramente aceitar tudo o que a vida tiver a me oferecer, encerro com meu Amém!

*Saiba: todo mundo foi neném
Einstein, Freud e Platão também
Hitler, Bush e Sadam Hussein
Quem tem grana e quem não tem.
Saiba: todo mundo teve infância
Maomé já foi criança
Arquimedes, Buda, Galileu
E também você e eu.
(ARNALDO ANTUNES, 2004)*

RESUMO

Esta dissertação estuda a brinquedoteca, a legislação que a institui assim como as questões relativas à indicação dos responsáveis pelo seu funcionamento. Para isso, é discutida, no primeiro capítulo, a(s) função(ões) do brincar no desenvolvimento da criança, tomando como referências principais as contribuições de Huizinga, Winnicott, Benjamin e Betelheim. No segundo capítulo é abordado o direito ao brincar e a Política Nacional de Humanização no que se refere à hospitalização infantil. Por fim, são enfocadas e discutidas propostas de formação dos profissionais encarregados de planejar e conduzir as atividades nas brinquedotecas hospitalares.

Palavras-chave: Brincar. Criança e hospitalização. Brinquedoteca. Brinquedista.

ABSTRACT

This dissertation studies the toy library, the legislation establishing it as well as questions relating to the indication of those responsible for its operation. For this, it is discussed in the first chapter, the role of play in child development, taking as main references the contributions of Huizinga, Winnicott, Benjamin and Betelheim . The second chapter discussed the right to play and the National Humanization Policy as regards child hospitalization. Finally, professionals training proposals are discussed in charge of planning and conducting activities in hospital Toy Library.

Keywords: Play. Children and hospitalization. Toy Library. Brinquedista.

LISTA DE SIGLAS

ABBri – Associação Brasileira de Brinquedotecas

APAE – Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais

CBO – Classificação Brasileira de Ocupações

CCIH - Comissão de Controle de Infecção do Hospital

CNES - Cadastro Nacional de Estabelecimentos de Saúde

COEDI – Coordenação de Educação Infantil

COFFITO - Conselho Federal de Fisioterapia e Terapia Ocupacional

CREFITO – Conselho Regional de Fisioterapia e Terapia Ocupacional

DCNEI – Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil

EACH – Associação Europeia para Crianças Hospitalizadas

ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente

Etec - Escola Técnica Estadual

HUPE – Hospital Universitário Pedro Ernesto

INPI – Instituto Nacional de Propriedade Intelectual

IPA – Associação Internacional pelo Brincar

MEC – Ministério da Educação e Cultura

OMS – Organização Mundial de Saúde

ONU – Organização das Nações Unidas

OSCIP – Organização da Sociedade Civil de Interesse Público

PL – Projeto de Lei

PNH – Política Nacional de Humanização

PNHAH - Programa Nacional de Humanização da Assistência Hospitalar

Pronatec - Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego

PS – Promoção da Saúde

PTSD - Distúrbio de Tensão Pós-Traumática

RNPI – Rede Nacional da Primeira Infância

RCENEI – Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil

SEESP – Secretaria de Educação Especial

Unicef – Fundo das Nações Unidas para a Infância

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O direito de ser criança	36
Figura 2 – A criança determina a brincadeira.....	40
Figura 3 – A TV e a infância	45
Figura 4 – Relação contemporânea entre pais e filhos	45
Figura 5 – 10º Princípio da Declaração dos Direitos da Criança	50
Figura 6 – O direito de brincar	51

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. O BRINCAR, O BRINCANTE E O BRINQUEDO	15
2.1 O JOGO É UMA FUNÇÃO DA VIDA – HUIZINGA	17
2.2 A SUBJETIVIDADE NO BRINCAR E NO BRINCANTE.....	23
2.3 O BRINQUEDO E O BRINCANTE INFLUENCIADOS PELA SOCIEDADE DO CONSUMO	35
3. O ATENDIMENTO HOSPITALAR HUMANIZADO E A BRINQUEDOTECA	49
3.1 A NORMATIZAÇÃO DO DIREITO DE BRINCAR	49
3.2 A BRINQUEDOTECA COMO AÇÃO DE PROMOÇÃO DA SAÚDE E HUMANIZAÇÃO	60
3.3 A BRINQUEDOTECA HOSPITALAR COMO GARANTIA DO DIREITO DE BRINCAR	64
4. O BRINCAR COMO ESPAÇO DE ATUAÇÃO NA SAÚDE	70
4.1 BRINQUEDISTA – UMA PROFISSÃO EM CONSTRUÇÃO.....	78
5. CONCLUSÕES	82
REFERÊNCIAS	85
ANEXOS	89

1 INTRODUÇÃO

O brincar faz parte do meu dia a dia profissional. Além da experiência com atividades lúdicas no âmbito escolar, tive a oportunidade de atuar por dois anos como coordenadora da brinquedoteca instalada no ambulatório da pediatria do Hospital Federal de Bonsucesso. Essa experiência suscitou o desejo de conhecer mais sobre as atividades lúdicas desenvolvidas no contexto hospitalar, a fim de contribuir com a produção de conhecimentos para o campo, que ganhou mais evidência a partir da promulgação da Lei nº 11.104/2005, que estabelece a obrigatoriedade da implantação de brinquedotecas em unidades hospitalares que ofereçam internação pediátrica.

Apesar de inserida em um espaço onde se desenvolviam essas atividades, preferi não realizar pesquisa de campo na brinquedoteca onde atuava, buscando me distanciar das minhas próprias práticas, na tentativa de ampliar meu olhar sobre as possibilidades do brincar no hospital. Inicialmente, pretendia realizar pesquisa de campo em brinquedoteca de outra unidade hospitalar, em que buscava observar as práticas da equipe multidisciplinar que atuava no espaço e realizaria entrevistas com as crianças atendidas, as famílias e os profissionais envolvidos no atendimento das crianças, tanto os que atuavam na brinquedoteca, quanto os envolvidos apenas nos cuidados com a saúde física. No entanto, tive dificuldades com o cadastro na Plataforma Brasil. Buscando resolver o problema entrei em contato com a equipe responsável em Brasília via telefone e e-mail, mas percebi que a solução demandava certo tempo, que não tinha disponível para conclusão da pesquisa

Outro entrave foi o fato de que, apesar de ser aceita por toda a equipe envolvida no tratamento das crianças no espaço em que pretendia realizar a pesquisa de campo, inclusive a chefia da enfermagem em questão, a documentação exigida para início da pesquisa precisava de autorização da chefia geral da pediatria. A equipe explicou que a chefia geral tinha um histórico de levar alguns meses para liberar os documentos assinados, e eu não poderia dispor de tanto tempo para concluir este estudo. Assim, abri mão da pesquisa de campo e busquei outros elementos para análise da atuação profissional nas brinquedotecas hospitalares.

Antes de fazer o recorte para determinar meu objeto de estudo, procurei conhecer práticas em brinquedotecas instaladas em hospitais no Rio de Janeiro. Constatei, assim, que a maioria dos obstáculos que enfrentava cotidianamente era entrave, também, em outras brinquedotecas hospitalares. Em especial, a dificuldade de atribuir a um profissional específico as demandas da brinquedoteca, já que o quadro dos hospitais costuma ser bem enxuto, e somar às atividades de sua ocupação, o planejamento e a execução de práticas

lúdicas, por certo é rejeitado por boa parte dos trabalhadores que talvez pudessem ser responsáveis por gerir o espaço. A falta de profissionais para compor equipe responsável pela brinquedoteca, deste modo, acarreta no não funcionamento dos espaços, ou ao menos, em práticas descontínuas e fragmentadas.

Em busca de ampliar meu conhecimento teórico a respeito das práticas nas brinquedotecas hospitalares, participei no Hospital Universitário Pedro Ernesto (HUPE), então, da *VI Jornada da Brinquedoteca do HUPE*, cujo tema norteador foi “*Brinquedista – Uma profissão em construção*”. Neste encontro, tomei conhecimento da proposição da *Associação Brasileira de Brinquedotecas – ABBri*, em que solicita ampliação da Lei 11.104/2005 O pleito de maior relevância, segundo representante da organização, é a definição do profissional denominado brinquedista como responsável pela gestão das brinquedotecas hospitalares.

O evento provocou o desejo de saber mais sobre a formação em questão. Assim, enquanto fazia levantamento bibliográfico a respeito da relação entre o brincar e o desenvolvimento infantil, participei do *II Seminário da Brinquedoteca do HUPE*, cujo tema foi “*Brinquedista Hospitalar: profissional capacitado a enriquecer e respeitar o brincar da criança hospitalizada e favorecer o seu desenvolvimento biopsicossocial*. O encontro permitiu a ampliação do meu escopo, enquanto pude ter mais informações sobre o andamento do pedido de alterações na lei.

Pretendi participar da formação de *brinquedista* oferecida pelo núcleo da ABBri no Rio de Janeiro, no entanto, o curso não foi realizado na ocasião por número insuficiente de alunos matriculados. Porém, pude ter acesso à apostila usada para formação da turma anterior. Estes recursos constituíram-se como parte das fontes da pesquisa, somando-se ao levantamento bibliográfico acerca da importância do brincar, das políticas voltadas à garantia do direito de brincar às crianças e a Política Nacional de Humanização.

A base conceitual a respeito da importância do brincar no desenvolvimento das crianças foi construída a partir de autores clássicos como Huizinga, Bettelheim, Winnicott e Benjamin, demandando mais tempo e esforço para compreensão dos principais conceitos trazidos por tais autores. As reflexões de Huizinga e Benjamin acerca do universo infantil permitiram a compreensão de que o brincar é inerente à natureza da criança e que possibilita a representação de situações vividas e emoções. Benjamin reflete sobre as influências da economia de mercado na infância e na função social do brinquedo, o que se identifica ainda em tempos atuais.

Os conceitos elaborados por Winnicott permitiram-nos perceber que o brincar sempre é livre, e pode ser usado como recurso terapêutico. Consoante ao entendimento de Huizinga e Bettelheim, que percebem como característica fundamental do brincar o divertimento, Winnicott afirma que brincar é excitante. Brincar pressupõe confiança e esta é estimulada pelo amor da mãe ou pela relação de amor e ódio na descoberta do objeto. O brincar se constitui como espaço intermediário entre a realidade psíquica pessoal e a experiência de controle de objetos reais. Assim, o brincar é fundamental para o desenvolvimento da personalidade do indivíduo, sua saúde e relações sociais.

Consultamos, ainda, autores contemporâneos que estudam questões referentes ao adoecimento de crianças e adolescentes tendo como base o brincar, como Santa Roza, criadora do Programa Saúde e Brincar, promovido pelo Instituto Fernandes Figueira – IFF/Fiocruz, que busca promover o brincar livre e espontâneo para crianças em tratamento de saúde. Moreira e Mitre, autoras que também estudam o brincar livre no ambiente hospitalar, atuando, inclusive, no Programa Saúde e Brincar, também são fontes que baseiam esta pesquisa.

As reflexões trazidas por estes autores nos ajudam a compreender o brincar como algo intrínseco à criança. É um meio usado pela criança para aprender sobre o mundo e sobre si, constituindo-se como forma de comunicação de suas questões internas. O brincar, assim, permite à criança o domínio da realidade enquanto pode reviver acontecimentos que lhes sejam de difícil compreensão. Deste modo, é fundamental resguardar às crianças o direito de brincar em qualquer circunstância.

Este trabalho me fez compreender que o brincar é essencial ao desenvolvimento das crianças, enquanto que por meio da fantasia elas podem evadir-se da realidade buscando soluções aos seus problemas, exprimir e elaborar sentimentos ou mesmo dominar a realidade vivida.

A brincadeira é para a criança um dos principais meios de expressão que possibilita a investigação e a aprendizagem sobre as pessoas e o mundo. Valorizar o brincar significa oferecer espaços e brinquedos que favoreçam a brincadeira como atividade que ocupa o maior espaço de tempo na infância (BRASIL, 2012, p. 5).

Sendo o brincar inerente e essencial à infância, a brinquedoteca hospitalar pode servir como espaço que permite que as vivências lúdicas infantis não sejam interrompidas pela necessidade de tratamento de saúde das crianças. A brinquedoteca pode permitir à criança, inclusive, elaborar seus sentimentos enquanto vive a experiência dolorosa da internação para

tratamento de sua saúde. No entanto, para que seja favorecido o brincar nos hospitais é necessário que as atividades sejam planejadas e conduzidas por profissionais que tenham um olhar ampliado sobre a complexidade de elementos envolvidos no brincar exercido pelas crianças.

Sendo assim, vimos como necessário analisar as ações da ABBri em prol da discussão em torno da importância da brinquedoteca hospitalar e da formação de profissionais para atuarem no espaço, neste caso, a formação em curso de *brinquedista*.

2 O BRINCAR, O BRINCANTE E O BRINQUEDO

Em 2005 foi sancionada a Lei 11.104/2005, que dispõe sobre a obrigatoriedade da instalação de brinquedotecas em unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação. Entendemos que a promulgação da referida lei constitui-se como reconhecimento da importância do brincar para as crianças e, conseqüentemente, sendo este algo inerente à infância, a criança não deve ser tolhida do direito a brincar mesmo quando internada para tratamento de sua saúde. Antes mesmo de compreendermos se a promulgação da referida lei realmente garante aos infantes hospitalizados o direito de brincarem, e se os profissionais incumbidos da mediação das atividades lúdicas nas brinquedotecas hospitalares estão capacitados para atuarem nesses espaços, entendemos como primordial refletir sobre a importância de brincar. Entendemos como imprescindível buscarmos respostas a algumas indagações iniciais: O que é brincar? Por que as crianças brincam? Os adultos ainda brincam? O que a criança expressa quando brinca? O brinquedo enquanto objeto material é fundamental para que ocorra a brincadeira? É o brinquedo ou a criança quem determina a brincadeira?

Tendo perguntas como estas em mente, neste capítulo pretendemos investigar a ludicidade sob a ótica de campos do conhecimento que se propõem a compreender a relevância do brincar no universo infantil, a fim de construirmos um alicerce para os capítulos posteriores, em que buscaremos compreender como as políticas de promoção de saúde e humanização podem favorecer a realização de práticas lúdicas com as crianças em tratamento de saúde, e perceber se a formação dos trabalhadores que planejam e conduzem as atividades lúdicas proposta pela Associação Brasileira de Brinquedotecas – ABBri é suficiente para que esses profissionais, chamados brinquedistas, sejam capacitados para trabalharem nas brinquedotecas hospitalares. Os campos que embasam essa pesquisa são a filosofia, a psicologia, a psicanálise e a educação. Certamente não consideramos pontuar minuciosamente todas as investigações sobre o brincar nesses campos do conhecimento, mas buscamos, em alguns estudiosos que se debruçaram sobre este assunto, luz às nossas reflexões sobre o tema.

Em 1995 foi lançado o primeiro de três episódios da animação estadunidense *Toy Story*, cuja trama trata de brinquedos que ganham vida quando os humanos não estão olhando. As aventuras vividas pelos brinquedos e crianças em *Toy Story* trazem vários elementos que ilustram o comportamento e o imaginário infantil. Há cenas que retratam o uso do brinquedo conforme a brincadeira das crianças. A função ou representação do brinquedo é definida pela criança, não importando as influências externas que determinariam os tipos de brincadeiras que elas deveriam realizar com certos brinquedos. Uma cena que ilustra a determinação do

brinquedo conforme a brincadeira é a em que Molly, irmã do menino Andy, pega o brinquedo do irmão, *Buzz Lightyear*, um boneco espacial (que seria entendido como brinquedo de menino), e brinca como se fosse sua filhinha, tomando chá e brincando de casinha¹.

Vimos, ainda, na referida animação, que os brinquedos fabricados em tempos atuais reproduzem aspectos da vida social. Assim, uma de suas características principais, a evasão da vida real, é também uma função social do brinquedo, pois a criança faz parte da sociedade, e pelo brincar, elabora emoções e revive experiências cotidianas. Por esse motivo, entre outros, o processo produtivo imposto pelo capital, vendo as crianças como potenciais consumidores, determina, inclusive, os tipos de brinquedos a serem fabricados, e usa as mídias para incutir nas crianças o desejo de compra, estimulando o consumo independente da classe social a qual os pequenos pertencem. Vemos uma cena que retrata este pensamento em *Toy Story II*, em que um diálogo entre dois personagens, o boneco Mineiro e o *Cowboy Woody*, ocorre após uma propaganda de brinquedos exibida na televisão. Eles dialogam sobre brinquedos fabricados após o lançamento do *Sputnik*², como o personagem *Buzz Lightyear*: “Quando os astronautas foram ao espaço, as crianças só queriam brincar com brinquedos espaciais.”

Outro ponto relevante a esta pesquisa identificado na animação é a abordagem sobre o uso dos brinquedos pelas crianças, ilustrada na relação estabelecida entre o menino Andy e o *Cowboy Wood*, brinquedo favorito do menino até a chegada do boneco espacial *Buzz Lightyear*. Em várias passagens os outros brinquedos, personagens do filme, falam que até a chegada do *Buzz*, o menino carregava Wood para todos os lados, por isso sentiam que Wood era seu brinquedo favorito. Há também a boneca Jessie, personagem de *Toy Story II* que se mostra triste, pois teria sido “abandonada” pela dona. Um trecho da música cantada pela boneca diz o seguinte: “Ao ficar sozinha, seu conforto era eu” (a boneca era o conforto da criança quando estava sozinha). Fazemos relação entre essa abordagem e o conceito de fenômeno transicional, elaborado por Winnicott, que fala da relação entre crianças e algum objeto escolhido por elas como representação de sua mãe. Esse conceito será abordado mais a frente neste capítulo.

Personagem que também desperta muita curiosidade no filme é o vizinho de Andy, o menino Sid, que costuma destruir seus brinquedos e expressa muitas emoções sombrias enquanto o faz. Alguns autores abordados nesta pesquisa tratam dos sentimentos que as

¹ Socialmente brincadeiras que reproduzem o cuidado com crianças, ou a realização de atividades do lar, como brincar de casinha, ainda nos tempos atuais são vistas como brincadeiras de meninas.

² Primeiro satélite artificial da Terra lançado pela União Soviética em 1957.

crianças exprimem enquanto brincam, e afirmam que o brincar pode ser uma forma da criança organizar suas angústias. Bruno Bettelheim (1988, p.177), afirma que “crianças neuróticas desenvolvem rituais lúdicos para sentirem-se protegidas por eles contra perigos terríveis, que de outro modo a arrasariam”. A imaginação também permite à criança representar situações angustiantes com seus brinquedos durante a brincadeira, como alguém se machucando ou morrendo, mas, ao final da brincadeira, o brinquedo volta à sua representação inicial.

Veremos, também neste capítulo, exemplos de brincadeiras sombrias praticadas por crianças traumatizadas. Nestas, provavelmente, as crianças revivem a situação traumática num ambiente seguro, podendo desta forma, lidar com a situação e se livrar do trauma. O filme não conta a história de Sid. Não sabemos porque ele lidava daquela forma com seus brinquedos. Sid seria uma criança neurótica? Estaria ele recriando situações traumáticas que viveu? Sabemos, apenas, que os brinquedos de Andy morriam de medo de cair no quintal do Sid.

Esses pontos ilustrados em *Toy Story* dão pano de fundo às reflexões que serão trazidas neste capítulo, por pensadores que analisaram o papel do brincar para os infantes no que tange a questões internas ou externas às crianças.

2.1 O JOGO É UMA FUNÇÃO DA VIDA – HUIZINGA

Inicialmente, entendemos como necessário apontar nossa observação quanto à preocupação de diversos autores com a diferenciação semântica entre os termos *brincar* e *jogar* na língua portuguesa e em outras línguas. Para a construção do conceito de brincar nesse estudo, salientamos que, na língua portuguesa, a palavra *brincar*, distingue-se de *jogar*. Enquanto o *brincar* se define primeiramente como “divertir-se infantilmente”, conforme o dicionário Aurélio, o *jogar*, apesar do cunho de diversão, pressupõe regras e normas de conduta. Porém, tanto o *brincar* quanto o *jogar* são usados como sinônimos em obras de autores consultados, provavelmente devido a suas fontes de pesquisa, em muitos casos, serem em várias línguas europeias, que costumam usar apenas uma palavra para expressar tanto o ato de brincar quanto o de jogar. Outro termo encontrado neste estudo é *lúdico*, originado pelo termo *ludus*, que se remete tanto às brincadeiras como aos jogos de regra. Huizinga (2010, p. 41) amplia essa definição ao propor que “*Ludus* abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar”.

As indagações sobre o que seria brincar e por que as crianças brincam conduzem nossos apontamentos iniciais, inspirados pela obra *Homo Ludens: o jogo como elemento da*

cultura, do historiador Johan Huizinga, que buscou interpretar filosoficamente o que define como *Instinto de Jogo* em campos como a lei, a ciência, a poesia, a guerra, a filosofia e as artes, dedicando pelo menos um capítulo da obra a cada um desses campos. É importante salientar que os estudos de Huizinga constituem-se como referência fundamental nas pesquisas sobre jogos e brincadeiras em qualquer área de investigação. Identificamos citações do autor em quase todas as pesquisas consultadas neste estudo. Entendemos que a esta pesquisa não interessa aprofundar-se nas reflexões de Huizinga em todos os campos investigados na referida obra, mas identificar as considerações do autor em relação à cultura do jogo que nos forneçam embasamento conceitual para ampliarmos nosso entendimento a respeito das questões inerentes à atividade de jogar.

O autor não tinha como objetivo definir o lugar do jogo em todas as manifestações culturais, mas compreender o caráter lúdico da cultura, integrando esses dois conceitos (jogo e cultura), pois, conforme seu entendimento, “é no jogo e pelo jogo que a civilização se desenvolve” (HUIZINGA, 2010, Prefácio). O autor afirma, ainda, que o jogo é fato mais antigo que a cultura, já que esta pressupõe atividade humana, enquanto o jogo é atividade também dos animais: “É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens³” (HUIZINGA, 2010, p. 3).

Huizinga afirma não ser possível negar a existência do jogo e, para confirmar seu entendimento, por diversas vezes, reporta-se aos jogos entre animais, mesmo quando em formas mais simples, relacionando-os aos jogos realizados pelos homens nas diversas manifestações culturais (lei, ciência, poesia, guerra, filosofia, artes etc.). Seria o desejo de brincar elemento que permitiria aos homens experimentarem, em algum grau, a razão, mesmo o jogo não sendo racional: “Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa a mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional” (HUIZINGA, 2010, p. 6).

Os estudos de Huizinga elencam quatro características essenciais do jogo: a liberdade; a possibilidade de evasão da vida real; a limitação de tempo e espaço; e a criação de ordem. Sobre a primeira característica, a liberdade, o autor enfatiza a particularidade do jogo como

3 Buscamos dirimir dúvidas que possam surgir sobre a utilização tanto do termo brincar, como do termo jogar em relação aos animais. No livro, como nota de rodapé, na página 3, há uma nota do tradutor que afirma: “A diferença entre as principais línguas europeias (onde *spielen*, *to play*, *jouer*, *jugar* significam tanto jogar como brincar) e a nossa nos obriga frequentemente a escolher um ou outro desses dois, sacrificando assim à exatidão da tradução uma unidade terminológica que só naqueles idiomas seria possível”.

ação voluntária, afirmando que “as crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade” (HUIZINGA, 2010, p. 10). Em consonância com o pensamento de Huizinga, Santa Roza (1993, p.89) reconhece o caráter voluntário do brincar, pois o brincante tem consciência do seu desejo de brincar. “O brincar não é jamais involuntário: pelo contrário, depende para sua realização de uma determinação consciente, de uma vontade efetiva”.

A segunda característica elencada por Huizinga se refere à possibilidade de a criança escapar da realidade vivida, por meio de sua imaginação, tratando-se de uma “evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade como orientação própria” (HUIZINGA, 2010, p.11). Assim, a criança sabe quando é só “faz de conta”. Essa característica é bastante explorada por outros autores, especialmente nos campos da psicanálise e da psicologia, como veremos mais adiante. A terceira característica relaciona-se aos limites de tempo e espaço estabelecidos em cada jogo, o que favorece a distinção pela criança do que é real e do que é brincadeira. Por fim, o autor enfatiza o jogo como possibilidade de criar ordem, ao mesmo tempo em que é ordem, pois “introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta ‘estrage o jogo’, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor” (HUIZINGA, 2010, p. 13). Entendemos que o recorte a seguir sintetiza a compreensão do autor sobre a atividade de jogar:

... o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 2010, p. 33).

O autor associa, ainda, os aspectos fundamentais do jogo à estética. O valor estético do jogo para Huizinga estaria associado a uma das características fundamentais do jogo elencadas por ele: a possibilidade de criação de ordem enquanto jogamos. Equilíbrio, tensão, compensação, contraste, variação, solução, união, desunião seriam exemplos de aspectos envolvidos no jogo e que empregamos para descrever os efeitos da beleza. “O jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia.” (HUIZINGA, 2010, p. 13) Mesmo o jogo tendo elementos de percepção estética, o autor entende que a beleza não é inerente ao jogo. Por isso, Huizinga esclarece que além de o jogo não ser em si somente uma função biológica, também não poderia ser definido somente em termos estéticos:

Devemos, portanto, limitar-nos ao seguinte: o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social (HUIZINGA, 2010, p. 10).

Comumente, atribuímos aos jogos conotação de não seriedade, sendo assim, desimportante. O trabalho, por exemplo, visto socialmente como algo sério, estaria em oposição ao jogo. Esta visão retrata, conforme as reflexões de Huizinga, a antítese jogoseriedade. No entanto, o autor evidencia que há formas de jogo em que a oposição entre jogo e seriedade é inviável, pois, os jogadores ficam profundamente envolvidos na atividade. Para ilustrar a incoerência na associação de jogo a não-seriedade, Huizinga relaciona o jogo a outras categorias também compreendidas como não-sérias, como o riso, a loucura, a piada, o cômico. Fazendo a correlação, o autor comprova o caráter de seriedade em algumas formas de jogo:

O riso, por exemplo, está de certo modo em oposição à seriedade, sem de maneira alguma estar diretamente ligado ao jogo. Os jogos infantis, o futebol e o xadrez são executados dentro da mais profunda seriedade, não se verificando nos jogadores a menor tendência para o riso. É curioso notar que o ato puramente fisiológico de rir é exclusivo dos homens, ao passo que a função significativa do jogo é comum aos homens e aos animais. O *animal ridens* de Aristóteles caracteriza o homem em oposição aos animais, de maneira quase tão absoluta quanto o *homo sapiens* (HUIZINGA, 2010, p. 8).

Assim como Huizinga, outro autor do campo da filosofia que percebe o brincar como possibilidade de evasão da vida real é Walter Benjamin. No texto *Velhos brinquedos – sobre a exposição de brinquedos do Märkische Museum*, o autor fala da nostalgia expressa por adultos quando visitaram a referida exposição, em relação aos modelos de brinquedos expostos, pois estes já não eram mais produzidos. Os adultos reclamavam por brinquedos que fizeram parte da sua infância, aos quais seus filhos não tiveram acesso, pois foram deixando de ser fabricados. Mas Benjamin (1984, p.63), apesar de concordar com a opinião desses indivíduos sobre os brinquedos em questão, denuncia que por vezes os adultos perdem esse encantamento que os brinquedos costumam causar às crianças: “muitas vezes ele [o adulto] tem essa impressão porque tornou-se indiferente a essas mesmas coisas que, todavia, continuam a chamar a atenção da criança”. Ainda observando a postura do adulto em relação ao brincar e aos brinquedos, o autor nos traz uma percepção de um adulto que brinca não somente pela nostalgia, como quem quisesse retornar à infância, mas de alguém que vê no brincar, de certo modo, uma maneira de evasão da vida real, quando esta lhe parece insuportável.

Nós conhecemos aquela cena na família reunida sob a árvore de natal, o pai inteiramente absorto com o trenzinho de brinquedo que ele acabara de dar ao filho, enquanto este chora ao seu lado. Não se trata de uma regressão irreversível à vida infantil quando o adulto se vê tomado por um tal ímpeto para brincar. Sem dúvida brincar significa sempre libertação. Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio; mas o adulto, que se vê acossado por uma realidade ameaçadora, sem perspectivas de solução, liberta-se dos horrores do mundo através da reprodução miniaturizada. A banalização de uma existência insuportável contribuiu consideravelmente para o crescente interesse que jogos e brinquedos infantis passaram a despertar após o final da guerra (BENJAMIN, 1984, p. 64).

Entendemos que as brincadeiras permitem a adultos e crianças elaborarem sentimentos e vivências, dominando medos e ansiedades que possam sentir em relação a questões inerentes à vida e ao mundo. Identificamos esse ponto de vista também em Benjamin. No texto citado anteriormente, faz referência também à obra *Spiele der Menschen* (Jogos dos homens), de Karl Groos, publicada em 1899, que trataria da “teoria gestáltica dos gestos lúdicos” (BENJAMIM, 1984, p. 74); nele o autor descreve correlações entre jogos de animais e jogos de humanos: a dinâmica entre gato e rato se relacionaria às brincadeiras de perseguição, uma fêmea que defende seu ninho poderia se relacionar com a função do goleiro ou do tenista, ou a luta entre dois animais por uma presa poderia representar a disputa pela bola no futebol. Benjamim entende que esta teoria deveria investigar outras correlações, como entre objetos de um mesmo jogo (bola e taco, por exemplo). O autor sugere que por meio de jogos e brincadeiras a criança ensaiaria vivências prováveis de sua vida adulta.

Antes de penetrarmos pelo arrebatamento do amor, a existência e o ritmo frequentemente hostil e não mais vulnerável de um ser estranho, é possível que já tenhamos vivenciado essa experiência desde muito cedo, através dos ritmos primordiais que se manifestam nesses jogos com objetos inanimados nas formas mais simples. Ou melhor, é exatamente através desses ritmos que nos tornamos senhores de nós mesmos (BENJAMIM, 1984, p. 74).

Vimos até aqui jogos e brincadeiras como elementos da cultura e, de certo modo, a influência da cultura em atividades lúdicas praticadas por crianças e adultos. Assim, o ambiente influencia tanto nos tipos de brincadeiras escolhidas, quanto no modo como as brincadeiras são conduzidas. Donald Woods Winnicott, pediatra e psicanalista, seguidor de Melanie Klein⁴, e que trabalhou, segundo suas próprias palavras, com crianças “mentalmente transtornadas” e suas mães, reconhece que a psicoterapia não poderia ater-se apenas à observação do desenvolvimento emocional do indivíduo, sem considerar a influência do ambiente em seu comportamento. O conceito de experiência cultural para o autor seria uma ampliação da ideia dos fenômenos transicionais (que serão vistos mais detalhadamente no

⁴ Melanie Klein é pioneira em psicoterapia infantil e traz muitas contribuições sobre o uso do brinquedo pelas crianças como meio de interpretação na análise psicanalítica.

próximo tópico) e da brincadeira. A expressão *cultura* relaciona-se à tradição herdada, às vivências lúdicas criadas e transmitidas socialmente e, a experiência da tradição permite ao indivíduo configurar sua personalidade e seu caráter.

O lugar em que a experiência cultural se localiza está no espaço potencial existente entre o indivíduo e o meio ambiente (originalmente, o objeto). O mesmo se pode dizer do brincar. A experiência criativa começa com o viver criativo, manifestado primeiramente na brincadeira (WINNICOTT, 1979, p. 159).

Winnicott afirma que limitações no espaço potencial⁵ podem gerar consequências na confiança do indivíduo. Todos os envolvidos no mundo da criança devem fornecer-lhe elementos culturais na fase em que esta desenvolve sua personalidade para que a confiança em si mesma se estabeleça. A limitação na oferta de brincadeiras e de vida cultural gera falhas no desenvolvimento desta personalidade. Winnicott, entretanto, reconhece que, por vezes, as limitações das vivências lúdicas são acarretadas pela falta de erudição cultural ou de familiaridade com a herança cultural dos responsáveis pelo desenvolvimento da criança. O autor relata consequências quando as experiências culturais na infância são pobres, especialmente, na relação entre o bebê e a figura materna.

A 'criança privada' é notoriamente inquieta e incapaz de brincar, apresentando um empobrecimento da capacidade de experiência no campo cultural... A mãe adapta-se às necessidades de seu bebê e de seu filho que gradativamente se desenvolve em personalidade e caráter, e essa adaptação concede-lhe certa medida de fidedignidade. A experiência que o bebê tem dessa fidedignidade, durante certo período de tempo, origina nele, e na criança que cresce, um sentimento de confiança. A confiança do bebê na fidedignidade da mãe e, portanto, na de outras pessoas e coisas, torna possível uma separação do não-eu a partir do eu (WINNICOTT, 1979, p. 173).

Entendemos que os elementos apresentados até aqui nos permitem compreender a afirmação de Huizinga de que “o jogo é uma função da vida. Assim, refere-se ao âmago do indivíduo, influenciando o ambiente em que o brincante está inserido e, especialmente, sendo influenciado pelas experiências culturais que lhes forem proporcionadas. Entendemos que o pensamento de Moreira e Mitre (2007, 0. 33) sintetizam a função do brincar para as crianças conforme as reflexões expostas até aqui: “Por ser universal, o brincar é atividade primordial da criança, atuando como uma linguagem não verbal, carregada de significados e sentidos, fazendo parte de todas as culturas”.

Entendemos, ainda, a brinquedoteca como espaço que propicia a vivência de questões relativas ao universo lúdico que as crianças devem experimentar, e a brinquedoteca hospitalar como espaço que permite que as vivências lúdicas infantis não sejam interrompidas pela

⁵ O conceito de espaço potencial elaborado por Winnicott se refere a uma área hipotética, que pode existir ou não, entre o bebê e um objeto, geralmente a mãe, na fase em que o bebê começa a perceber que ele e o objeto não são a mesma coisa.

necessidade de tratamento de saúde das crianças, assim, não se permite interromper uma das funções da vida: o jogo. A brinquedoteca permite à criança, inclusive, elaborar seus sentimentos enquanto vive a experiência dolorosa da internação para tratamento de sua saúde. Pelo brincar “uma experiência complexa pode ser partida em segmentos manipuláveis, cada um dos quais pode ser revivido, e portanto, compreendido e dominado, sem ansiedades indevidas” (BETTELHEIN, 1988, p.173).

2.2 A SUBJETIVIDADE NO BRINCAR E NO BRINCANTE

Brincar significa sempre libertação (Benjamin).⁶

Identificamos no texto de Johan Huizinga elementos que embasam as outras áreas do conhecimento estudadas nesta pesquisa, em especial a psicanálise e a psicologia, que investigam o brincar como possibilidade de representação e elaboração pelas crianças de sentimentos e vivências. Os jogos e brincadeiras são muitas vezes usados como forma de comunicação pelos infantes. Segundo Huizinga, o jogo pode ser usado para representar alguma coisa. Essa afirmação embasa os principais estudos que consultamos no que se refere aos sentidos que as crianças relacionam às suas brincadeiras, seja pelas representações que fazem enquanto brincam, seja pelo prazer que o brincar lhes proporciona.

A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou um tigre. A criança fica literalmente “transportada” de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem, contudo, perder inteiramente o sentido da “realidade habitual”. Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é “imaginação”, no sentido original do termo (HUIZINGA, 2010, p. 17).

Vemos que Huizinga (2010, p.3) observou o comportamento de crianças, adultos e animais⁷ enquanto brincam/jogam, buscando, deste modo, perceber que os jogos ultrapassam questões biológicas, fisiológicas e reflexos psicológicos, sendo, então, “uma função significativa, isto é, encerram um determinado sentido”. Destacamos a seguinte afirmação do autor sobre a significação do jogo:

⁶ BENJAMIN, 1984, p. 64

⁷ O autor relaciona elementos essenciais dos jogos humanos ao comportamento dos cachorrinhos enquanto brincam: “Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento (HUIZINGA, 2010, p. 3).

No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe espírito ou vontade seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (HUIZINGA, 2010, p. 4).

Campos do conhecimento estudados por Huizinga, especialmente a fisiologia e a psicologia, elaboram teorias que compreendem o jogo apenas como uma função biológica. No entanto, como afirmado anteriormente, o autor discorda desse entendimento. “A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas” (Huizinga, 2010, p. 5). Para ele, mais que uma função biológica, o jogo tem em si uma função significativa. A percepção de Huizinga sobre o caráter biológico inerente a essas teorias é que todas ignoram o que ele entende como característica fundamental do jogo: o divertimento. Além disso, o autor percebe divergências entre tais teorias, cujas respostas de cada uma solucionam o problema parcialmente, mesmo todas buscando saber o que o jogo é em si mesmo e o que significa para os jogadores. Huizinga discorre sobre as questões levantadas por essas teorias:

Umam definem as origens e o fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo “instinto de imitação”, ou ainda simplesmente como uma necessidade de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras vêem o princípio do jogo como um desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que o consideram uma “ab-reação”, um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador da energia despendida por uma atividade unilateral, ou “realização do desejo”, ou uma ficção destinada a preservar o sentido do valor pessoal etc (HUIZINGA, 2010, p. 4).

Bruno Bettelheim, na obra *Uma vida para seu filho*, assim como Huizinga, reconhece a característica de divertimento como propósito central das brincadeiras, mesmo as mais primitivas, como as que ocorrem entre a mãe e o bebê. O autor traz em sua obra relatos de brincadeiras realizadas por crianças e adultos como forma de dominarem suas ansiedades a respeito de questões cotidianas, como o caso da cabra-cega⁸. Além de provocar prazer pela diversão que proporciona tal brincadeira, os participantes exercitam habilidades necessárias caso precisem se locomover no escuro, já que na brincadeira precisam ficar de olhos vendados e seguir apenas as orientações das vozes que os estão guiando. Jogos de orientação, como o da cabra-cega, possibilitam o confronto do indivíduo com problemas centrais de aprendizado do

⁸ A brincadeira consiste em vendar os olhos de um dos participantes e este, seguindo os sons emitidos pelos demais, tenta localizar e agarrar algum participante.

mundo, como afirma o autor (BETTELHEIM, 1988, p. 161). De forma lúdica, crianças e adultos poderiam dominar a ansiedade relativa ao medo do abandono e da escuridão.

Quando brincamos vendados, também colocamos à prova as boas intenções dos outros; precisamos assegurar-nos de que nossos amigos não tirarão vantagem indevida quando não podemos ver o que fazem. Assim, a brincadeira nos dá segurança sobre nosso ambiente, a integridade das pessoas e a permanência dos objetos. Ela formula e responde a uma das perguntas mais básicas para nos sentirmos a salvo nesse mundo: precisamos estar em guarda, de vigia, o tempo todo, ou é seguro acreditar que as coisas permanecerão essencialmente as mesmas e previsíveis? (BETTELHEIM, 1988, p. 160).

Outra brincadeira descrita como forma de ensaiar questões cotidianas ou lidar com ansiedades por Bettelheim, e que entendemos como relevante apontar nesse estudo, é o pique-esconde⁹. Esse jogo tem origem na brincadeira esconde-esconde, na qual um indivíduo sai do campo de visão do outro e depois reaparece. Por vezes, os olhos de um dos participantes são cobertos por uma venda e descobertos rapidamente. Essa é uma brincadeira de interação que costuma ser praticada entre mãe e bebê e que, além de provocar muita diversão entre eles, também permite a reciprocidade do sentimento de confiança. O bebê pode compreender, pelo estímulo de brincadeiras como essas, que mesmo fora do seu campo de visão, o adulto permanece constante e não vai abandoná-lo. Freud discorre sobre uma brincadeira como essa a qual chama de jogo do *Fort-da*. Falaremos mais sobre esse jogo quando tratarmos sobre o hábito da repetição das brincadeiras apresentado pelas crianças.

O pique-esconde é uma versão mais avançada do esconde-esconde como afirmamos anteriormente. Os participantes se aproximam ou afastam e, como nos jogos de pique, costumam correr, o que provoca muito prazer e diversão. O objetivo do jogo é encontrar os participantes escondidos, assim, reafirma-se que mesmo fora do seu campo de visão o indivíduo continua a existir.

O que ela [a criança] aprende através desse jogo mais avançado é que pode permitir-se aventurar por si mesma no mundo, arriscando-se a ficar exposta aos perigos (representados pelo perseguidor e pelos estranhos lugares onde se esconde), e retornar a salvo à segurança permanente da casa-pique. Pode testar sua habilidade, sorte e ousadia lá fora, confiante de que, de algum modo, conseguirá encontrar de novo a segurança. O jogo, inclusive, propicia um prêmio de consolação embutido: quem for apanhado não perde nem precisa abandonar o jogo, mas, ao contrário, transforma-se no perseguidor poderoso e ativo na próxima rodada (BETTELHEIM, 1988, p. 171).

⁹ Nesta brincadeira, um participante fica com os olhos cobertos contando até um certo número combinado entre os participantes, enquanto os outros se escondem. Após o término da contagem ele deve procurar os participantes escondidos.

A evasão da vida real proporcionada pelo brincar, favorece o domínio de ansiedades e solução de problemas pelas crianças, e pelo uso da imaginação, elas fazem as representações que quiserem no uso de seus brinquedos. Benjamin (1984, p. 72) critica a afirmação de determinado autor que teria dito que “tudo aquilo que a criança vê e reconhece no adulto ela deseja para sua boneca”. Benjamin entende como equivocada esta afirmação na medida em que desconsidera as representações que a criança pode fazer com seus brinquedos. Nesse caso da boneca, por exemplo, a criança pode fazer as variações que quiser.

Para a criança que brinca sua boneca é ora grande, ora pequena, com mais frequência pequena, pois se trata de um ser subordinado. Isto se deve muito mais ao fato de que até o século XIX o bebê era inteiramente ignorado enquanto ser dotado de espírito e, por outro lado, o adulto representava para o educador o ideal à semelhança do qual ele pretendia formar a criança (BENJAMIM, 1984, p. 73).

Mais uma característica observada nas brincadeiras das crianças é a repetição, reconhecida por diversos autores que investigam o brincar. Sigmund Freud em suas primeiras investigações a respeito da linguagem simbólica contida nos jogos infantis, intitulou uma de suas observações como jogo do *Fort-Da*. Observando uma espécie de brincadeira de seu neto de 18 meses, Freud percebeu que o bebê jogava um carretel preso a um barbante para longe e depois o puxava para perto. Quando o carretel era jogado e sumia de vista, o bebe balbuciava algo como “*Fort*” (palavra alemã que significa “fora”), quando ao puxar o carretel o mesmo reaparecia, o bebê dizia “*Da*” (que em alemão quer dizer “aqui”). Seu neto repetia a ação diversas vezes e, Freud ao refletir sobre a brincadeira, entendeu que o carretel representava sua filha, mãe do bebê, que estava ausente no momento. Para Freud, o bebê elaborava durante a brincadeira a ausência da mãe. Elisa Santa Roza (1993, p. 139) afirma que “as crianças em seu brincar, repetem as experiências pelas quais passam, repetem as impossibilidades humanas, dão-lhes forma na brincadeira”.

Benjamin chama “lei da repetição” o preceito pelo qual o “mais uma vez” comumente vivenciado pelas crianças (que, aliás, geralmente seriam “mais várias vezes”) em suas brincadeiras, acarretaria na construção de hábitos. Quantas vezes as crianças não pedem aos seus pais para repetirem um filme ou desenho animado? Entendemos que as animações infantis, como as brincadeiras, permitem à criança viver fantasias e construir conhecimento sobre questões cotidianas. Alguns pais, por exemplo, a pedido de seus filhos, exibem o mesmo filme no aparelho de DVD do carro no caminho da creche ou da escola por semanas consecutivas. Quando não o fazem, a criança chora ou faz birra por todo o percurso.

O autor reconhece o prazer vivido pelas crianças nas constantes repetições que fazem das mesmas brincadeiras, e entende que essas repetições permitem que as crianças não

somente recriem experiências sombrias, elaborando suas emoções, mas, revivam triunfos e vitórias. Para Benjamim (1984, p.75), todo hábito entra na vida pela brincadeira, e o autor ilustra esse entendimento com um verso de Goethe “*Es liesse sich alles refflich schlichten Könnnt mann die Dinge zweimal verrichten* (Tudo correria com perfeição, se se pudesse fazer duas vezes as coisas)”.

Outro autor que traz reflexões sobre a persistência das crianças na repetição de determinadas brincadeiras, é Bettelheim. O autor entende a repetição como essencial para a aprendizagem e compreensão do mundo. A persistência na repetição permite que a criança busque respostas a perguntas cruciais para seu entendimento do mundo.

Pela repetição, ela tenta familiarizar-se com a experiência e desenvolver a tolerância, que é consequência direta de passar pelo mesmo curso de eventos repetidamente, e o domínio que é o resultado de estar no controle ativo, ao invés de ser um sujeito passivo, sobre o qual os outros exercem o poder (BETTELHEIM, 1988, p. 167).

O conceito de repetição tratado neste estudo nos remete à brincadeira chamada *Purdy*, relatada por Daniel Goleman¹⁰ quando convidado pela Escola Primária Cleveland, na Califórnia, a acompanhar o comportamento dos alunos meses após um ataque a tiros de um ex-aluno à escola, que culminou na morte de cinco crianças e dezenas de feridos, além do suicídio do agressor, Patrick Purdy¹¹. Pais e professores estavam incomodados com essa brincadeira realizada na hora do recreio, em que uma das crianças envolvida no jogo usava uma metralhadora de brinquedo, ou algo que a representasse para “matar” os colegas e depois, suicidava-se “de mentirinha”. Às vezes, em vez do suicídio, uma das outras crianças “matava” o atirador. Goleman (2001, p. 215) explica que, por mais que a estrutura física da escola tivesse sido restaurada, o ataque estava presente na psique das crianças e professores que vivenciaram o massacre. “O que talvez tenha mais me impressionado foi como aqueles poucos minutos eram vividos repetidas vezes a qualquer pequeno detalhe que guardasse a mínima semelhança com a tragédia”.

Goleman descreve suas observações sobre os traumas vividos pelas crianças após o ataque e relata alguns sintomas de Distúrbio de Tensão Pós-Traumática – PTSD, que as crianças apresentavam, afirmando que o trauma poderia ser superado na medida em que houvesse uma reeducação do que chama “cérebro emocional”. O autor explica que estudos sobre vítimas do Holocausto indicavam que algumas delas não apresentavam mais sintomas

¹⁰Psicólogo que publicou o livro *Inteligência Emocional – a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente*, obra que influenciou propostas pedagógicas e processos seletivos de grandes corporações, ao colocar a influência das emoções no mesmo patamar da inteligência humana.

¹¹ O ataque à Escola Primária Cleveland ocorreu em 1989. Vivemos uma situação parecida no Brasil, na Escola Municipal Tasso da Silveira, em Realengo – Rio de Janeiro, em 2011, em que um ex-aluno matou a tiros 12 adolescentes e deixou mais 13 feridos.

de PTSD, comprovando que traumas profundos podem ser curados. Para isso, as situações vividas no trauma podem ser revividas num ambiente seguro, permitindo que a rota que as emoções fizeram pelo cérebro durante a situação traumática seja alterada, proporcionando um reaprendizado emocional sobre as situações vividas. Assim, para as crianças, brincadeiras como o *Purdy* permitem que elas lidem de uma forma diferente com a situação traumática. Inclusive, observamos, que algumas vezes, enquanto brincavam de *Purdy*, o atirador era morto pelas outras crianças, fazendo um “final feliz”.

As crianças recorrem à fantasia, às brincadeiras e aos devaneios para lembrar e elaborar o sofrimento porque passaram. Essas reencenações voluntárias do trauma impedem a necessidade de represá-lo em poderosas lembranças que podem depois irromper em *flashbacks*. Se o trauma é menor, como ir ao dentista para fazer uma obturação, apenas uma ou duas vezes podem bastar. Mas se é arrasador, a criança precisa de incontáveis repetições, reencenando o drama muitas vezes, num ritual sinistro e monótono (GOLEMAN, 2001, p. 222).

Vemos que por meio das brincadeiras crianças elaboram toda sorte de emoções. Benjamin concorda com pensadores que entendem que a criança, mesmo tendo como uma de suas características principais a inocência, têm em sua natureza não somente zonas de alegria, mas, também, zonas sombrias e tristes. E esta complexa natureza infantil se reflete nas brincadeiras, que mostram as facetas de tal natureza.

Pequenos atentados terroristas maravilhosamente executados, com príncipes que se despedaçam, mas que voltam a se recompor; incêndios que irrompem automaticamente em grandes lojas, invasões e assaltos. Bonecas-vítimas que podem ser assassinadas das mais diversas formas e seus correspondentes assassinos - com todos os respectivos instrumentos, guilhotina e forca... Evidentemente esse tipo de brinquedo não se encontra na exposição [*Märkische Museum*], mas uma coisa devemos ter sempre em mente: jamais são os adultos que executam a correção mais eficaz dos brinquedos... mas as próprias crianças, durante as brincadeiras. Uma vez perdida, quebrada e reparada mesmo uma boneca principesca transforma-se numa eficiente camarada proletária na comuna lúdica das crianças (BENJAMIN, 1984, p. 65).

A psicanálise é um campo que considera o brincar como forma de comunicação dos infantes. Winnicott estudou o brincar como a linguagem que permitiria às crianças exprimirem e elaborarem o que sentem. Identificamos nos estudos do autor pensamentos consoantes a outros autores pesquisados, como o entendimento de Huizinga sobre a liberdade da criança no ato de brincar e o prazer que sente, pois brincar é divertido. Também em consonância com o pensamento de Benjamin, Winnicott toca na questão das emoções negativas que podem ser observadas nas brincadeiras das crianças, como o ódio e a agressão e enfatiza que as mesmas não devem ser negadas ou escondidas, pois a criança, como o adulto, não está alheia a essas emoções.

Compete-nos não ignorar a contribuição social feita pela criança ao exprimir seus sentimentos agressivos através das brincadeiras, em lugar de o fazer em momentos de raiva... Conquanto seja fácil perceber que as crianças brincam por prazer, é muito mais difícil para as pessoas verem que as crianças brincam para dominar angústias, controlar ideias ou impulsos que conduzem à angústia se não forem minados. A angústia é sempre um fator na brincadeira infantil e, frequentemente, um fator dominante (WINNICOTT, 1979, p. 162).

Winnicott entende o brincar, para as crianças, como uma forma de organização de suas emoções e relações sociais. Por meio das brincadeiras as crianças adquirem experiências, criando ou revivendo algumas vivências, desenvolvendo, deste modo, sua personalidade. Por meio das brincadeiras os indivíduos interligam sua realidade interna à realidade externa. Seria o brincar, para Winnicott, assim como o falar, um modo de expressão do inconsciente. Consoante a este pensamento, Santa Roza (1993, p.70) afirma que “o brincar não se reduz a uma atividade imaginativa pura e simplesmente, mas pela figuração é uma realização do sujeito do inconsciente”. Assim, a criança usa o brincar como forma de comunicação. Por isso, o brincar se apresenta como metodologia da psicanálise para crianças.

O inconsciente reprimido deve-se manter oculto, mas o resto do inconsciente é algo com que cada indivíduo quer travar conhecimento e as brincadeiras, tal como os sonhos, servem à função de autorevelação e de comunicação com o nível profundo (WINNICOTT, 1979, p. 165).

Santa Roza (1993, p.18) esclarece que algumas vertentes da psicanálise, como as de Anna Freud e Hermine Von Hug-Hellmuth, concebem no brincar, ainda, o aspecto de utilidade enquanto favorece a participação da criança na psicoterapia: “o papel principal das brincadeiras na psicanálise seria o de agente facilitador da relação criança-analista e o de despertar o interesse da criança pelo tratamento”. Na obra de Winnicott, *O Brincar & a Realidade*, o autor apresenta o brincar não somente como possibilidade de comunicação entre a criança e o analista, mas, sendo um elo que interliga a realidade interna da criança com sua realidade externa ou compartilhada, ou seja, constituindo-se como zona intermediária entre o Eu [realidade interna] e o Não-Eu [realidade externa]. O brincar apresenta-se como recurso usado pela criança para lidar com a ansiedade gerada pela sua percepção do Não-Eu, criando objetos transicionais e experimentando fenômenos transicionais.

Presume-se aqui que a tarefa de aceitação da realidade nunca é completada, que nenhum ser humano está livre da tensão de relacionar a realidade interna e externa, e que o alívio dessa tensão é proporcionado por uma área intermediária de experiência (cf. Riviere, 1936) que não é contestada (artes, religião, etc). Essa área intermediária está em continuidade direta com a área do brincar da criança pequena que se "perde" no brincar (WINNICOTT, 1975, p. 29).

Embora esta pesquisa não se proponha a aprofundar-se na questão relativa a objetos e fenômenos transicionais nos estudos de Winnicott, o entendimento desses conceitos é

necessário para acompanharmos a evolução do pensamento winnicottiano a respeito do brincar. Sinteticamente, os fenômenos transicionais são uma característica importante da fase intermediária da percepção do bebê do Não-Eu, em especial, da sua percepção de que o seio da mãe, não faz parte dele. Para representar o seio materno, muitos bebês costumam levar o punho à boca o que por vezes, mais tarde, é trocado por um cobertor, urso, boneca ou outros objetos, que seriam o que Winnicott (1979, p. 31) chama de objetos transicionais. “Não é o objeto, naturalmente, que é transicional. Ele representa a transição do bebê de um estado em que ele está fundido com a mãe para um estado em que está em relação com ela como algo externo e separado”.

Winnicott faz referência em sua obra ao conteúdo imaginativo dos desenhos de *Peanuts*. Pesquisando na internet sobre a teoria dos fenômenos e objetos transicionais, encontramos diversos vídeos no *Youtube* que usam episódios dos *Peanuts* para ilustrar esses conceitos desenvolvidos por Winnicott. Um episódio comum a vários vídeos chama-se O Cobertor Perdido¹² [*Lost Blanket*], que conta uma história do personagem Linus, um menino que costuma chupar dedo e carregar um cobertor azul para todos os lados [referência a objeto transicional]. Nesse episódio, Lucy, irmã mais velha de Linus, incomodada com o fato de seu irmão estar sempre de posse do cobertor, diz que vai relatar o caso à avó, a quem chama de “inimiga dos cobertores”, pois a senhora não concordaria que se devesse carregar um “cobertor protetor” para todos os lados [protetor porque a criança se sentiria protegida por estar de posse do objeto]. Em determinado momento, o menino afirma que não pode viver sem aquele cobertor e que, se ficar sem ele, irá gritar e espernear. Enfatizamos o entendimento de Lucy sobre o uso que o irmão faz do cobertor, afirmando que um dia ele terá de largar o cobertor e ser independente, que em algum momento Linus vai ter que crescer e encarar a vida sem ajuda de ninguém. Destacamos um recorte em que Winnicott faz referência ao simbolismo dos objetos transicionais.

É verdade que a ponta do cobertor (ou o que quer que seja) é simbólica de algum objeto parcial, tal como o seio. No entanto, o importante não é tanto seu valor simbólico, mas sua realidade. O fato de ele não ser o seio (ou a mãe), embora real, é tão importante quanto o fato de representar o seio (ou a mãe) (WINNICOTT, 1979, p. 17).

A obra *O Brincar & a Realidade* traz relatos do trabalho clínico de Winnicott desenvolvido com base no seu entendimento sobre os fenômenos e objetos transicionais. A psicoterapia realizada por Winnicott utiliza-se de brincadeiras para comunicação entre paciente e terapeuta. No caso de análise de crianças, a investigação a respeito dos fenômenos

¹² Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=B2myQsB0U_k. Acesso em: 24.fev.2016.

transicionais se faz por meio dos relatos da família sobre a primeira infância da criança, pois tais fenômenos mostram as experiências primitivas do bebê, especialmente as que indicam a primeira possessão, ou seja, a representação que o bebê faz do seio materno como parte de si mesmo. Para Winnicott, a observação do uso pela criança de um objeto transicional permite ao terapeuta perceber o primeiro uso de um símbolo pela criança analisada e, mais ainda, sua primeira experiência de brincadeira. Assim, o psicoterapeuta há de preocupar-se em favorecer e estimular a brincadeira em seus pacientes.

A psicoterapia trata de duas pessoas que brincam juntas. Em consequência, onde o brincar não é possível, o trabalho efetuado pelo terapeuta é dirigido então no sentido de trazer o paciente de um estado em que não é capaz de brincar para um estado em que o é (WINNICOTT, 1979, p. 65).

O autor apresenta alguns exemplos da utilização que faz de jogos e brincadeiras como forma de comunicação entre ele e seus pacientes infante-juvenis. Uma técnica que costumava usar com as crianças e adolescentes para iniciar um processo de comunicação é o *jogo de rabiscos*, que consiste no ato de o terapeuta fazer um tipo qualquer de risco em um papel e convidar o paciente a transformá-lo em algo, depois, é permitida a operação inversa, em que o paciente inicie o desenho com o risco, e o terapeuta busque dar-lhe forma.

Mesmo reconhecendo o pioneirismo dos estudos de Melanie Klein, Winnicott considera que a autora mantinha seu interesse centrado apenas no uso da brincadeira como possibilidade de comunicação entre a criança e o terapeuta, pois a comunicação verbal, quando a criança é muito pequena, fica inviável, já que ela não possui domínio de linguagem para transmitir detalhes de suas questões internas. Seguindo esta linha, os psicanalistas infantis acabam focando a atenção nos pormenores que as crianças possam transmitir enquanto brincam, deixando de olhar o brincar como coisa em si. No entanto, para Winnicott, a brincadeira nem sempre comunica os sentimentos e vivências que as crianças estão tentando elaborar. Por isso, o autor entende que o terapeuta deve preocupar-se em observar a brincadeira em si, a criança que brinca, quando o brincar é livre ou mesmo quando este brincar está sendo usado como recurso para comunicação entre aqueles que brincam (criança e terapeuta). Para Winnicott, o brincar já é por si uma terapia.

É bom recordar que o brincar é por si mesmo uma terapia. Conseguir que as crianças possam brincar é em si mesmo uma psicoterapia que possui aplicação imediata e universal, e inclui o estabelecimento de uma atitude social positiva com respeito ao brincar. Essa atitude deve incluir o reconhecimento de que o brincar é sempre passível de tornar-se assustador. Os jogos e sua organização devem ser encarados como parte de uma tentativa de prevenir o aspecto assustador do brincar. Pessoas responsáveis devem estar disponíveis quando crianças brincam, mas isso não significa que precisem ingressar no brincar das crianças. Quando o organizador tem de se envolver, numa posição de administrador, ocorre então a implicação de que a

criança ou crianças são incapazes de brincar no sentido criativo que pretendo expressar nessa comunicação (WINNICOTT, 1979, p. 83-84).

Os estudos de Winnicott a respeito do olhar sobre o brincar das crianças daqueles que mediam as brincadeiras nos remetem aos profissionais que atuam nas brinquedotecas hospitalares. Veremos mais adiante que mesmo a brinquedoteca não sendo uma sala de ludoterapia, mas apenas um espaço que permite o brincar livre, é imprescindível que os profissionais que atuarem na condução das atividades propostas nas brinquedotecas tenham noção dos fundamentos da psicologia infantil em relação ao brincar, que reconheçam que, conforme o pensamento de Winnicott, o brincar pode também tornar-se assustador, já que como vimos até aqui, pelo brincar é possível reviver e elaborar emoções e vivências. Desta forma, o brinquedista ou qualquer outro profissional que seja responsável pela brinquedoteca hospitalar, terá condições de organizar o espaço e planejar as atividades. Do mesmo modo que os terapeutas decidem participar ou não das brincadeiras, conforme a condução da terapia, o brinquedista não necessariamente deve participar das brincadeiras, mas, permitir às crianças a liberdade para serem criativas.

Segundo Winnicott, a criatividade expressa na atividade de brincar possibilita ao indivíduo a descoberta de seu Eu (*self*). O brincar seria a área intermediária entre a objetividade e a subjetividade contida nos fenômenos transicionais, que permitiria aos indivíduos experiências que os consolidariam como homens. O autor entende o brincar como forma de expressão da criatividade do indivíduo. Crianças ou adultos são livres enquanto brincam, inclusive, pelo fato de poderem expressar sua criatividade.

O impulso criativo, portanto, é algo que pode ser considerado como uma coisa em si, algo naturalmente necessário a um artista na produção de uma obra de arte, mas também algo que se faz presente quando qualquer pessoa — bebê, criança, adolescente, adulto ou velho — se inclina de maneira saudável para algo ou realiza deliberadamente alguma coisa, desde uma sujeira com fezes ou o prolongar do ato de chorar como fruição de um som musical. Está presente tanto no viver momento a momento de uma criança retardada que frui o respirar, como na inspiração de um arquiteto ao descobrir subitamente o que deseja construir, e pensa em termos do material a ser utilizado, de modo que seu impulso criativo possa tomar forma e o mundo seja testemunha dele (WINNICOTT, 1979, p. 114).

Finalizando nossos apontamentos a respeito dos estudos de Winnicott, percebemos que o autor entende que o brincar deve ser usado como recurso terapêutico, mas que também deve ser livre. Assim, a psicoterapia envolve duas pessoas que brincam, paciente e terapeuta, por isso, não pode entender a terapia apenas como observação do brincar do paciente. “As crianças brincam com mais facilidade quando a outra pessoa pode e está livre para ser brincalhona” (WINNICOTT, 1979, p. 75). Consoante ao entendimento de Huizinga e

Bettelheim, que percebem como característica fundamental do brincar o divertimento, Winnicott afirma que brincar é excitante. Brincar pressupõe confiança e esta é estimulada pelo amor da mãe ou pela relação de amor e ódio na descoberta do objeto. Na brinquedoteca esta confiança também é necessária. Dependendo das regras estabelecidas na brinquedoteca hospitalar, é possível que seja permitido à mãe ou outro membro da família participar das atividades lúdicas, mas, de todo modo, o brinquedista ou outro profissional responsável pela condução das atividades deve preocupar-se em criar um espaço que transmita confiança às crianças.

O brincar se constitui como espaço intermediário entre a realidade psíquica pessoal e a experiência de controle de objetos reais. Assim, o brincar é fundamental para o desenvolvimento da personalidade do indivíduo, sua saúde e relações sociais. Deste modo, se o psicoterapeuta percebe que um paciente não pode brincar, deverá, sobretudo, criar as condições necessárias para favorecer experiências lúdicas. No entanto, é importante frisar que as contribuições da psicanálise sobre o brincar nos permitem ampliar nossa visão sobre aspectos importantes propiciados pelo brincar às crianças, mas a brinquedoteca não é um espaço de psicoterapia, em que terapeuta explora seus recursos para estabelecer uma comunicação com seus pacientes, mas um espaço que permite às crianças serem crianças, já que o brincar é inerente à infância.

É a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros (WINNICOTT, 1979, p. 70).

As reflexões levantadas até o momento nos ajudam a compreender o brincar como algo intrínseco à criança. Algo que se constitui como meio de a criança aprender sobre o mundo e sobre si. Algo que se constitui como forma de comunicação de suas questões internas. Algo que permite à criança o domínio da realidade enquanto pode reviver acontecimentos que lhes sejam de difícil compreensão. Assim, é fundamental resguardar às crianças o direito de brincar em qualquer circunstância, mesmo aquelas mais difíceis, como quando estão acometidas por alguma doença, pois por meio da fantasia é possível que a criança compreenda a realidade que estiver vivendo.

Variadas são as experiências relatadas por profissionais que atuam na pediatria de simulações de procedimentos que serão realizados nas crianças, mas que antes são experimentados por elas em bonecos ou animais de brinquedos para que busquem

compreender o que acontecerá com elas durante o tratamento de saúde. Esse procedimento é conhecido como brinquedo terapêutico e falaremos mais sobre ele no próximo capítulo. Moreira e Mitre (2007, p. 34) afirmam que “o brincar pode ser mediador privilegiado, facilitando a incorporação pela criança da experiência da doença”.

Bettelheim (1988, p. 174) traz alguns exemplos desse “ensaio” vivido pelas crianças que lhes permite por meio do brincar a conquista da realidade. A criança deixa de ser um sujeito passivo em determinado evento para ser o investigador e o controlador ativo.

O autor esclarece que crianças mais velhas têm maior possibilidade de dominar alguns acontecimentos antecipadamente, como a necessidade de extrair um dente, por exemplo. Mas crianças pequenas não têm o mesmo domínio, então, pelas brincadeiras, usando-se o recurso da repetição, já comentado aqui anteriormente, as crianças menores podem por diversas vezes criar situações com seus brinquedos em busca de compreenderem a realidade. Bettelheim afirma, ainda, que o brincar não possibilitaria apenas a oportunidade de a criança por meio da fantasia antecipar as sensações que seriam vividas em procedimentos médicos, mas, também, reviver essas experiências repetidas vezes para, assim, dominar completamente a experiência vivida.

Enquanto inflige aos brinquedos os processos que sofreu como sujeito passivo, como entender que não precisa ser sempre a vítima desamparada, mas pode fazer a outros o que lhe foi feito. Assim, pela brincadeira, o sofrimento passivo da criança torna-se um domínio ativo (BETTELHEIM, 1988, p. 175).

Acreditamos por todo exposto que o brincar é essencial ao desenvolvimento das crianças, enquanto que por meio da fantasia elas podem evadir-se da realidade buscando soluções aos seus problemas, exprimir e elaborar uma gama de sentimentos, dominar a realidade vivida. Assim, a brinquedoteca hospitalar se constitui como espaço que permite às crianças a continuidade de seu desenvolvimento enquanto lhes possibilita brincar, mesmo quando com restrições impostas para seu tratamento de saúde. Entretanto, para que seja favorecido o brincar nos hospitais é necessário que as atividades sejam planejadas e conduzidas por profissionais que tenham um olhar ampliado sobre a complexidade de elementos envolvidos no brincar exercido pelas crianças.

2.3 O BRINQUEDO E O BRINCANTE INFLUENCIADOS PELA SOCIEDADE DO CONSUMO

Todo hábito entra na vida pela brincadeira

Ainda no campo da filosofia, analisamos reflexões de Walter Benjamin sobre as crianças e o brinquedo. Interessam a esta pesquisa as reflexões do autor sobre a função social do brinquedo e dos livros infantis, enquanto aborda a questão do imaginário da criança na utilização de brinquedos, e compreende a criança sob a ótica da concepção materialista-dialética da História. Segundo as palavras de Uilson Pereira, na apresentação da edição brasileira da obra *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*, no pensamento benjaminiano, que amadureceu na direção da filosofia marxista, é possível observar:

... as vicissitudes da razão dialética às voltas com os fascinantes mistérios evocados pelos soldadinhos de chumbo e bonecas de pano, parques de diversão e cartilhas, jogos de bola e contos de fada, lições de moral e coleções de selo. Instigantes campos de provas, radicais desafios à doutrina de luta de classes e da determinação dos valores espirituais pelas condições materiais de produção e reprodução da vida social... (PEREIRA, 1984, p.10).

Os textos reunidos na obra citada indicam a percepção da criança por Benjamin não como um adulto em miniatura, mas como ser capaz de construir seu próprio universo, que possui pureza e ingenuidade, mas também pode apresentar traços, em sua personalidade, de agressividade, perversidade, humor. Segundo Benjamin, a criança costumava ser entendida como um adulto pequeno, ignorando-se, desta maneira, tudo o que fosse inerente à natureza infantil. Essa percepção de criança como adulto em miniatura se refletia, inclusive, no vestuário infantil (FIGURA 1), que até o século XIX consistia na produção de roupas iguais às de adultos, mas em tamanho menor, o que era reproduzido, obviamente, também, nos trajes das bonecas. Em dias atuais, há vestuário adequado às crianças. Essa questão, inclusive, é contemplada como um “direito” das crianças, no livro *Os novos direitos da criança*, solicitado pela Unicef em comemoração aos 30 anos da Declaração Universal dos Direitos da Criança. Tal documento será abordado em outro tópico,

Qualquer criança tem o direito de ser criança. Mas, em todo mundo, elas estão sendo apressadas a crescer, forçadas a amadurecer cada vez mais rápido e assumir responsabilidades, cada vez com menos idade. Quando vestimos uma criança como a miniatura de um adulto, por exemplo, esperamos dela um comportamento que não é próprio da criança (LOBO, n/d, Unicef, p. 34).

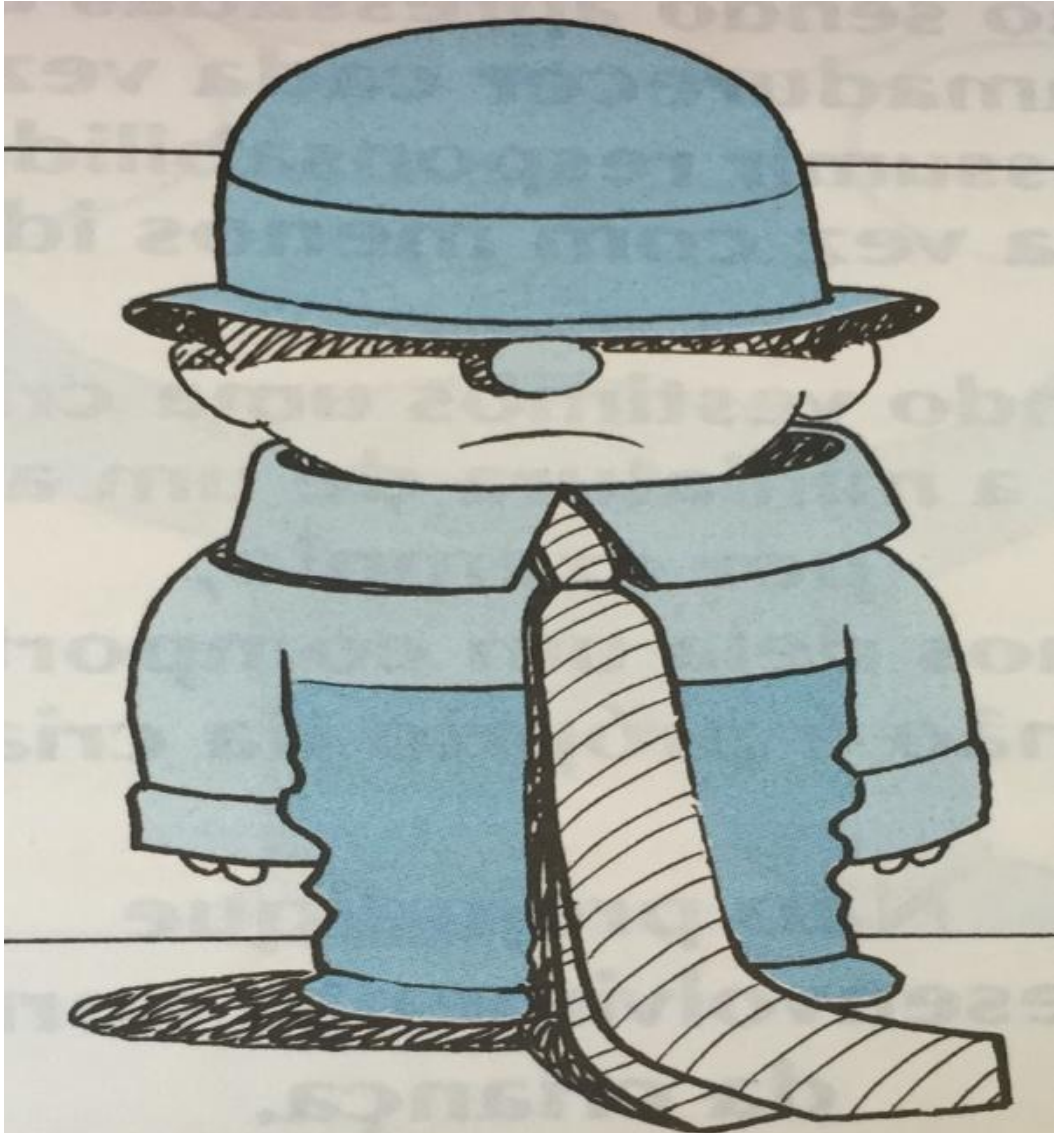


Figura 1 – O direito de ser criança
 Fonte: LOBO, n/d, Unicef

Em um de seus textos, *História cultural do brinquedo*, Benjamin relata seu ponto de vista em relação à obra de Karl Gröber, *Kinderspielzeug aus alter Zeit* (Brinquedos infantis de tempos antigos), que segundo o mesmo apresenta com perfeição o significado do brinquedo, tendo como recorte o círculo cultural europeu e, apontando a Alemanha como o centro da produção dos mais belos e tradicionais brinquedos, entre eles, os soldadinhos de chumbo.

Benjamin esboça uma trajetória da produção de brinquedos que, até o século XIX, era partilhada entre diversas indústrias manufatureiras, cada qual produzindo peças específicas para a composição do todo. As restrições impostas pelas corporações até o referido período segmentavam a produção dos brinquedos, o que encarecia o produto final. Entretanto, a distribuição não cabia a comerciantes especializados, mas ao comércio intermediário. Os avanços da Reforma Protestante induziram artistas que produziam obras grandiosas para a

Igreja a redirecionarem seu trabalho, passando a confeccionar objetos em miniaturas, coroando a Alemanha como ícone na produção mundial de brinquedos.

A partir da segunda metade do século XIX se iniciou a fabricação de brinquedos maiores, o que dispensava uma vigilância constante dos pais no manuseio dos brinquedos, acarretando numa menor participação deles nas brincadeiras de seus filhos. “Uma emancipação do brinquedo começa a se impor; quanto mais a industrialização avança, mais decididamente o brinquedo subtrai-se ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho não só às crianças, mas também aos pais” (BENJAMIN, 1984, p. 68). Benjamin enfatiza que até esse período (1984, p. 69) “o brinquedo significava ainda a peça do processo de produção que ligava pais e filhos”.

Outro autor que toca na questão da participação dos adultos nas brincadeiras de seus filhos é Bettelheim. Ele esclarece que até o século XVIII crianças e adultos brincavam juntos, muitas vezes dos mesmos jogos. Os adultos, assim como as crianças, reconheciam o brincar como atividade significativa também para si. Entretanto, com o passar do tempo, o mundo lúdico infantil e o adulto foram se separando, passando o adulto a entender as brincadeiras como tarefas aquém de seus interesses. Apesar dessa mudança de entendimento do adulto, o autor aponta como fundamental a participação dos pais nas brincadeiras dos filhos. Para Bettelheim, assim como os pais estimulam seus filhos a desenvolverem gosto por leitura ou determinados esportes e estilos musicais, por meio do exemplo, brincando com seus filhos, propiciam a concentração necessária ao desempenho de alguma tarefa. Mas, os pais em sua maioria, não reconhecem a relevância dessas atividades.

Quando se trata de reforçar a habilidade primitiva e mais básica de ligar-se a uma tarefa, mesmo quando ela é exigente ou frustrante, os pais podem não reconhecer que brincar com o filho é um fator crucial no desenvolvimento desse traço... Sendo adultos, não há estímulo automático, através das predileções paternas, para a maior parte das atividades lúdicas das crianças... Só quando os pais dão à brincadeira não somente respeito e tolerância, mas seu interesse pessoal, a experiência lúdica propicia à criança uma base sólida sobre a qual desenvolver sua relação com eles e, posteriormente, com o mundo (BETTELHEIM, 1988, p. 156).

Uma observação que entendemos como pertinente apontar é que compreendemos e concordamos com o pensamento de Benjamin e Bettelheim sobre o distanciamento dos adultos quanto à prática de atividades lúdicas com seus filhos, mas vemos nos videogames e outros jogos eletrônicos na atualidade um tipo de brinquedo usado por adultos (geralmente mais jovens) e crianças, e por vezes, pais e filhos jogam juntos. Inclusive, pesquisas indicam que muitas crianças têm preferido brinquedos eletrônicos, como games aos brinquedos tradicionais, como bicicletas.

As modificações no processo produtivo de brinquedos em decorrência da Reforma Protestante, comentadas anteriormente, incorreram em consequências não apenas nas dimensões dos brinquedos, mas nos materiais utilizados. Paulatinamente, os brinquedos artesanais foram substituídos pelos industriais. Os produtores de brinquedos foram deixando de lado a madeira, os ossos, os tecidos, a argila... tendo como substitutos metais, vidro, alabastro. A substituição da matéria prima incide não apenas na durabilidade dos objetos confeccionados, que sendo menor, permite que a indústria continue vendendo, mas com custos inflados pela utilização de materiais mais nobres, como o alabastro¹³, por exemplo.

Benjamin reconhece no trabalho de Gröber o verdadeiro significado do brinquedo para a criança, que neste modelo de processo produtivo reflete a interpretação do adulto sobre a sensibilidade infantil, ignorando a criatividade das crianças, o que para Benjamin (1984, p. 70), implicaria num equívoco sobre o conteúdo imaginário do brinquedo, pois não é este quem determina a brincadeira da criança, mas a criança que define a função ou a representação do brinquedo de acordo com a brincadeira. “A criança quer puxar alguma coisa e torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se e torna-se ladrão ou guarda”.

Gröber percebe o conteúdo imaginário do brinquedo como fundamental nas brincadeiras, no entanto, reconhece que tentar explicar o conceito de brinquedo apenas pelo espírito das crianças não seria possível, já que estas não são seres isolados, mas fazem parte da sociedade. A imitação é um recurso do imaginário infantil para representar com qualquer objeto o que quiserem experimentar em suas brincadeiras. O texto de Willi Bolle, *Walter Benjamin e a cultura da criança*, que inicia a obra *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*, sintetiza pontos principais das reflexões de Benjamin, relativos ao posicionamento do adulto sobre mundo da criança:

Há brinquedos antigos como bola, roda, roda de penas, papagaio, que provavelmente derivam de objetos de culto e que, dessacralizados¹⁴, dão margem para a criança desenvolver sua fantasia. E há outros brinquedos, simplesmente impostos pelos adultos enquanto expressão de uma nostalgia sentimental e de falta de diálogo. Em todos os casos, a resposta da criança se dá através do brincar, através do uso do brinquedo, que pode enveredar para uma correção ou mudança de função. E a criança também escolhe seus brinquedos por conta própria, não raramente entre os objetos que os adultos jogaram fora (BOLLE, 1984, p. 14).

¹³ O alabastro é um mineral de base calcária, usado geralmente para fins ornamentais. Benjamin afirma que naquela época muitos brinquedos antes fabricados com matérias-primas de custo mais baixo, como osso e madeira, passaram a ser fabricados em alabastro, material mais nobre e, conseqüentemente, de custo mais elevado.

¹⁴ Benjamin cita alguns brinquedos, como a bola, o arco, a roda de penas e o papagaio como objetos de culto vinculados a rituais quando de sua origem.

No texto intitulado *Brinquedos e Jogos - Observações sobre uma obra monumental*, sendo tal obra o trabalho já mencionado de Gröber, Benjamin argumenta sobre o condicionamento da produção de brinquedos à cultura econômica, que impõe a fabricação de brinquedos industrializados para as crianças, retirando destas a possibilidade de serem as criadoras de seus brinquedos. A limitação do brincar seria imposta pelo capital e o processo produtivo, e ratificada pelos adultos. Benjamin (1984, p. 74) caracteriza a obra de Gröber, chamada por ele neste texto de “enciclopédia do brinquedo” como uma posição teórica acerca da influência econômica no imaginário infantil. “Quem quiser ver a caricatura do capital, sob a forma de mercadoria, precisa apenas pensar em uma loja de brinquedos, tal como até cinco anos atrás era típica” (BENJAMIM, 1984, p. 73).

A mudança na técnica de fabricação dos brinquedos, sendo apresentada como principal característica da transformação do processo produtivo, e que teria provocado, portanto, alterações nas características principais dos brinquedos tal como conhecidos até então (geralmente miniaturas, em matérias-primas menos nobres e mais duráveis, com traços mais realistas, e que agora ganharam dimensões maiores e mais largas), seria camuflada pelo discurso de arte popular que se afirmava como configuração da coletividade, mas, que segundo Benjamin (1984, p. 74), constituía-se como “resíduo de bens culturais de uma classe dominante que, assimilado por um grupo social mais amplo, se renova”. Benjamin denuncia a falácia da arte popular ao determinar a simplicidade como palavra de ordem nas oficinas artesanais.

Um traço característico de toda arte popular – a combinação de uma técnica refinada com material precioso sendo imitada pela combinação de uma técnica primitiva com um material mais rudimentar – pode ser acompanhado nitidamente no brinquedo. Porcelanas oriundas da grande manufatura czarista, que de alguma forma foram parar nas aldeias russas, ofereceram o modelo para bonecas e cenas de gênero talhadas em madeira. A pesquisa folclorística mais recente abandonou há muito tempo a crença de que o mais primitivo era também, em qualquer circunstância, o mais antigo (BENJAMIM, 1984, p. 73-74).

O autor entende como equivocada a afirmação de que as crianças, conforme suas necessidades, determinam seus brinquedos. Benjamin percebe que não somente o novo modelo de processo produtivo imposto pelo capital determina os modelos dos brinquedos fabricados para as crianças, mas, também, os adultos. Assim, a liberdade da criança quanto à escolha e uso de seus brinquedos, e das representações que faria destes, seria tolhida pelos adultos, mesmo que estes não estivessem atinando para tal fato. Santa Roza também comenta o caráter de liberdade na atividade lúdica, concordando com o pensamento de Heriot em relação ao fato de que o brinquedo não é fundamental para que ocorra a brincadeira e que a

criança tem liberdade para, conforme sua imaginação, usar o brinquedo como quiser em suas brincadeiras. A tirinha de Mafalda ilustra esse pensamento enquanto mostra o personagem Filipe brincando com as peças do jogo de xadrez a sua maneira, sem seguir as “regras convencionais” do jogo.

No brincar com frequência observa-se um divórcio entre o brinquedo e o uso que a criança faz dele. Sem dúvida, conforme comenta Heriot, a brincadeira em alguns casos é induzida pela forma ou pelo material do brinquedo, no entanto não se constitui aí uma predeterminação, pois a realidade efetiva do jogo se exprime pelo emprego do brinquedo, na maioria das vezes imprevisto e surpreendente (SANTA ROZA, 1993, p. 36).



Figura 2 – A criança determina a brincadeira
Fonte: Quino. Toda Mafalda (2010, p. 18)

Benjamim afirma que os brinquedos oferecidos às crianças muitas vezes representam objetos usados pelos adultos em seu cotidiano, formatando a criança para o que a sociedade espera dela no futuro. Além desse fato, percebe-se também a delimitação dos adultos para o uso específico que as crianças devem fazer com os brinquedos que lhes são dados, restringindo sua imaginação.

Embora reste a criança uma certa liberdade em aceitar ou recusar as coisas, muitos dos mais antigos brinquedos (bola, arco, roda de penas, papagaio) terão sido de certa forma impostos à criança como objeto de culto, os quais só mais tarde, graças à força de imaginação da criança, transformaram-se em brinquedos (BENJAMIM, 1984, p. 72).

Identificamos também no texto de Benjamin, *Brinquedos russos*, críticas à limitação do imaginário infantil imposta pelo processo de industrialização da produção de brinquedos, que tira da criança a possibilidade de estabelecer uma relação viva com seus brinquedos. No entanto, Benjamin entende que até aquele momento a arte popular ainda tinha força na produção de brinquedos na Rússia, o que constituía o brinquedo russo como o mais variado e rico de todos à época, mas, ainda assim, o uso da técnica já se expandia pelas terras russas. No

referido texto, o autor traz ilustrações de vários brinquedos populares russos produzidos artesanalmente, como cavalinhos de madeira, bonecas de palha, soldadinhos, quebra-nozes etc. Benjamin, mais uma vez reforça a importância de a criança imaginar e compreender como foi produzido seu brinquedo, com quais materiais, que tipo de técnicas foram usadas etc.

O espírito do qual descendem os produtos, o processo total de sua produção e não apenas seu resultado está sempre presente para a criança no brinquedo; é natural que ela compreenda muito melhor um objeto produzido por técnicas primitivas do que um outro que se origina de um método industrial complicado (BENJAMIN, 1984, p. 93).

Voltando ao texto *Velhos brinquedos – sobre a exposição de brinquedos do “Märkische Museum”*, identificamos relatos de Benjamin sobre suas impressões acerca de uma exposição de brinquedos realizada em Berlim que exibira modelos de brinquedos dos séculos XVIII e XIX ainda com as características artesanais de antes das mudanças na produção de brinquedos influenciada pelo capital, chamados pelo autor de primitivos. Esses modelos antigos, segundo análise de Benjamin, ainda seriam significativos em seu tempo não somente pelo cunho folclórico, mas para a psicanálise, que encontraria nesses objetos campo fecundo.

Além das reflexões sobre a função social do brinquedo, Benjamin traz reflexões também sobre questões acerca do livro infantil. Não pretendemos adentrar no universo da literatura infantil, mas nos interessam as percepções do autor sobre o estímulo às fantasias proporcionado pelo livro infantil, assim como os brinquedos, além de sua análise a respeito das modificações dos processos produtivos que influenciaram não somente a produção de brinquedos, como também, a literatura infantil.

Há dois textos na coletânea aqui comentada que tratam da literatura dedicada aos infantes: *Velhos livros infantis* e *Visão do livro infantil – “Grüne Shimmer schon im Abendrot” (Reflexos verdes já no crepúsculo)*. Levantamos algumas reflexões de Benjamin acerca do livro infantil que percebemos como complementares à discussão trazida pelo autor na construção cultural do brinquedo.

Em traços gerais, interessa-nos destacar que, assim como o brinquedo, o livro infantil permite à criança fantasiar. A criança entra na estória, cria novas versões desta estória, ou modifica a estória lida, ou revive as situações ilustradas na estória. Vale pontuar que assim como os brinquedos, os livros infantis costumam compor o acervo das brinquedotecas. Assim como quando brincando com brinquedos, a criança faz uso da repetição por quantas vezes quiser. Também como as representações realizadas pelas crianças com seus brinquedos, as

crianças representam as situações vivenciadas nas fábulas e contos de fada. “Não são as coisas que saltam das páginas em direção à criança que as contempla – a própria criança penetra-as no momento da contemplação, como nuvem que se sacia com o esplendor colorido deste mundo pictórico” (BENJAMIN, 1984, p. 55).

Benjamin não se detém somente em refletir sobre o simbolismo contido nos livros dedicados à criança, mas, assim como fez com os brinquedos, aponta circunstâncias da história que influenciam o modo de produção da literatura infantil. Nascido no iluminismo, o livro infantil que chegou a ser usado como papel de embrulho, no decorrer do século XIX teve refinamento no traço e no colorido, e assim como na produção de brinquedos, as manufaturas cederam espaço para a inserção de novas técnicas. Benjamin situa a intensificação na produção e disseminação do livro infantil na época *Biedermeier*¹⁵. Neste período, o livro infantil ganhou tonalidades de cores mais vivas, em oposição aos tons pálidos da arte artesanal. Segundo o ponto de vista de Benjamin (1984, p. 59), “na visão das cores, a natureza da fantasia revela-se, ao contrário da imaginação criadora, como um fenômeno primordial... a cor pura é o meio da fantasia, a pátria de nuvens da criança que brinca...”

Os apontamentos do pensamento benjaminiano trazidos aqui não só nos ajudam a compreender o significado dado pelas crianças aos seus brinquedos, mas a refletir sobre a influência da sociedade capitalista no conteúdo imaginário do brinquedo. Percebe-se que o autor já apontava os impactos do capitalismo na produção de brinquedos, modelando o imaginário infantil conforme as necessidades do mercado. Mudam as matérias-primas, impactando na durabilidade dos brinquedos; os tamanhos, que na medida em que se tornam maiores, dispensam a supervisão dos pais o que, conseqüentemente, faz com que pais e filhos não brinquem mais juntos; determinando os brinquedos e a maneira de brincar das crianças, tolhendo a liberdade no brincar dos infantes. Benjamin reflete, ainda, sobre o brincar como elemento inerente à natureza infantil. A criança brinca e em suas brincadeiras deixa fluir a imaginação, a fantasia; repete as brincadeiras quantas vezes entender como necessárias, seja para elaborar suas vivências, seja por puro prazer.

Benjamin aponta indícios da percepção e da construção social da criança como consumidora. Hoje, caminhando para a segunda década do século XXI, percebemos o avanço das influências econômicas no desenvolvimento infantil. O documentário *Criança, a alma do negócio*, produzido no ano de 2008, traz reflexões sobre como as questões econômicas e as

¹⁵ O período *Biedermeier* compreende-se entre 1815 (Congresso de Viena) a 1848 (Revoluções nos Estados alemães). É associado à restauração alemã e ao desenvolvimento dos estados alemães após a era napoleônica. Relaciona-se a conservador, já que designa a cultura burguesa marcada pelo conservadorismo desse período.

mídias na atualidade, influenciam a formação da criança e do adolescente como consumidores, que convergem com o pensamento benjaminiano a respeito da criança na sociedade do consumo. O documentário denuncia que quanto mais precoce a criança se tornar, mais cedo o mercado terá um consumidor, assim, a mídia apela para a vulnerabilidade dos infantes. Segundo informes do documentário, bastam apenas 30 segundos para uma marca influenciar uma criança e 80% da influência de compra dentro de uma casa vêm dos pequeninos¹⁶, por isso, a publicidade é direcionada a eles.

Rodrigo Duarte, em seu livro *Indústria Cultural – uma introdução*, discute questões relativas ao atual fenômeno da concentração de capital no ramo do entretenimento. Além do cinema, teatro, rádio e televisão, formas clássicas de oferta de entretenimento, identificamos outras que se relacionam diretamente aos jogos e brincadeiras. Os *games*, celulares e computadores, por exemplo, são usados para entreter adultos e crianças. Cabe às grandes mídias a inculcação da necessidade de diversão e dos padrões sociais a serem seguidos por todos os indivíduos, independente da camada social em que se localizem.

O fortalecimento da autoridade da cultura de massas se dá através do estímulo à – e da exploração da – fraqueza do eu de seus consumidores. Isso é corroborado pelo comentário cinicamente realista de produtores cinematográficos norte-americanos, de que eles deveriam sempre levar em consideração o nível mental de uma criança de 11 anos, mesmo quando suas produções não fossem voltadas para o público infante-juvenil. Adorno acrescenta que seria mais realista ainda dizer que o objetivo da indústria cultural seria fazer também do adulto alguém permanentemente com 11 anos (DUARTE, 2008, p. 83-84).

Segundo o entrevistado no documentário, Clovis de Barros Filho¹⁷, “a publicidade promete mais do que a alegria da posse, ela promete a alegria da inscrição na sociedade; ela promete a alegria da existência na sociedade.” O desejo de comprar passa a ser a coisa em si. Esse desejo é implantado nas crianças, causando sofrimento àquelas que não têm poder de compra, já que o estímulo ao consumo independe da classe social, mas a condição de pertencimento ao grupo é determinada pelo poder de consumo. A publicidade implanta a ideia de que é o consumo que torna os indivíduos iguais, gerando uma competição entre as crianças.

O documentário traz reflexões a respeito da modificação no conceito de brincar. A TV e a tecnologia estão substituindo as brincadeiras livres, as brincadeiras folclóricas. Cada vez mais crianças brincam sozinhas, utilizando os brinquedos que a mídia definiu como os instrumentos a serem usados para brincar. Numa atividade proposta no documentário,

¹⁶ Fonte pesquisa Intersciente 2003

¹⁷ Doutor em Ciências da Comunicação ECA – USP

crianças tinham que identificar animais, frutas ou verduras por fotos, ou mesmo manipulá-los. Na maioria das vezes as crianças não souberam identificá-los. Mesmo a foto de uma minhoca não foi reconhecida. Frutas tropicais como a manga, que existem em vários quintais brasileiros, também não foram identificadas pelas crianças. Mas, as logomarcas de companhias telefônicas e redes de *fast-food* foram identificadas por todas as crianças imediatamente, denunciando o poder de influência das mídias. Duarte encontra nos estudos de Adorno pontuações sobre os prejuízos psíquicos que a indústria cultural causa aos indivíduos, enquanto os constroi como consumidores alienados e incapazes de criticar a influência da indústria cultural em suas vidas.

Essa debilitação psíquica atingiria não apenas as camadas menos esclarecidas da população, mas até intelectuais, que, mesmo tendo os pressupostos educacionais para uma avaliação crítica dos produtos da indústria cultural, são capturáveis por suas estratégias de manipulação psíquica e não raro assumem uma posição pelo menos ambivalente, segundo a qual, apesar de baixíssimo nível de suas produções, a indústria cultural apresentaria um saldo positivo, já que é democrática, diverte e informa seus consumidores (DUARTE, 2008, p. 82-83).

As crianças deixam de ganhar bolas, bonecas e carrinhos e passam a ganhar celulares de última geração ou brinquedos eletrônicos, convergindo neste ponto também com o pensamento benjaminiano que denuncia este equívoco sobre o conteúdo imaginário do brinquedo, quando a criança deixa de determinar as brincadeiras, sendo caricaturizada pelo capital. Conforme argumenta o entrevistado Yves de La Taille¹⁸, “A boneca de antigamente era um trabalho de maternagem. A menina era mãe da boneca, era como se fosse um filho, um bebê. Hoje em dia a boneca é projeção. Você não é a mãe da Barbie¹⁹.”

Segundo o entrevistado Pedrinho Guareschi²⁰, “A mídia hoje é de fato o primeiro elemento, o primeiro fator na criação e construção de nossa subjetividade e de nossos valores, não é mais a família, não é mais a igreja, não é mais a escola”. As crianças entrevistadas no documentário dizem preferir assistir TV a praticarem brincadeiras livres. Duarte aponta algumas reflexões de Theodor W. Adorno acerca da influência da televisão para o crescimento da indústria cultural. O filósofo denuncia a intenção da TV de anestesiar os espectadores, não havendo, então, lugar para a experiência do sofrimento. Conforme palavras do autor, a “invasão” da TV nos lares substituiria o calor humano por criar uma falsa ilusão de proximidade. “A família pequeno-burguesa... faz da televisão uma feliz oportunidade de seus membros estarem reunidos sem a intolerável situação de não ter o que dizer uns aos outros”

¹⁸ Professor titular do Instituto de Psicologia USP.

¹⁹ Essa boneca traz o estereótipo mulher moderna, impondo uma ditadura da beleza, do poder e do consumo.

²⁰ Sociólogo e Dr. em Psicologia.

(ADORNO apud DUARTE, 2008, p. 75). A Figura 3 ilustra uma situação em que a Mafalda preferiria uma televisão a uma guloseima geralmente apreciada por crianças.



Figura 3 – A TV e a infância
Fonte: Quino. Toda Mafalda (2010, p. 4)

Os pais tentam suprir as necessidades dos filhos comprando-lhes coisas. Suprem, por vezes, a própria ausência na vida dos filhos, já que as relações sociais e trabalhistas atuais demandam de pai e mãe muito mais tempo do que estes podem dedicar à família. Segundo a entrevistada Ana Olmos²¹ “o que ele não consegue ter percepção (o adulto) é que esse filho só vai se desenvolver no contato com a realidade e, portanto, no contato com a frustração, no contato com o não, com o não dá, com o não pode”. A Figura 4 ilustra uma situação em que os pais mostram dificuldade em lidar com situações que possam provocar frustração.

Se a criança não recebe limites claros e não é orientada para o que pode ou não fazer, não está sendo educada. E vai, depois, sofrer com isso, quando outras crianças ou outros adultos não permitirem que ela faça tudo o que quiser (LOBO, ano, p. 40).



Figura 4 – Relação contemporânea entre pais e filhos
Fonte: Quino. Toda Mafalda (2010, p. 5)

Vemos que antes da década de 1940, Walter Benjamin já apontava impactos que a economia causava na percepção social da criança e seus brinquedos. Mantinha-se a percepção da criança como adulto em miniatura advinda da Idade Média, o brincar começava a se

²¹ Psicanalista de crianças e adolescentes.

desvincular da relação entre pais e filhos, e o brinquedo passou a ter cada vez mais influência das relações capitalistas. Atualmente, como denunciado no documentário aqui comentado, essas alterações na percepção da infância se intensificaram, moldando as crianças conforme o desejo do capital. “Os responsáveis pela cultura de massa não demonstram qualquer drama de consciência por oferecerem produtos de tão baixa qualidade, porque, segundo sua própria justificativa, eles proporcionam à massa nem mais nem menos do que ela deseja” (DUARTE, 2010, p. 47-48). De todo modo, essas reflexões trazidas aqui norteiam caminhos que devemos buscar se quisermos permitir que nossas crianças sejam realmente crianças, como analisa o entrevistado José Eduardo Romão²²

A criança não pode ser considerada pela propaganda como adulto, ou um adulto em miniatura. O empresário ou publicitário que se vale da inexperiência da criança para transformá-la num promotor de seu produto dentro de casa, ele não só fere princípios claros do direito, mas também viola limites éticos e morais fixados pela nossa sociedade. Não se quer a utilização e a manipulação da criança pra nada, pra nenhum efeito, por isso defendemos que a criança deve brincar.

Identificamos nas reflexões de Huizinga e de Benjamin elementos históricos e filosóficos que colaboram na construção da nossa base conceitual sobre o brincar como fundamental para o desenvolvimento social das crianças, que neste capítulo identificamos como brincantes, e a importância do brinquedo como objeto simbólico do imaginário infantil. Conforme o pensamento de Huizinga, o jogo se constitui como fenômeno cultural, com função significante, que possibilita a evasão da vida real, permitindo que as crianças elaborem sentimentos e vivências. Corroboram com o pensamento de Huizinga reflexões de Benjamin acerca do universo infantil, em que o brincar é entendido como elemento inerente à natureza da criança, possibilitando a representação de situações vividas e emoções. Benjamin amplia nosso olhar sobre a criança como indivíduo que não está à margem da sociedade e, assim sendo, sofre as influências da economia de mercado, em que esta incide, inclusive, na função social do brinquedo.

Compreendemos que é a criança quem deve determinar a brincadeira, não o brinquedo. Na atualidade a criança não está vivendo o ciclo completo do brincar, pois seu desejo tem sido dado pelas mídias. A criação é dada pelos inventores dos brinquedos, tirando da criança as possibilidades do uso de sua imaginação. A criança não cria seus brinquedos, apenas deseja possuir aqueles que a indústria fabrica, enquanto é massacrada por propagandas dizendo que a felicidade está em possuir coisas. Rapidamente, a criança perde o interesse no brinquedo que já possui e deseja outro, que as propagandas dizem que são essenciais a ela ou

²² Advogado – Mestre em Direito Constitucional.

que seus amigos já possuem. Lembramos que a criatividade e a brincadeira são indissociáveis, assim, as possibilidades de brincar ofertadas às crianças em tempos atuais devem ser repensadas.

Buscamos neste capítulo respostas em campos do conhecimento como a filosofia, a psicologia e a psicanálise, a algumas indagações iniciais a respeito do brincar, a fim de entendermos sua importância para as crianças. Tentamos compreender o que é brincar e por que as crianças brincam; se os adultos também brincam ou se perderam o desejo de brincar na medida em que foram ganhando idade; se para ocorrer uma brincadeira, o brinquedo é fundamental; se é o brinquedo quem determina a brincadeira ou se a criança brinca de acordo com seu desejo e criatividade.

Enfim, buscamos compreender o brincar de forma global, já que entendemos como muito importante a garantia de brincar expressa na lei 11.104/2005, enquanto torna obrigatória a existência de brinquedotecas em unidades hospitalares que ofereçam regime de internação pediátrica. No entanto, a referida lei, até os dias atuais, não define um profissional específico para planejar e conduzir as atividades lúdicas dirigidas às crianças em tratamento de saúde.

Adiante veremos que há uma proposta de ampliação que define que o planejamento e realização de atividades nas brinquedotecas caibam a um profissional determinado, chamado brinquedista. Enfatizamos nosso entendimento de que tal profissional deva ter uma formação que lhe permita uma compreensão global da importância do brincar na infância. Destacamos a afirmação de Moreira e Mitre (2007, p. 34) ao refletirem o papel dos profissionais na criação de um ambiente hospitalar convidativo ao brincar, que entendemos consoante com a formação do brinquedista: “Os profissionais precisam avançar nas concepções acerca do brincar, superando um nível meramente intuitivo e refletindo sobre seu significado naquele contexto”.

Vimos que o brincar nem sempre é uma atividade racional, mas que pressupõe desejo daqueles que brincam, já que a atividade é voluntária. Assim os brincantes são livres para decidirem se querem participar e quando querem encerrar a brincadeira. É extremamente importante essa visão para o funcionamento da brinquedoteca, que tem regras definidas, inclusive, o horário de funcionamento, que nem sempre coincide com o momento em que a criança internada está disponível para brincar, ou mesmo que deseja brincar.

As brincadeiras permitem o ensaio de vivências prováveis na vida adulta. O brincar permite aos brincantes a evasão da vida real pelo uso da imaginação. Possibilita a busca de solução de problemas relacionados a questões inerentes à vida e ao mundo, além do domínio de ansiedades e medos, como o caso de procedimentos médicos invasivos que podem ser

necessários às crianças quando estão em tratamento de saúde. “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” (GOMES e MITRE, 2004, p. 2). O brincar pode, ainda, ser usado como recurso da psicoterapia, pois é um meio de comunicação entre terapeuta e paciente.

Pudemos compreender que quando as crianças repetem algumas brincadeiras por diversas vezes, além do prazer que a repetição pode lhes provocar, elas podem reviver experiências sombrias ou triunfos, elaborando suas emoções. Como vimos nos apontamentos de Bettelheim, a repetição é essencial para a leitura e compreensão do mundo. As crianças buscam respostas a perguntas cruciais para seu entendimento do mundo.

Vimos, também, na psicanálise, que o brincar é fundamental para o desenvolvimento da personalidade do indivíduo, sua saúde e suas relações sociais. Segundo Winnicott, “o brincar se constitui como espaço intermediário entre a realidade psíquica pessoal e a experiência de controle de objetos reais.

Pudemos compreender que não é o brinquedo quem determina a brincadeira, mas a criança. No entanto, entendemos o brinquedo como objeto utilizado pelas crianças em suas brincadeiras que lhes permite o uso da imaginação e da criatividade. Reflexões de Benjamim já no início do século XX são consoantes à construção social do brinquedo em dias atuais. A produção de brinquedos sofre influências consideráveis do processo de industrialização, acarretando impactos na relação dos brincantes com seus brinquedos, e o distanciando dos pais na participação das brincadeiras dos filhos.

O capital impõe limitações ao brincar e estas são ratificadas pelos adultos. O processo de industrialização dos brinquedos por vezes tira das crianças a possibilidade de manterem uma relação viva com seus brinquedos. Na contemporaneidade percebemos a influência do capitalismo no imaginário infantil. As mídias inculcam em crianças e adultos necessidades de consumo irrealis. A TV e a tecnologia estão substituindo as brincadeiras livres e folclóricas. Percebe-se a criança como consumidora.

Por fim, compreendemos que as reflexões abordadas no capítulo nos permitem construir uma visão global da importância do brincar para as crianças. Entendemos que este olhar é fundamental ao brinquedista ou a qualquer profissional que planeje e conduza as atividades propostas nas brinquedotecas hospitalares. Seja quem for, deve compreender que brincar é intrínseco à criança.

3 O ATENDIMENTO HOSPITALAR HUMANIZADO E A BRINQUEDOTECA

Neste capítulo apresentaremos e comentaremos as bases legais que visam garantir o direito de brincar às crianças, especialmente as normas estipuladas no campo da educação, estabelecidas pela legislação vigente. Buscaremos, ainda, contextualizar as *Políticas Nacionais de Promoção da Saúde e de Humanização*, apontando os fundamentos de tais políticas a fim de compreendermos como elas podem ser favorecedoras do brincar nas brinquedotecas hospitalares. Apresentaremos, também, um breve histórico do brincar realizado em hospitais, comumente chamado “brinquedo terapêutico”, prática esta que culminou na criação das brinquedotecas hospitalares. Comentaremos, então, a Lei 11.104/2005, que torna obrigatória a implantação de brinquedotecas em unidades hospitalares que ofereçam atendimento pediátrico, e a Portaria nº 2.261/GM/2005, que regulamenta a referida lei. Por fim, abordaremos a proposição de ampliação da Lei 11.104/2005 proposta pela ABBri e apoiada pela *Rede Nacional da Primeira Infância- RNPI*.

3.1 A NORMATIZAÇÃO DO DIREITO DE BRINCAR

Ao longo da história observamos mudanças consideráveis na concepção de infância. Cada vez mais percebemos mudanças no olhar voltado às crianças, às suas características, e isso se comprova, inclusive, nas legislações que tratam das garantias aos infantes. Identificamos em leis e outros documentos oficiais a garantia às crianças ao direito de brincar. Entendemos, por conseguinte, que esse direito deve ser resguardado, inclusive, às crianças em tratamento de saúde. Falaremos brevemente sobre essas normatizações a seguir.

O reconhecimento dos direitos da criança foi afirmado pela primeira vez em documento conhecido como *Carta de Genebra*, sendo consequência da *V Assembleia da Sociedade das Nações*, em 1925, que elencara alguns direitos relativos, especialmente, ao cuidado, a serem resguardados às crianças do mundo inteiro. Outro documento que direciona seu olhar aos infantes é a *Declaração Universal dos Direitos Humanos*, datada de 1948, que em seu artigo 24º reconhece o direito ao lazer a todos os seres humanos, e deste modo, reafirmando o brincar como atividade voluntária que proporciona o divertimento, este também se constitui como atividade de lazer. A partir das discussões incitadas pela *Declaração Universal dos Direitos Humanos*, e pela *Declaração de Genebra*, em 1959 foi

proclamada por *Assembleia das Nações Unidas* a *Declaração dos Direitos da Criança*, tendo como base os direitos à liberdade, aos estudos, ao brincar e ao convívio social, preconizados em 10 princípios. O cartunista Quino foi convidado pela Unicef a ilustrar, segundo o “olhar” de Mafalda e sua turma, os 10 princípios da Declaração dos Direitos da Criança. A Figura 5 ilustra o 10º princípio²³.



Figura 5 – 10º Princípio da Declaração dos Direitos da Criança
Fonte: Quino. *Toda Mafalda* (2010, p. 420)

²³ A criança deve ser protegida contra atitudes ou influências que possam induzi-la a qualquer forma de discriminação racial, religiosa ou de outro gênero. Ela deve ser educada num espírito de compreensão, tolerância, amizade para com todos os povos, paz e fraternidade universal, e na consciência de que deverá colocar a sua energia e o seu talento a serviço do próximo. (QUINO, 2010, p. 420).

Em seu 4º princípio, a Declaração estabelece que “a criança terá direito a alimentação, recreação e assistência médica adequadas.” O 7º princípio trata do direito à educação gratuita e à educação infantil, indicando explicitamente, a necessidade de resguardar às crianças o gozo de atividades lúdicas vinculadas à educação: “a criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras os quais deverão estar dirigidos para educação”. (ONU: Declaração dos Direitos da Criança, 1959).

Em comemoração aos 30 anos da Declaração Universal dos Direitos da Criança, o autor Luiz Lobo, convidado pela Unicef, publicou o livro *Os novos direitos da Criança*²⁴, em que traz comentários e ilustrações sobre os direitos que devem ser resguardados aos infantes para que esses tenham uma vida feliz, defendendo a primeira infância como etapa principal do desenvolvimento pessoal do ser humano.

A infância, especialmente os seis primeiros anos de vida, determina como é que vai ser o futuro. Enquanto a herança genética dita as potencialidades do indivíduo, sua experiência pessoal infantil, mais do que qualquer outra coisa, é que permite tornar essas potencialidades em realidade (LOBO, s/d, Unicef, p. IX).

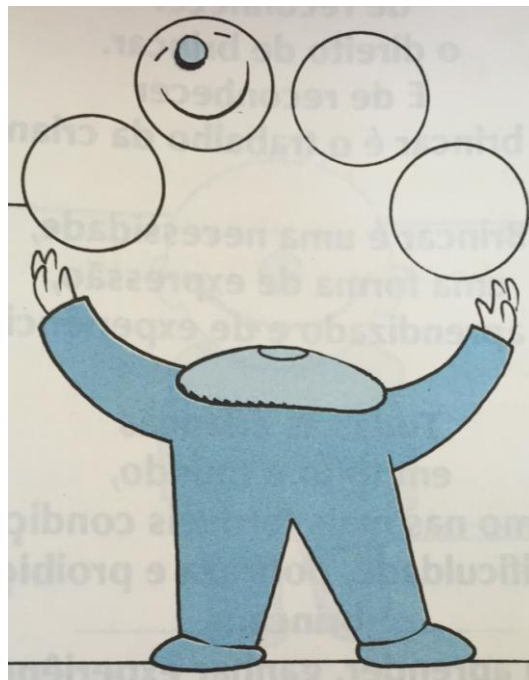


Figura 6 – O direito de brincar
Fonte: LOBO, n/d, Unicef

²⁴ O livro elenca 33 novos direitos da criança, quais sejam: direito de ser feliz; de nascer, aos exames pré-natais; de ficar com a mãe; de mamar; ao colo e ao aconchego; ao sono; às vacinas; de chorar; à não violência; de ser reidratado; à proteção; de ser estimulado; à liberdade; à confiança; de ser reconhecida; de ser criança; de brincar; de riscar e rabiscar; de ter limites; à fantasia; ao amigo imaginário; a ter companhia; ao alojamento conjunto; de lidar com a morte; de ter confiança; de não ser rotulada; de ter uma boa imagem; de mostrar o que sente; de não ser comparada; de não ficar em desvantagem; de ser egocêntrica; a uma oportunidade justa.

É notório o avanço nas ações de proteção integral das crianças e adolescentes, e o reconhecimento destes como sujeitos de direitos e que necessitam de proteção e cuidados especiais. O olhar das Nações Unidas sobre a necessidade de implementação de normatizações voltadas à proteção de crianças e adolescentes foi ratificado pela *Constituição Federal Brasileira*, de 1988, em seu artigo 227.

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

Como se pode observar, o artigo traz um conjunto de responsabilidades da família, da sociedade e do Estado a estes sujeitos em formação, para que vivendo a infância e a juventude de forma plena, tenham condições de alcançar à vida adulta. Dentre outras proposições, o artigo põe em pauta os direitos à educação, à saúde e ao lazer, questões inerentes à infância que entremeiam as reflexões trazidas nesta pesquisa.

Consoante às determinações da *Constituição Brasileira*, o *Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA* se constitui como conjunto de normas de proteção integral de crianças e adolescentes. Foi instituído pela Lei 8.069 no ano de 1990, sendo considerado marco regulatório dos direitos da infância e da juventude. O ECA é dividido em dois livros. O primeiro estabelece os direitos fundamentais das crianças e adolescentes, enquanto o segundo determina os órgãos e procedimentos protetivos. Desde sua implementação, o estatuto causa muitas polêmicas, especialmente por suas proposições relativas à aplicação de medidas sócio-educativas aos menores infratores. O reconhecimento ao direito de brincar é estabelecido em seu 16º artigo, que elenca alguns aspectos referentes ao direito à liberdade, dentre eles, brincar, praticar esportes e se divertir. A relação entre brincar e liberdade estabelecida no artigo nos remete às reflexões de Huizinga (2010, p. 10) abordadas no capítulo anterior, enquanto compreende a liberdade como uma das características principais dos jogos e brincadeiras, afirmando que “as crianças brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade”.

No âmbito da educação brasileira são muitos os referenciais de reconhecimento da importância do brincar para as crianças, especialmente as que estão na faixa etária da educação infantil. A *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*, Lei 9.394/96, em seu artigo 29º, determina como finalidade da educação infantil, primeira etapa da educação básica, o desenvolvimento integral da criança até cinco anos, em seus aspectos físico,

psicológico, intelectual e social. É importante salientar que no decorrer dos anos, a educação infantil não perdeu seu caráter de necessidade de cuidados com os pequenos, mas, ampliou a dimensão do cuidar, somando-se a esta a dimensão do educar, e o brincar é visto como suporte para as atividades pedagógicas desenvolvidas nessa instância da educação básica.

A importância do brincar é identificada ainda em vários documentos que se referem à educação infantil brasileira. O *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI*, por exemplo, publicado em 1998, estabelece metas de qualidade que contribuam para que as crianças tenham um “desenvolvimento integral de suas identidades, capazes de crescerem como cidadãos cujos direitos à infância são reconhecidos” (BRASIL: 1998, p. 7). O documento afirma a necessidade de se propor atividades de qualidade que contribuam para o exercício da cidadania, baseadas em diversos princípios, entre eles, “o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil.”

No ano de 2005, o *Ministério da Educação – MEC*, por intermédio da *Secretaria de Educação Especial – SEESP*, publicou o documento *Brincar para todos*, um livro direcionado a pais e educadores, que traz orientações para a utilização de brinquedos e atividades lúdicas, especialmente voltadas às crianças com deficiência visual, enfatizando a importância dos brinquedos na promoção do desenvolvimento infantil. O material apresenta 105 brinquedos de fácil confecção, com o objetivo de estimular habilidades sensoriais e despertar a curiosidade. O manual reconhece a importância do brincar como prática social favorecedora do desenvolvimento infantil de forma global.

A brincadeira é a vida da criança e uma forma gostosa para ela movimentar-se e ser independente. Brincando, a criança desenvolve os sentidos, adquire habilidades para usar as mãos e o corpo, reconhece objetos e suas características, textura, forma, tamanho, cor e som. Brincando, a criança entra em contato com o ambiente, relaciona-se com o outro, desenvolve o físico, a mente, a auto-estima, a afetividade, torna-se ativa e curiosa (BRASIL: 2005, p.8).

As discussões em torno da valorização da educação infantil e dos profissionais do magistério que atendem essa etapa da educação básica se intensificaram, culminando na elaboração da *Política Nacional de Educação Infantil*, instituída no ano de 2006, definindo parâmetros de qualidade para o atendimento em creches e pré-escolas. Conforme o entendimento do *Ministério da Educação e Cultura - MEC* explicitado no documento, a Educação Infantil deve possibilitar o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, considerando suas dimensões lúdica, artística e imaginária. Para tal, é necessário ofertar uma formação inicial aos profissionais do magistério

que atuam no segmento que lhes permita conciliar seus conhecimentos pedagógicos, teóricos e práticos, e a continuidade dos processos formativos durante a carreira. O documento enfoca também a determinação de um mínimo de formação exigida aos professores que trabalham com a educação infantil, atualmente sendo exigida a formação em ensino médio na modalidade normal, como condicionante para a oferta de uma educação de qualidade na primeira etapa da educação básica.

A discussão a respeito da necessidade de incentivos à formação dos profissionais deste segmento foi ganhando terreno ao longo da história. Em 1994, inclusive, O MEC, em parceria com a *Coordenação de Educação Infantil – COEDI* lançou o documento *Por uma Política de Formação do Profissional de Educação Infantil*, enfatizando a necessidade de se constituir uma política de formação desses profissionais que reconheça a multiplicidade de opções teóricas e práticas e que garanta a qualidade dos trabalhos realizados com essas crianças. Em consonância com outros documentos emitidos pelo MEC relativos às práticas voltadas à Educação Infantil, este também reafirma a criança como cidadã e que, como os demais sujeitos, têm características próprias que devem ser consideradas.

É preciso reafirmar a concepção de criança como cidadã, como sujeito histórico, entendendo as populações infantis e os profissionais que atuam com as crianças na sua adversidade, na sua condição de sujeitos criadores de cultura, contestando a caracterização de crianças e adultos das camadas populares pela falta, pela carência, pela suposta privação (BRASIL: 1994, p. 15).

Percebemos que no âmbito educacional, a Educação Infantil se constitui como a etapa da educação que mais valoriza a ludicidade e reconhece o brincar como forma particular de expressão das crianças, e como mecanismo de interação social destas com o mundo e as outras pessoas, possibilitando seu desenvolvimento físico e mental, além de fomentar a afetividade e a curiosidade. Assim, entendemos que a formação dos profissionais que trabalhem no planejamento e desenvolvimento de atividades lúdicas nas brinquedotecas hospitalares, em especial os *brinquedistas*, deve ter alguma proximidade no currículo correspondente às disciplinas contempladas na formação do professor de educação infantil, que abordem as questões inerentes à infância e o papel do lúdico no desenvolvimento da criança. Abordaremos com mais detalhes essa questão no próximo capítulo.

Em 2010 foram publicadas as *Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil - DCNEI*, cujo objetivo era direcionar as práticas pedagógicas e curriculares voltadas à primeira etapa da educação básica. O documento estabelece que as práticas pedagógicas elaboradas para a educação infantil busquem garantir a construção de novas formas de

sociabilidade comprometidas com questões relativas à contemporaneidade, utilizando-se da ludicidade como suporte a essas práticas. A concepção de criança explicitada no documento reconhece alguns elementos do imaginário infantil discutidos nesta pesquisa, como o brincar, a fantasia e a imaginação.

Sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constroi sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constroi sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (BRASIL: 2010, p. 12)

Outro documento elaborado pelo MEC que explicitamente define o brincar como importante para o desenvolvimento integral das crianças na primeira infância é o manual elaborado pelo MEC, com base nas DCNEI, lançado em 2012: *Brinquedos e Brincadeiras de Creches – Manual de Orientação Pedagógica*. O documento tem cunho técnico e busca orientar os atores envolvidos nas atividades realizadas em creches, quanto à escolha, organização e utilização de brinquedos. Este manual, em sua apresentação, enfoca a necessidade da efetivação de práticas pedagógicas que utilizem as brincadeiras como suporte, e reconhece o brincar como direito da criança, sendo atividade mais importante no desenvolvimento da primeira infância.

O brincar ou a brincadeira – considerados com o mesmo significado neste texto – é a atividade principal da criança. Sua importância reside no fato de ser uma ação livre, iniciada e conduzida pela criança com a finalidade de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si mesma, as outras pessoas e o mundo em que vive (BRASIL: 2012, p.11).

Pudemos reconhecer em documentos oficiais de abrangência mundial a valorização da criança como sujeito em desenvolvimento e com peculiaridades referentes a esta condição, e identificamos no âmbito educacional uma sistematização dos conhecimentos relativos à infância e a valorização do brincar como atividade inerente aos infantes que lhes favorece o desenvolvimento integral. Verificamos, entretanto, que outros campos, além da educação, reconhecem a importância do brincar para as crianças, como é o caso da saúde. Exemplo disso é a *Carta Europeia da Criança Hospitalizada*, aprovada pelo Parlamento Europeu em 1986, que inspirou a elaboração da *Carta da Criança Hospitalizada (Carta Leiden)* em 1998, instituída pela *Associação Europeia para Crianças Hospitalizadas - EACH*, da qual fazem parte dezesseis países da Europa e o Japão. A Carta estabelece 10 princípios a serem considerados sobre questões relativas à criança enferma e sua família. A EACH ambiciona a incorporação desses princípios na legislação dos países europeus que compõem o grupo.

A redação da Carta enfatiza os direitos da criança antes, durante e depois do tratamento, além de abordar a necessidade de sensibilização de todos os profissionais envolvidos nos cuidados com a criança e sua família, que devem, obrigatoriamente, ser treinados em cuidados infantis. Aborda também a importância de um ambiente apropriado às necessidades das crianças, não somente oferecendo segurança e equipamentos adequados ao tratamento, mas considerando as necessidades físicas, afetivas e educativas dos pequenos.

A Carta traz muitos avanços relativos ao olhar sobre os cuidados especiais que o infante requer, como a necessidade de ter um acompanhante da família, em especial a mãe ou o pai, durante todo o tempo de internação. Determina, inclusive, que além dos pais, a criança também deva receber informações sobre sua saúde e tratamento, adaptando-as à sua faixa etária e capacidade de compreensão.

Outra questão importante abordada na Carta se refere à necessidade de se evitar, ou ao menos reduzir ao máximo, a dor e as agressões físicas ou emocionais. O artigo 4º do documento indica como estratégia admitida para minimizar os impactos agressivos de determinados tratamentos, a disponibilização de brinquedos e a viabilização de brincadeiras.

Para reduzir a dor e as agressões físicas ou emocionais da criança devem ser tomadas medidas preventivas: disponibilizar jogos e atividades recreativas adequados ao estado e ao desenvolvimento da criança (EACH, CARTA LEIDEN: 1998, p.18).

O 6º artigo da Carta, que estabelece que as crianças não devam ser admitidas em serviços de adultos, também aborda a oferta de jogos e atividades recreativas de acordo com a faixa etária das crianças, por isso estas não podem ficar alocadas em espaços que atendam os adultos. O 7º artigo trata da necessidade de ambiente adequado aos infantes, que corresponda às suas necessidades físicas e afetivas, sendo assim, tal espaço deve ter momentos que favoreçam o brincar e a educação, disponibilizando jogos apropriados a cada grupo etário, e permitir a continuação dos estudos, além de assegurar que essas oportunidades lúdicas sejam ofertadas todos os dias da semana. Para tal, a Carta reforça a necessidade de pessoal qualificado e em número suficiente, que compreenda a importância de atividades lúdicas e recreativas para o desenvolvimento das crianças. Esse ponto nos remete à realidade dos hospitais brasileiros, que mesmo quando possuem brinquedotecas instaladas em suas enfermarias pediátricas, não têm profissionais para planejar ou conduzir as atividades lúdicas nesses espaços. Por vezes contam apenas com o voluntariado e, assim, os espaços funcionam apenas quando há voluntário disponível. Em muitos casos, inclusive, os profissionais incumbidos do funcionamento das brinquedotecas não possuem conhecimento

adequado sobre o quadro clínico das crianças internadas e, especialmente, a importância do brincar para essas crianças.

As Nações Unidas vêm se posicionando em favor da luta pelos direitos das crianças. Em 1989 a *Assembleia Geral das Nações Unidas* adotou a *Convenção Internacional dos Direitos das Crianças*, que se constitui como o marco legal internacional e nacional dos direitos das crianças e adolescentes. É o tratado mais ratificado da história. No Brasil foi ratificado em 1990, por meio da promulgação do Decreto 99.710/1990.

O documento é composto por 54 artigos que estabelecem parâmetros de orientação e atuação política aos seus Estados Partes, em torno de questões inerentes à infância e adolescência, visando o desenvolvimento individual e social desses sujeitos que estão em formação de caráter e personalidade. Identificamos, dentre os artigos, o respeito e a valorização de atividades lúdicas e da participação da vida cultural e artística.

Artigo 31 – 1) Os Estados Partes reconhecem à criança o direito ao repouso e aos tempos livres, o direito de participar em jogos e atividades recreativas próprias da sua idade e de participar livremente na vida cultural e artística. 2) Os Estados Partes respeitam e promovem o direito da criança de participar plenamente na vida cultural e artística e encorajam a organização, em seu benefício, de formas adequadas de tempos livres e de atividades recreativas, artísticas e culturais em condições de igualdade (BRASIL: 1990, p. 22).

O artigo 31 do referido documento reconhece e protege a importância do brincar na infância. Considerando a magnitude do assunto, o *Comitê das Nações Unidas para o Direito das Crianças* produziu um documento chamado *Comentário Geral*, aconselhando aos governos que tomassem algumas medidas para garantirem que os direitos determinados no artigo 31 fossem resguardados. Este documento foi anunciado em fevereiro de 2013 e estabelecia três objetivos principais:

(a) Definir as consequentes obrigações dos Estados na elaboração de todas as medidas de implementação, estratégias e programas, focados no entendimento e na completa efetivação dos direitos da criança, nele definidos; (b) Destacar o papel e as responsabilidades do setor privado, incluindo as empresas que atuam nas áreas de recreação, atividades culturais e artísticas, bem como as organizações da sociedade civil, que oferecem esses serviços para as crianças; (c) Elaborar guias para todos que trabalhem com crianças, em todas as ações que desenvolvem, incluindo guias para pais (ONU: Comentário Geral, 2013, p. 7).

Percebemos que além de reforçar o papel dos Estados na elaboração e efetivação de medidas que resguardem as garantias estabelecidas no artigo 31, o documento *Comentário Geral* valoriza a rede privada enquanto organizadoras e disseminadoras de atividades lúdicas desenvolvidas para as crianças. *A IPA Internacional – Associação Internacional pelo Brincar*,

organização não governamental e de voluntariado, fundada em 1961, coordenou um grupo de parceiros que subscreveram a solicitação do referido *Comentário Geral*, e após seu anúncio, a *IPA Internacional* elaborou um guia, provavelmente atendendo ao terceiro objetivo supracitado, do sumário do documento gerado pelo *Comentário Geral*, com esclarecimentos sobre itens abordados. Uma filial do grupo foi criada no Brasil em 1997, *IPA Brasil*, que afirma que também participou da luta pela aprovação do *Comentário Geral*.

Este guia organizado para esclarecimentos sobre o direito de brincar é divulgado pela *IPA Brasil* se chama *Artigo 31 da Convenção dos Direitos da Criança: o desenvolvimento infantil e o direito de brincar*. Inicialmente o guia resgata alguns fundamentos dos marcos legais que defendem o direito a brincar às crianças. Depois busca elucidar alguns conceitos geralmente abordados nas legislações referentes às crianças, como brincar, recreação, lazer e descanso. Aborda ainda a necessidade de as atividades lúdicas serem adequadas às idades dos pequenos, e que é preciso estabelecer meios para que haja igualdade de oportunidades para que todos possam desfrutar dos direitos estabelecidos no artigo 31, cabendo aos governos a obrigação de garantir que os infantes possam brincar. Outro ponto defendido no documento é a visão da brinquedoteca como espaço que favorece as oportunidades lúdicas para crianças, sendo instalada em diversos ambientes, até mesmo o hospitalar.

A brinquedoteca aparece como um espaço importante para o desenvolvimento infantil, pois ela é um dos espaços dedicados à brincadeira livre como tantos outros, porém é um lugar com muitas especificidades que podem variar de acordo com o ambiente em que está inserida: escolas, clubes ou hospitais (IPA BRASIL: São Paulo, 2013, p. 19).

Interessa, ainda, a esta pesquisa, outro assunto abordado no guia, que trata sobre o *Agente do Brincar*, que seria, segundo o documento, “um animador e facilitador das oportunidades lúdicas” (p. 13). Tratam-se de pessoas que se capacitam para trabalhar com atividades lúdicas realizadas com crianças nos mais diversos espaços. A *IPA Brasil* é responsável por esta capacitação e, inclusive, no ano de 2012 registrou no *Instituto Nacional de Propriedade Industrial - INPI* o nome *Agente do Brincar*, afirmando que a partir desse registro o nome passou a ser uma importante certificação extensiva para profissionais da área. No próximo capítulo voltaremos a falar sobre a formação em *Agente do Brincar* desenvolvida pela *IPA Brasil*.

Outra norma em defesa do direito de brincar às crianças é a Lei 11.104/2005, que dispõe sobre a obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação. A discussão a respeito do direito

resguardado pela referida lei é central para as reflexões trazidas nesta pesquisa, por isso, abordaremos a legislação em questão mais detalhadamente em outro tópico deste capítulo.

Por fim, apontamos a mais recente normatização que se refere às garantias resguardadas às crianças brasileiras: O *Marco Legal da Primeira Infância*. Trata-se de uma série de ações que devem ser efetivadas para crianças desde o nascimento até os 6 anos de idade. O documento teve origem pelo Projeto de Lei da Câmara 14/2015 e, após sua aprovação em plenário transformou-se em norma jurídica, a Lei 13.257/2016, que “estabelece princípios e diretrizes para formulação e implementação de políticas públicas para a primeira infância em atenção à especificidade e à relevância dos primeiros anos de vida no desenvolvimento infantil e na formação humana”, segundo ementa do projeto de lei.

O *Marco Legal da Primeira Infância* se constitui como norte para a criação de políticas públicas que garantam o acesso à saúde, alimentação, educação, assistência social, cultura, lazer, meio ambiente e convivência familiar e comunitária. Busca-se o fortalecimento dos vínculos da criança com sua família e a comunidade em que está inserida. Dentro do âmbito da saúde, salientamos os apontamentos da normatização quanto à necessidade de se criar estratégias dentro do sistema de saúde para possibilitar e encorajar os pais em seu envolvimento antes, durante e após o parto, assim, responsabilizando-se por seu filho. Em seu artigo 5º a lei aponta várias ações que devem ser prioritárias nas políticas públicas para a primeira infância, além das descritas até aqui, destacamos o direito ao brincar e ao lazer, e a proteção contra toda forma de violência e de pressão consumista. Ainda valorizando o direito ao brincar, o artigo 17º trata da criação de espaços lúdicos.

Art. 17º: A União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios deverão organizar e estimular a criação de espaços lúdicos que propiciem o bem-estar, o brincar e o exercício da criatividade em locais públicos e privados onde haja circulação de crianças, bem como a fruição de ambientes livres e seguros em suas comunidades (BRASIL: 2016).

São apontadas algumas questões como prioritárias para a primeira infância, neste caso, como afirmado anteriormente, aquelas até os 6 anos completos ou 72 meses de vida, conforme redação da lei. Como exemplos das garantias contempladas no Marco Legal da Primeira Infância, elencamos a valorização dos profissionais que atuam na primeira infância, o aumento da licença maternidade de 4 para 6 meses e da licença-paternidade, de 5 para 20 dias, sendo este direito resguardado aos funcionários de empresas que participam do

Programa Empresa Cidadã²⁵. Em seu artigo 9º a lei determina que as instituições de formação profissional voltadas a este público devem visar a adequação dos cursos às características e necessidades das crianças, e buscar à qualificação dos profissionais que trabalham com este público, expandindo a qualidade dos diversos serviços. Destacamos, ainda, o reconhecimento da criança como cidadã que, inclusive, tem direito a participar na elaboração das políticas públicas voltadas a ela: “Art. 4º: I – atender ao interesse superior da criança e à sua condição de sujeito de direitos e de cidadã.”

3.2 A BRINQUEDOTECA COMO AÇÃO DE PROMOÇÃO DA SAÚDE E HUMANIZAÇÃO

A promoção de atividades lúdicas para crianças em brinquedotecas hospitalares tem sido relacionada com as Políticas Nacionais de Promoção da Saúde e de Humanização. Por isso, pretendemos explicitar a seguir, de modo sucinto, os fundamentos dessas políticas a fim de compreendermos como elas podem ser favorecedoras do brincar em hospitais com atendimento pediátrico. Inicialmente é importante contextualizar a discussão de dois temas relacionados às políticas públicas voltadas à saúde em tempos atuais: promoção de saúde e humanização.

Em 1978 foi organizada na cidade de Alma-Ata, na República do Cazaquistão, a *Conferência Internacional sobre os Cuidados Primários em Saúde*. Nesta conferência foi formulada a *Declaração de Alma-Ata*, a qual reunia 10 itens que enfatizavam a atenção primária à saúde, a serem cumpridos especialmente pelos países membros da *Organização Mundial de Saúde - OMS*. O conceito de saúde estabelecido na Declaração caracterizava a compreensão da saúde não como ausência de doença, mas como estado de completo bem-estar físico, mental e social, além de afirmar a necessidade de ação de setores sociais e econômicos para a promoção de saúde nos países industrializados e naqueles em desenvolvimento.

Continuando a discussão em torno do tema de *Promoção da Saúde (PS)*, em 1986 foi organizada a *Primeira Conferência Internacional sobre Promoção da Saúde*, na cidade de

²⁵ O Programa é instituído pela Lei 11.770/2008, que Cria o Programa Empresa Cidadã, destinado à prorrogação da licença-maternidade mediante concessão de incentivo fiscal, e altera a Lei no 8.212, de 24 de julho de 1991.

Ottawa, no Canadá. O evento culminou numa carta de intenções, conhecida como *Carta de Ottawa*, que estabelecia fatores relevantes para que se alcançasse uma política de saúde para todos, propondo melhoria de vida e considerando que a promoção de saúde não cabia apenas aos setores responsáveis pela oferta de serviços de saúde, mas era de responsabilidade de todos os cidadãos. Os países assinantes da *Carta de Ottawa* comprometeram-se, entre outras coisas, a “reconhecer as pessoas como o principal recurso para a saúde; apoiá-las e capacitá-las para que se mantenham saudáveis a si próprias, às suas famílias e amigos, através de financiamentos e/ou outras formas de apoio; e aceitar a comunidade como porta-voz essencial em matéria de saúde, condições de vida e bem-estar” (CARTA de OTTAWA in: BRASIL, 202).

Em 1992, houve mais um encontro para a discussão do tema *Promoção de Saúde: a Conferência Internacional de Promoção da Saúde*. Esse evento foi realizado em Bogotá e reuniu representantes de 21 países para a discussão da promoção da saúde na América Latina. Foram debatidos princípios e estratégias relacionados com a saúde da população dessa região. O evento gerou um documento conhecido como *Carta de Bogotá*, que ainda apontava a saúde como consequência do desenvolvimento econômico e social, mas atribuía à crise econômica o caráter de obstáculo agravante das desigualdades sociais. Novamente imputava às pessoas a responsabilidade pela própria saúde e pela saúde da comunidade. Era primordial a participação ativa de todos nas mudanças das condições sanitárias e na maneira de viver, conseqüentemente, devia-se criar uma “cultura de saúde”.

Observa-se que tanto a *Carta de Bogotá* quanto a de *Ottawa* indicavam que a Promoção da Saúde implicava na necessidade de se capacitar a comunidade para que essa atuasse na melhoria de sua qualidade de vida e saúde, assim, a responsabilidade para com a saúde não caberia apenas ao Estado: “para atingir um estado de completo bem-estar físico, mental e social os indivíduos e grupos devem saber identificar aspirações, satisfazer necessidades e modificar favoravelmente o meio ambiente” (CARTA de OTTAWA in: BRASIL, 2002).

No ano 2000 foi lançado o *Programa Nacional de Humanização da Assistência Hospitalar – PNHAH*. Passos discute o conceito de humanização redefinindo e ampliando seu sentido. O autor esclarece que o conceito de humanização não busca o paradoxo de humanizar o humano, ou seja, humanizar os atores do processo da atenção e do cuidado, mas direcionar, centralizar as estratégias de interferência e mediação nas práticas de saúde para o ser humano

(PASSOS, 2005, p.44). A PNHAH propõe ações integradas para mudança nos serviços de assistência ao usuário em unidades públicas de saúde, tendo como objetivo principal o aprimoramento das relações entre os profissionais de saúde e desses profissionais com os usuários, do hospital com a localidade. Assim, o significado de humanização relaciona-se ao resgate do respeito à vida humana por dimensões sociais, éticas, educacionais e psíquicas, que constituem as relações entre pessoas.

A partir das primeiras iniciativas do PNHAH e da implementação do *Programa Nacional de Atenção ao Parto e ao Pré-Natal*, foi criada em 2003, a *Política Nacional de Humanização (PNH)*, também conhecida como *Humaniza SUS*. Tal política vinha propor avanços na centralização da atenção nas ações visando garantir os princípios do SUS (integralidade, universalidade e equidade) e a participação social na perspectiva de democratizar a gestão da saúde enquanto estabelecia a corresponsabilização entre usuários, trabalhadores e gestores pela produção de saúde. Mesmo com a PNH enfatizando a gestão participativa como fundamental para a promoção da saúde, percebe-se a transferência de várias ações de humanização para instituições privadas ou para o voluntariado. As próprias atividades lúdicas propostas nas brinquedotecas hospitalares muitas vezes são conduzidas por voluntários, sem envolverem a participação de usuários, profissionais e gestores. Como é possível notar, a corresponsabilidade entre os diversos agentes preconizada pela PNH não se concretiza nessas circunstâncias.

Moreira e Mitre (2007, p. 7) prestaram consultoria para a implementação de um projeto de humanização de salas de quimioterapia pediátricas em hospitais do Rio de Janeiro, chamadas quimiotecas. O projeto é patrocinado por uma OSCIP – Organização da Sociedade Civil de Interesse Público, que se propõe a “contribuir com a melhoria das condições de tratamento e cura do câncer infanto-juvenil”. O projeto busca investir em melhorias nas condições físicas das salas de espera para procedimentos de quimioterapia em crianças, além de articular e produzir conhecimento para equipes de oncologia pediátrica. “A humanização não é só para a criança (com câncer), mas para a equipe, que vivencia a carga pesada de um hospital de referência para câncer” (MOREIRA e MITRE: 2007, p. 27). Deste modo, a quimioteca se constitui como fortalecimento da Política Nacional de Humanização.

As autoras justificam a “humanização” desses espaços como forma de “possibilitar o trabalho com as condições do humano em um cenário de adoecimento como câncer na infância, e um ambiente adverso no que concerne às condições de trabalho, acolhimento e

adequação da clientela (MOREIRA; MITRE: 2007, p. 12). No entanto, apesar de reconhecerem que condições físicas precárias interferem na ação profissional e no conforto dos pacientes e suas famílias, “essas condições pouco ideais não se configuram como impeditivos totais para a construção de um ambiente onde ações ou ‘aspectos lúdicos’ podem ser identificados” (MOREIRA; MITRE: 2007, p. 11).

A versão preliminar do documento para discussão do *Humaniza SUS* elaborado pelo Ministério da Saúde, aponta como um dos aspectos que mais chamava atenção à época em que a PNH foi criada, o “despreparo dos profissionais para lidar com a dimensão subjetiva que toda prática de saúde supõe” (HUMANIZASUS in: Brasil, 2002, p. 6). Entendemos que o cuidado com crianças hospitalizadas precisa considerar a complexidade das questões subjetivas individuais. Assim, todos os profissionais que se propuserem a trabalhar com atividades lúdicas para as crianças em tratamento de saúde devem ter uma formação que lhes propicie a compreensão da subjetividade infantil, e como o brincar pode lhes proporcionar a continuidade de seu desenvolvimento, não apenas ajudar na adesão ao tratamento ou mesmo entretê-las.

É preciso pensar o brincar como um modo de atenção à criança adoecida e em tratamento freqüente, baseado em um modelo de atenção. Na verdade, o lazer e a recreação são estratégias legítimas de aproximação com o campo da vida e se bastam e se justificam por se não se desdobrando necessariamente em outras possibilidades de intervenção úteis ao processo de saúde (MOREIRA; MITRE: 2007, p. 16).

Enfatizamos, portanto, que as ações de humanização preconizadas pelo *Humaniza SUS*, inclusive as práticas lúdicas realizadas nas brinquedotecas hospitalares, devem seguir o pressuposto da *Cogestão*, indicado nas *Políticas Nacionais de Humanização*, que inclui novos sujeitos nos processos de gestão (trabalhadores e usuários) das ações de *Promoção da Saúde*.

Entendemos que as políticas voltadas à *Promoção de Saúde*, mesmo tendo limitações e, por vezes, repartindo com os cidadãos a responsabilidade do Estado com a saúde e o bem-estar da Nação, são precursoras da mudança de olhar para a saúde, enquanto compreendem o indivíduo de forma global. Sendo assim, as referências apontadas indicam um favorecimento a ações mais humanizadas no ambiente hospitalar, como a realização de atividades lúdicas, viabilizadas entre outros modos, pela brinquedoteca hospitalar.

3.3 A BRINQUEDOTECA HOSPITALAR COMO GARANTIA DO DIREITO DE BRINCAR

Os benefícios que a oferta de atividades lúdicas no tratamento de crianças enfermas pode gerar são objeto de estudo em diversos campos do conhecimento. Como vimos no primeiro capítulo, o brincar é atividade inerente à infância, e além provocar prazer, constitui-se como forma de comunicação de sentimentos e vivências, e permite às crianças interagir com o mundo, desenvolvendo suas habilidades sociais e cognitivas. Sendo, então, o brincar tão importante para o ser em formação, refletimos sobre o que acarretaria a privação do direito de brincar aos infantes hospitalizados, que, portanto, estão seguindo rotinas diferentes de seu cotidiano, além de estarem enfermos. Entendemos, conseqüentemente, que a brinquedoteca hospitalar pode ser um meio de garantir à criança o seu direito de brincar, mesmo quando tem suas rotinas alteradas por seu estado de saúde.

As primeiras iniciativas de desenvolvimento de atividades lúdicas com brinquedos para crianças internadas em hospitais vieram da enfermeira Yvonny Lindquist, a partir de 1956, na enfermaria pediátrica do *Hospital Universitário de Umeo*, na Suécia. Na ocasião, a “terapia pelo brinquedo” proposta por Lindquist não foi bem aceita pela equipe pediátrica, que temia que as brincadeiras atrapalhassem as rotinas da enfermaria. No entanto, na medida em que as propostas lúdicas foram acontecendo, houve o reconhecimento de que as crianças estavam se recuperando mais depressa. A iniciativa foi adotada, então, no maior hospital pediátrico da Suécia, o *Hospital Karolinska*, que fica em Estocolmo, com o apoio do Dr. John Lind, que na ocasião era Presidente da Associação Sueca de Pediatria. Essa medida resultou no reconhecimento pelo *Ministério da Saúde e Bem-Estar Social da Suécia* da terapia pelo brinquedo como direito, acarretando a criação de uma lei para garantir esse direito em 1977.

O Dr. John Lind relata que, com a introdução das atividades lúdicas, as crianças e seus pais passaram a interagir melhor; participando das atividades criativas, as crianças esqueciam que estavam doentes e diminuía muito o estresse familiar. O Dr. Lind chegou a dizer que, após verificar os resultados da introdução da chamada terapia pelo brinquedo, ele não podia mais imaginar tratamentos eficazes em Pediatria que não contassem com esse tipo de apoio (CUNHA: 2008, p. 72).

A terapia pelo brinquedo foi difundida mundialmente, implicando na criação de *Toy Libraries*, espaços lúdicos em que há empréstimo de brinquedos, ludotecas, que funcionam como as brinquedotecas brasileiras, e brinquedotecas, nome dado no Brasil aos espaços em que além de alocar os brinquedos, são reservados ao brincar propriamente dito. Muitas iniciativas para a garantia do brincar em instituições pediátricas foram tomadas pelo mundo

inteiro. Como exemplo, citamos a França, que por meio da Associação das Ludotecas Francesas, organizou uma Carta de Qualidade das Brinquedotecas, documento que serve de referência para atividades a serem desenvolvidas nas brinquedotecas francesas, bem como instrumento de avaliação do trabalho realizado, em busca da reflexão sobre as práticas e definição de critérios de qualidade. Oliveira (2008, p. 80) explicita os 11 temas gerais da *Carta de Qualidade das Brinquedotecas*: Ética e papel de uma brinquedoteca, projeto, parcerias, tipos de serviços estabelecidos, locais e espaços, jogos/brinquedos, funcionamento, público, acolhida e comunicação.

A primeira brinquedoteca brasileira foi instalada na *APAE – Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais*, em São Paulo, em 1982. A Pedagoga Nylse Helena Silva Cunha, Vice-Presidente da ABBri, é a responsável pela introdução das brinquedotecas no Brasil (MACEDO, 2008, p. 63). A importância da oferta de atividades lúdicas para as crianças em tratamento de saúde no Brasil é reconhecida com a promulgação da Lei 11.104/2005, que dispõe sobre a obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação.

A referida lei ordinária teve sua origem com o projeto de lei PL 2087/1999, proposto pela deputada federal na ocasião, Luiza Erundina, que organizou, inclusive, no Congresso Nacional, o Encontro Nacional sobre Brinquedoteca Hospitalar para a discussão do tema por diversos representantes de todo o país. O PL 2087/1999 enfatiza a convicção da relevância social da instalação de brinquedotecas nos hospitais, afirmando que essa medida “vem a minorar o sofrimento de um tratamento pediátrico, com resultados comprovados de auxílio no restabelecimento da saúde da criança”. O projeto traz, ainda, em sua justificativa, o exemplo da bem sucedida experiência de implantação de brinquedotecas hospitalares pelo Ministério da Saúde da Suécia, comentado anteriormente, apontando como positiva a influência da ludoterapia no tratamento pediátrico. O referido documento relata que de acordo com estudiosos como Aida Scharf Munimos, Inês Auxliadora Torres Santoro e Márcia Inez Alvarez Santoro

“no hospital, quando a criança e sua família estão submetidas ao estresse, à dor, a uma rotina na qual são impotentes, a Brinquedoteca se constitui em um espaço de encontro e troca, onde o lúdico e a autonomia das escolhas resgata o cotidiano sadio, os aspectos preservados do paciente e de sua interação com a família” (BRASIL: 1999, PL 2087).

A Lei 11.104/2005 (Anexo A) é composta apenas por quatro artigos. Em seu primeiro artigo, a lei torna obrigatória a instalação de brinquedotecas a qualquer unidade de saúde que

ofereça regime de internação pediátrica. No seu artigo 2º, é estabelecido o que deve ser entendido como brinquedoteca:

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

O artigo 3º da Lei 11.104/2005 determina que o descumprimento das unidades hospitalares definidas na lei quanto à instalação das brinquedotecas constitui infração à legislação sanitária federal, que pode incidir em penas de advertência, interdição, cancelamento da licença e/ou multa. O último artigo determina que a lei entre em vigor no prazo de 180 dias.

No mesmo ano da promulgação da Lei 11.104/2005, a Portaria nº 2.261/GM de 23 de novembro de 2005 do Ministro de Estado da Saúde aprova o Regulamento que estabelece as diretrizes de instalação e funcionamento das brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação (Anexo B). O documento está estruturado em capítulos assim titulados: I- Dos Objetivos; II- Das Definições; III- Das Diretrizes; IV- Do Dimensionamento da Brinquedoteca; V- Dos Profissionais; VI- Do Financiamento; VII- Das Disposições Gerais. Destacamos o reconhecimento expresso na redação da portaria dos direitos especiais garantidos à criança hospitalizada na legislação brasileira:

... toda criança hospitalizada tem direitos especiais após a promulgação do Estatuto da Criança e do Adolescente, e da Declaração dos Direitos da Criança e do Adolescente, ressaltando o direito de ser acompanhado por sua mãe ou responsável, durante todo o período de sua hospitalização, o direito de desfrutar de formas de recreação, formas de educação para a saúde, acompanhamento do currículo escolar durante sua permanência hospitalar, e o direito a receber todos os recursos terapêuticos disponíveis para sua cura e reabilitação (BRASIL, 2005).

Percebemos que o regulamento amplia as definições relativas à brinquedoteca determinadas na Lei 11.104/2005. O artigo 3º, por exemplo, além de definir a brinquedoteca como espaço provido de brinquedos e jogos educativos, destinado a estimular crianças e acompanhantes a brincar, afirma que o espaço contribui para “a construção e/ou fortalecimento das relações de vínculo e afeto entre as crianças e seu meio social.” O artigo 4º esclarece que o atendimento pediátrico definido na Lei 11.104/2005 se refere aos cuidados com crianças de 28 dias a 12 anos de idade, que estejam em regime de internação.

O 5º artigo do regulamento pontua diretrizes a serem observadas para a garantia do cumprimento dos artigos anteriores, definindo os tipos de brinquedos a comporem o acervo da brinquedoteca, e apontando o brincar como agente facilitador do tratamento da criança, além de ser um possível meio de torná-la parceira no seu tratamento, enquanto agrega estímulos

positivos ao processo de cura. Observamos, ainda, que a 5ª diretriz reforça o olhar sobre a brinquedoteca como meio de favorecimento da integralidade da assistência à criança, conforme as diretrizes preconizadas pela Política Nacional de Humanização, ao indicar que a ampliação do acesso ao espaço à família e aos acompanhantes da criança internada, proporcionaria “momentos de diálogos entre os familiares, as crianças e a equipe, facilitando a integração entre os pacientes e o corpo funcional do hospital” (Brasil, 2005). Por fim, a última diretriz do 5º artigo do regulamento trata da necessidade de divulgação das atividades propostas na brinquedoteca em busca de sensibilizar a equipe de funcionários e voluntários para estimular o acesso das crianças aos recursos ofertados no espaço.

O regulamento, em seu 6º artigo, define o dimensionamento da brinquedoteca, esclarecendo que este deve atender à RDC/ANVISA nº 50/2002. Mesmo sendo obrigatória a instalação de brinquedoteca conforme as especificações já explicitadas, o regulamento estabelece que aos hospitais que não tiverem condições de criar o espaço em ambiente específico, é permitido o uso do refeitório para este fim em horários preestabelecidos. Determina também a observância dos padrões de higienização dos brinquedos definidos pela *Comissão de Controle de Infecção do Hospital – CCIH*. Admite, ainda, que as crianças impossibilitadas de sair do leito, tenham acesso facilitado às atividades lúdicas. Cabe uma observação inicial a respeito da restrição de horários decorrentes da improvisação da brinquedoteca em refeitório ou qualquer outro ambiente. Essa limitação do acesso é contrária à liberdade da criança de brincar quando realmente deseja, além de fortalecer o caráter das atividades lúdicas como necessidades secundárias. Entendemos que determinar um espaço para a implementação de uma brinquedoteca é uma forma de valorizar a terapia pelo brinquedo como cuidado em saúde. Sendo assim, deve ser priorizada tanto quanto a troca de curativos, a medicação, a alimentação e todas as outras atividades realizadas no espaço hospitalar que busquem favorecer a cura.

O Capítulo V, que trata dos profissionais, contém um único artigo, o Art. 7º, segundo o qual, “a qualificação e o número de membros da equipe serão determinados pelas necessidades de cada instituição, podendo funcionar com equipes de profissionais especializados, equipes de voluntários ou equipes mistas”. O regulamento não determina, portanto, a qualificação dos responsáveis pela brinquedoteca deixando em aberto uma questão que entendemos como fundamental. Este é um ponto, inclusive, que a ABBri, ao pedir alterações na Lei 11.104/2005, questiona. A ABBri propõe que a lei defina o profissional chamado *brinquedista* como responsável por planejar e conduzir as atividades lúdicas propostas na brinquedoteca. Mais adiante comentaremos as proposições da ABBri em relação

à Lei 11.104/2005 e, no próximo capítulo, retomaremos a discussão em torno do *brinquedista* como profissional responsável pelas brinquedotecas hospitalares.

O financiamento para a criação das brinquedotecas é tratado no artigo 8º, que estabelece que a própria unidade hospitalar deve subsidiar a implementação dos espaços, mas admite o financiamento com subsídios externos nacionais ou estrangeiros, sendo públicos ou privados. Percebemos no dia a dia que os hospitais, especialmente públicos, contam com investimentos de parceiros para construção e manutenção de brinquedotecas, e ainda, recebem doação de brinquedos e materiais pedagógicos de pessoas físicas, por meio de sensibilização da comunidade hospitalar para a permanência das atividades lúdicas desenvolvidas nas brinquedotecas. Por fim, outro tópico que nos interessa apontar é determinado no artigo 9º do regulamento que reconhece a brinquedoteca como ação a ser executada pela *Política Nacional de Humanização – HumanizaSUS*, que conforme vimos, preconiza ações voltadas ao fomento de práticas lúdicas a serem realizadas em brinquedotecas hospitalares.

No dia 3 de setembro de 2015 realizou-se uma audiência pública da Comissão de Educação para discussão da ampliação da Lei 11.104/2005, proposta pela ABBri. Conduziram o debate, além de representantes da ABBri, a Deputada Federal Luiza Erundina, participantes da *IPA Brasil*, do *Hospital Universitário Pedro Ernesto – HUPE* e da *Coordenação Geral da Saúde da Criança e Aleitamento Materno*. Fundamentando sua proposição, a ABBri elencou alguns problemas enfrentados nas brinquedotecas hospitalares, apesar das determinações da Lei 11.104/2005, os quais segundo a associação, demonstram o caráter incipiente dado a esses espaços lúdicos. Dentre os problemas apontados está a falta de profissionais em número suficiente em relação à demanda, o que limita o tempo de atendimento nas brinquedotecas, além da priorização do uso de voluntários sem capacitação na condução das atividades lúdicas. Ainda, em relação aos recursos humanos lotados nas brinquedotecas, foi sinalizado o “status negativo” que costuma ser dado aos profissionais que se dedicam a brincar, pelo restante da equipe de saúde. Além das dificuldades já relatadas, também foram sinalizadas a dificuldade para a aquisição e manutenção do acervo lúdico e a não diferenciação entre as atividades da brinquedoteca e da Classe Hospitalar. Em carta aberta do *Grupo de Trabalho Brincar – GT Brincar*, da *Rede Nacional da Primeira Infância - RNPI*²⁶, a ABBri justifica a iniciativa de sua proposição de ampliação da lei:

Avançar nas conquistas em prol das crianças que se encontram internadas em hospitais pediátricos e do reconhecimento do profissional brinquedista... A Lei

²⁶ A RNPI é uma articulação de organizações da sociedade civil, do governo e do setor privado que afirma atuar em busca da promoção e da garantia dos direitos da primeira infância. A rede iniciou seu trabalho em 2007 e atualmente conta com mais de 160 organizações filiadas no Brasil.

11.104/2005 precisa ser ampliada para indicar que a brinquedoteca requer profissionais especializados – que não são apenas brincantes. São facilitadores ao tratamento e um dos responsáveis pela sua efetividade, já que promovem a interação entre a criança, os pais, a família, e a equipe de saúde.

A necessidade de formação/capacitação de profissionais para atuarem nas brinquedotecas foi o assunto principal do debate. A discussão foi embasada por estudos que buscam ampliar a visão sobre o brincar, especialmente no que tange ao brincar como benéfico à saúde, e apontamentos de pesquisas sobre o brincar em hospitais, além da sinalização das bases legais conquistadas sobre o direito de brincar. Foram apresentadas evidências científicas dos benefícios das brincadeiras para o desenvolvimento infantil, justificando que a promoção do brincar na primeira infância pode ajudar a prevenir doenças crônicas não transmissíveis e agravos psíquicos na vida adulta.

Dentre as proposições efetuadas pela ABBri estão a definição de atribuições e critérios para formação do *brinquedista*; a definição de critérios mínimos para implantação e brinquedotecas em hospitais, incluindo os ambulatórios e prontos-socorros na obrigatoriedade de implantação de brinquedotecas; inclusão de informações sobre a existência de brinquedotecas hospitalares no *Cadastro Nacional de Estabelecimentos de Saúde (CNES/SUS)*; capacitação dos fiscais da Vigilância Sanitária para que adquiram condições para fiscalizarem as brinquedotecas conforme proposto pela Lei 11.104/2015. Comentaremos as proposições relativas à formação do brinquedista no próximo capítulo.

4 O BRINCAR COMO ESPAÇO DE ATUAÇÃO NA SAÚDE

Os capítulos anteriores nos permitiram compreender o brincar de forma ampla e perceber sua valorização na sociedade atual como direito das crianças. As brincadeiras constituem-se como forma de expressão dos infantes, experimentação de vivências, aprendizagem de códigos sociais, enfim, investigação do mundo. Como vimos, o direito de brincar das crianças cada vez mais tem sido pleiteado e defendido, especialmente para a primeira infância, sendo a educação infantil a etapa da educação básica que mais valoriza as brincadeiras como forma de desenvolvimento de competências e habilidades, inclusive nas normatizações vigentes. “As práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular na Educação Infantil devem ter como eixos norteadores as interações e as brincadeiras” (BRASIL: 2012, p. 5).

Vemos que a educação é o campo do conhecimento que mais valoriza as práticas lúdicas no contexto explicitado anteriormente, no entanto, identificamos outras áreas que percebem o brincar como possibilidade de intervenção com os pequenos, e, para além da facilitação da mediação com as crianças, reconhecem o brincar como algo inerente à infância, assim, este não pode ser negado aos pequenos. A saúde é um campo que utiliza práticas lúdicas como forma de buscar atenuar o impacto da internação e das intervenções médicas nos pacientes, especialmente pediátricos.

Essas práticas têm embasado inúmeras pesquisas a respeito das melhorias que o brincar pode trazer aos tratamentos de saúde de pessoas internadas, como é o caso da palhaçaria e de atividades que promovam o brincar livre ou orientado, como as propostas realizadas em brinquedotecas hospitalares. São diversos os argumentos em defesa do direito de brincar das crianças no hospital, que vão desde a defesa das práticas lúdicas serem resguardadas mesmo às crianças internadas, até a redução de custos que poderia ser gerada, já que a promoção de atividades lúdicas possibilitaria a redução do tempo de tratamento das crianças enfermas: “... o brincar contribui para a recuperação da saúde, conseqüentemente ele irá contribuir também para a diminuição do tempo de internação e, portanto, dos custos dela decorrentes” (FORTUNA, 2008, p. 36).

O brinquedo e as brincadeiras são percebidos, muitas vezes, pelas equipes hospitalares, como recursos terapêuticos, enquanto a criança também tem sido reconhecida como protagonista em seu tratamento, ou ao menos, indivíduo que deve tomar ciência de seu estado de saúde e dos procedimentos que serão realizados. Assim, pode participar de seu processo de recuperação. Para tal, muitas vezes, o brincar é utilizado como estratégia de

comunicação pelas equipes de saúde às crianças sobre seu estado e as intervenções realizadas, como no caso do brinquedo terapêutico²⁷, além de desconstruir a visão do infante apenas como sujeito enfermo, reafirmando-o como criança, ou seja, como sujeito que além de tudo, brinca.

O que é salientado é a maior precocidade da criança em perceber situações, e, conseqüentemente, a necessidade de se dialogar a respeito, esclarecendo os fatos, diminuindo possíveis fantasias sem base na realidade, que venham a gerar ansiedades (FORTUNA, 2008, p. 30).

Para o profissional de saúde que trabalha com criança, a inserção da brincadeira em sua prática diária é fundamental. Além de valioso instrumento de intervenção, com amplas possibilidades de uso em função das suas inúmeras funções, o brinquedo permite ao profissional entender melhor o universo infantil, bem como vislumbrar a criança além das necessidades físicas, tão evidentes durante a hospitalização (ALMEIDA, 2008, p. 134).

Neste contexto, a brinquedoteca é reconhecida como espaço que valoriza o brincar e possibilita que as crianças em tratamento de saúde brinquem. Sabe-se que a realidade das enfermarias de pediatria brasileiras não é a melhor. São muitos os percalços que se opõem à instalação de brinquedotecas em hospitais, como a dificuldade de determinar um local específico para funcionar o espaço lúdico, a falta de verbas para instalação e manutenção das brinquedotecas, a dificuldade de determinar profissionais para planejarem e conduzirem as atividades. Alguns profissionais da saúde encaram a brinquedoteca como um espaço que pode criar dificuldades para o desenvolvimento do tratamento, pois conforme a complexidade do quadro de saúde da criança, o melhor seria que esta ficasse reclusa para evitar birras, ou atrapalhar os horários das intervenções e medicamentos. De todo modo, percebe-se nas pesquisas que têm o brincar como objeto de estudo, que os profissionais de saúde, em sua maioria, têm compreendido o brincar e a brinquedoteca como aliados em busca da melhora do quadro clínico das crianças.

O espaço lúdico, aceito formalmente pela equipe da saúde, permite, dá seu aval, assim como cria condições práticas para que a realidade vivida pela criança, na fase da hospitalização, seja permeada pelo imaginário, facilitando sua elaboração da situação à sua medida e ao seu ritmo (OLIVEIRA, 2008, p. 27).

Pelo exposto até aqui, compreendemos o brincar como facilitador do tratamento de saúde das crianças. Entendemos, ainda, que a brinquedoteca é um espaço favorecedor do brincar às crianças internadas. No entanto, como sinalizado no segundo capítulo, apesar de a lei 11.104/2005 tornar obrigatória a instalação de brinquedotecas em hospitais com

²⁷ A Resolução COFEN nº 294/2004 dispõe sobre a utilização da técnica do brinquedo terapêutico pelo enfermeiro na assistência a criança hospitalizada. O artigo 1º da resolução confere ao enfermeiro que atua na área pediátrica, enquanto integrante da equipe multiprofissional de saúde, a competência da utilização do brinquedo terapêutico na assistência à criança e à família hospitalizada.

atendimento pediátrico, seu regulamento, a Portaria 2.261/2005, não determina a qualificação da equipe de profissionais responsável pelas atividades a serem realizadas nas brinquedotecas, permitindo às instituições determinarem a composição do quadro, que pode contar com profissionais especializados, voluntários ou mesmo equipes mistas. Abordamos, ainda, no referido capítulo, a proposição da ABBri de ampliação da Lei 11.104/2005, especialmente em relação à definição de um profissional com formação específica para a gestão da brinquedoteca hospitalar, neste caso, o brinquedista, cuja formação é realizada em curso de até 40 horas pela própria ABBri, ou seus núcleos autorizados.

A argumentação de representante da ABBri na *VI Jornada da Brinquedoteca do HUPE*, cujo tema foi “*Brinquedista – uma profissão em construção*”, é que seria extremamente importante a especificação do perfil profissional na legislação, que deve ser baseada em requisitos de formação profissional e de características pessoais, para que este possa atuar junto às crianças e suas famílias, num ambiente em que seja valorizado o brincar livre e espontâneo.

Reconhecemos que muitas brinquedotecas contam apenas com o voluntariado, o que, por vezes, não permite a continuidade das propostas lúdicas, pois os voluntários nem sempre têm carga horária disponível que permita que os espaços fiquem acessíveis às crianças em tempo suficiente, ou mesmo em horários que respeitem sua vontade de brincar. Essa tem sido uma das causas da resistência de alguns profissionais em relação à possibilidade de incorporação de voluntários à equipe de brinquedotecas. Embora se possa considerar que o voluntariado pode se constituir em forma válida de participação social na saúde, cabe destacar que este não pode ser responsabilizado por uma atividade considerada fundamental. Reconhecemos, ainda, quem nem todos os hospitais que contam com o voluntariado para atuação nas brinquedotecas possuem equipe especializada que possa capacitar os voluntários para condução das atividades lúdicas. Entretanto, compreendemos que o uso de trabalho voluntário não se constitui como impeditivo para o funcionamento das brinquedotecas, desde que acompanhado e dirigido por profissionais da saúde.

Moreira e Mitre trazem reflexões acerca das possibilidades de engajamento do terceiro setor em práticas que favoreçam a ludicidade em hospitais, reconhecendo que mesmo se não houver inicialmente o conhecimento técnico, o voluntariado pode ser bem orientado, e assim, evitar a descontinuidade do trabalho por falta de profissionais. As autoras enfatizam a necessidade de envolver os voluntários recebidos nas rotinas, além da importância de capacitar a equipe para o desenvolvimento das atividades a serem realizadas.

Receber e não engajar os voluntários em trabalhos organizados, em rotinas que incluam reflexão, ação e capacitação pode custar a baixa adesão e desistência dessas pessoas. Pois, o voluntário, mais do que ninguém procura o vínculo na instituição escolhida, e oferece algo em um circuito de dádivas, onde precisa ser reconhecido e construir relações face a face de caráter mais imediato, com acolhimento por segmentos profissionais na instituição procurada (MOREIRA; MITRE, 2007, p. 21-22).

Assim, concordamos que o voluntariado pode ser um meio de viabilizar, ou mesmo dar continuidade, às propostas lúdicas nas brinquedotecas. No entanto, enfatizamos que não se trata apenas de aproveitar pessoas bem intencionadas, mas que estas recebam orientações adequadas, inclusive de ordem técnica, e sejam estimuladas à reflexão sobre todas as questões envolvidas nas atividades da brinquedoteca hospitalar. O conhecimento prévio do voluntário, suas práticas cotidianas, as reflexões sobre as ações realizadas, o conhecimento técnico proporcionado pela equipe multidisciplinar... enfim, tanto fatores objetivos quanto subjetivos compõem qualquer formação profissional, assim, também a daqueles que se propõem a trabalhar nas brinquedotecas hospitalares.

O conhecimento profissional é, essencialmente, o conhecimento em uso pelos sujeitos em interação, guiados por alguma motivação. Assim, o conhecimento abstrato não é conhecimento profissional, mas sim uma de suas fontes. A outra é a experiência prática dos sujeitos em interação social. (RAMOS, 2012, P. 96-97).

De todo modo, entendemos como importante a necessidade de qualificação técnica de profissionais para atuarem nas brinquedotecas hospitalares, consoante ao pleito da ABBri de determinação na legislação vigente de qualificação dos profissionais responsáveis pela gestão desses espaços. Como afirmado anteriormente, a ABBri defende o profissional denominado *brinquedista* para as funções aqui explicitadas, mas cabe sinalizar que esta não é a única formação voltada à capacitação de profissionais para atuarem em brinquedotecas hospitalares, como veremos mais adiante.

Percebemos, por meio de consultas a diversas pesquisas, cujo objeto de investigação eram atividades em brinquedotecas, uma determinada disputa de campo por atuação nesses espaços. Profissionais da educação, do desporto, da psicologia, da terapia ocupacional, entre outros, defendem que o brincar está em seu escopo, assim, a atuação em brinquedotecas hospitalares caberia a tais profissionais.

O *Conselho Federal de Fisioterapia e Terapia Ocupacional – COFFITO*, inclusive, por meio da Resolução nº 324, de 25 de abril de 2007, dispõe sobre a atuação do terapeuta ocupacional na brinquedoteca e o uso terapêutico do brincar e do brinquedo. A referida resolução traz algumas considerações a respeito das atividades do brincar e do brinquedo, da Lei 11.104/2005 e seu regulamento, e das atribuições do terapeuta ocupacional, reconhecendo

a hospitalização como experiência potencialmente traumática que pode trazer impactos ao desenvolvimento infantil. Então, reconhece a brinquedoteca em ambientes hospitalares como espaços que podem permitir à criança a continuidade de seu desenvolvimento, ou até mesmo favorecer a compreensão de sua enfermidade.

Por conta da Resolução nº 324/2007 é comum o discurso entre os terapeutas ocupacionais de que cabe a eles a gestão das brinquedotecas hospitalares. Inclusive, a gestão de muitos desses espaços é delegada a tal segmento. Isto por conta da recomendação expressa no 4º artigo da referida resolução.

Artigo 4 – Recomendar que os serviços inerentes ao desenvolvimento de atividades de brincar e utilização do brinquedo como recursos terapêutico-ocupacionais na assistência ao ser humano, em brinquedotecas ou outros serviços, estejam sob *coordenação e responsabilidade técnica do Terapeuta Ocupacional* (BRASIL, 2007).

Salientamos, entretanto, que a referida resolução determina como exclusividade do terapeuta ocupacional apenas a utilização do brincar e do brinquedo como *recursos terapêutico-ocupacionais*, o que é expresso claramente nos quatro dos cinco artigos que compõem a resolução. Entendemos que o primeiro artigo já esclarece a questão.

Artigo 1º - É exclusiva competência do Terapeuta Ocupacional, devidamente registrado no CREFITO da jurisdição de sua atuação profissional, desenvolver atividade de brincar e utilizar o brinquedo como *recursos terapêutico-ocupacionais* na assistência ao ser humano em suas capacidades motoras, mentais, emocionais, percepto-cognitivas, cinético-ocupacionais e sensoriais, em todos os níveis de atenção à saúde (BRASIL, 2007).

Deste modo, compreendemos que as atividades de brincar nas brinquedotecas hospitalares que cabem exclusivamente ao referido campo são limitadas à prática de atuação do segmento, ou seja, o lúdico como recurso da terapia ocupacional. Tendo em vista que a brinquedoteca hospitalar se constitui como espaço que pode ser usado para este fim, mas não somente para tal, entendemos que são diversas as práticas lúdicas que são realizadas em tais espaços, assim, além do terapeuta ocupacional, o desenvolvimento de atividades de brincar e utilização do brinquedo cabe também a outros segmentos profissionais, cada qual dentro do seu campo de atuação.

Observamos que a atuação na brinquedoteca hospitalar não tem sido percebida como espaço de atuação apenas para campos do conhecimento tradicionais, como o citado anteriormente, mas, como nicho de mercado para segmentos que atuam com formação/capacitação profissional. Como sinalizamos no segundo capítulo, a *IPA Brasil* oferece desde o ano 2000 o curso *Agente do Brincar*, em capacitações de 30 a 40 horas, que

têm como objetivo, conforme a própria organização, formar facilitadores de oportunidades lúdicas para crianças e adolescentes possam brincar livremente.

A partir de 2015, a *IPA Brasil* estabeleceu parceria com a *terre des hommes Brasil*²⁸ e o *Centro Paula Souza – Governo do Estado de São Paulo*²⁹, e passou a oferecer um curso de base profissional de *Agente do Brincar*, com carga horária de 160 horas, em uma Escola Técnica Estadual (Etec) de São Paulo. Conforme informação no site da organização, trata-se de um curso pioneiro no país que viabiliza a introdução de “atividades e oportunidades lúdicas ao currículo educacional e social, além de abrir caminhos para tornar o *Agente do Brincar* uma profissão reconhecida no país”³⁰. Dentre os espaços de atuação do *Agente do Brincar*, a *IPA Brasil* cita hospitais e brinquedotecas.

Além do curso *Agente do Brincar*, oferecido pela *IPA Brasil*, identificamos a oferta do curso *Técnico em Ludoteca*³¹, viabilizado pelo *Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego – Pronatec*³², programa que se apresenta como meio da democratização da oferta de cursos de educação profissional e que pretende “estimular a articulação entre a política de educação e tecnológica e as políticas de geração de trabalho, emprego e renda” (Brasil, 2008). Com vistas à valorização da educação profissional e tecnológica de nível médio, o Governo Federal organizou o *Catálogo Nacional de Cursos Técnicos*. A primeira edição foi lançada em 2008, a segunda em 2012, e a terceira e atual, em 2014.

As atualizações periódicas do Catálogo permitem incluir novos cursos ofertados, que surgem a partir da demanda da evolução econômica, tecnológica e social pela qual passamos. As instituições de ensino profissional devem buscar a adequação de seus cursos ao Catálogo, de forma a garantir aos alunos uma formação que seja reconhecida amplamente dentro do território nacional e permita tanto a aplicação dos conhecimentos construídos em curso no mundo profissional como também a continuidade de estudos no caso de transferência entre instituições de ensino. (BRASIL, 2014).

Como constatamos na citação anterior, as diversas demandas sociais incidem na ampliação de ofertas de formação profissional. O curso *Técnico em Ludoteca* não foi contemplado na primeira edição do catálogo, mas já consta a partir da segunda, ou seja, a

²⁸ Trata-se de uma organização brasileira sem fins lucrativos que faz parte da *Fondation Terre des hommes* (Tdh), organização suíça com sede em Lausanne, que conforme informação em seu site, tem como missão a promoção, garantia e defesa dos direitos de crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade. Acessado em 15/04/2016. Disponível em: <<http://tdhbrasil.org/>>

²⁹ O Centro Paula Souza é responsável por administrar as Faculdades de Tecnologia (Fatecs) e as Escolas Técnicas (Etecs) estaduais em vários municípios de São Paulo.

³⁰ Disponível em: <http://www.ipabrasil.org/>. Acesso em: 15.abr.16.

³¹ Os cursos técnicos são ofertados em três formas: 1) concomitante ao Ensino Médio, para os estudantes que estejam estudando o Ensino Médio, com matrículas distintas para cada curso, na mesma instituição de ensino ou em diferentes instituições; 2) integrada ao Ensino Médio, para os estudantes que concluíram o Ensino Fundamental; 3) subsequente ao Ensino Médio, para os estudantes que já concluíram o Ensino Médio.

³² O Pronatec foi criado pelo Governo Federal por meio da Lei 12.513/2011.

partir de 2012. Os cursos são divididos por eixos tecnológicos. A primeira edição do catálogo continha um eixo denominado *Apoio Educacional*, que sofreu alteração na segunda edição, passando a ser chamado *Desenvolvimento Educacional e Social*. O curso *Técnico em Ludoteca* compõe o grupo de cursos do referido eixo, cujo perfil é descrito a seguir.

Abrange planejamento, execução, controle e avaliação de ações sociais e educativas, construção de hábitos saudáveis de preservação e manutenção de ambientes e patrimônios, de respeito às diferenças interculturais e de promoção de inclusão social, integração de indivíduos na sociedade, e a melhoria da qualidade de vida (BRASIL, 2014, p. 67).

Enquanto o curso *Agente do Brincar* tem carga horária de 160 horas, o curso *Técnico em Ludoteca* tem carga horária de 800 horas. Apesar da diferença da carga horária, observamos grande proximidade no perfil profissional a ser alcançado após conclusão tanto do curso *Agente do Brincar* (Anexo D), quanto do curso *Técnico em Ludoteca* (Anexo E). Ambos propõem-se a formar o profissional capaz de organizar o espaço, escolhendo e oferecendo brinquedos e brincadeiras conforme a faixa etária que será atendida, e zelar pela segurança do ambiente e dos usuários. Ambos, também, determinam como espaços em que possam atuar os profissionais formados, brinquedotecas (ludotecas) e hospitais com atendimento pediátrico.

Observamos, ainda, que as competências atribuídas para o *Agente do Brincar* constituem-se, em geral, como desdobramentos daquelas definidas para o eixo tecnológico de *Desenvolvimento Educacional e Social* do *Catálogo Nacional de Cursos Técnicos*. Conteúdos como diversidade, inclusão social, sustentabilidade, entre outros, têm caráter de temas transversais aos demais conteúdos nos perfis profissionais descritos para ambos os cursos.

Há correspondência, ainda, em quase todos os conteúdos que compõem os currículos do curso *Agente do Brincar* (Anexo F) e do curso *Técnico em Ludoteca* (Anexo G)³³. São reservadas horas para teoria e prática em saberes importantes aos profissionais que trabalhem em brinquedotecas hospitalares, como políticas públicas para a infância, a influência do brincar no desenvolvimento infantil, gestão e organização de brinquedotecas, literatura infantil, brincar e tecnologia. Há ainda oficinas para aprendizagem e desenvolvimento de recursos lúdicos. Acreditamos que os apontamos de Cunha acerca do currículo para formação do *brinquedista*, resumem nossa percepção acerca dos conteúdos identificados nos currículos dos cursos descritos até aqui.

O currículo dos cursos para sua formação [brinquedista] contempla o desenvolvimento infantil, as diversas teorias sobre o brincar e o jogo, brincadeiras e

³³ Tomamos como base um folder com a descrição dos conteúdos de um curso Técnico em Ludoteca oferecido por uma escola técnica do Rio Grande do Sul.

jogos tradicionais, seleção e exploração de brinquedos e noções básicas sobre funcionamento e organização de brinquedotecas (CUNHA, 2008, p. 75).

Antes de abordarmos especificamente o curso de brinquedista, gostaríamos de sinalizar uma curiosidade encontrada no *Catálogo Nacional de Cursos Técnicos*: a oferta do curso *Técnico em Lazer*, cuja descrição no catálogo se encontra no Anexo H. Este curso é ofertado desde a primeira edição do catálogo, sendo que nesta publicação era descrito no eixo tecnológico denominado *Hospitalidade e Lazer*. A partir da segunda edição, o referido eixo passou a ser intitulado *Turismo, Hospitalidade e Lazer*³⁴. De todo modo, o curso é ofertado nas três edições.

Assim como o curso *Técnico em Ludoteca*, o curso *Técnico em Lazer* tem carga horária definida em 800 horas. Apesar do perfil profissional de conclusão do curso *Técnico em Lazer* ter cunho voltado mais para recreação, o que limita a formação do profissional que tem se buscado formar para atuar nas brinquedotecas hospitalares, o campo de atuação definido no catálogo para este curso também abrange brinquedotecas e hospitais. Subentende-se, certamente, que o escopo de atuação neste caso é limitado às atividades de recreação. O catálogo aponta para todos os cursos possibilidades continuidade na formação em nível superior. Percebemos como possibilidade no itinerário formativo para os cursos em Técnico em Ludoteca e Técnico em Lazer o curso superior de tecnologia em gestão desportiva e lazer. Outra observação que apontamos é o número da *CBO – Classificação Brasileira de Ocupações*³⁵ para a ocupação de *Recreador* ser indicada para os dois cursos.

Vimos ao menos duas possibilidades de formação profissional para atuação em brinquedotecas hospitalares, no entanto, é a formação no curso *Brinquedista*, oferecido pela ABBri e seus núcleos, sugerida na proposição de determinação de perfil profissional para a Lei 11.104/2005 pleiteada pela própria ABBri, e que tem sido defendida pela deputada autora da referida lei, deputada federal Luiza Erundina. Assim, compreendemos como necessário analisar as ações da ABBri em prol da discussão em torno da importância da brinquedoteca hospitalar e da formação de profissionais para atuarem no espaço.

³⁴ Eixo Tecnológico Turismo, Hospitalidade e Lazer: “compreende tecnologias relacionadas aos processos de recepção, viagens, eventos, serviços de alimentação, bebidas, entretenimento e interação. Abrange os processos tecnológicos de planejamento, organização, operação e avaliação de produtos e serviços inerentes ao turismo, hospitalidade e lazer.

³⁵ Trata-se do documento que reconhece, nomeia e codifica os títulos de ocupações do mercado de trabalho brasileiro.

4.1 UMA PROFISSÃO EM CONSTRUÇÃO

Os estudos e experiências em torno da relação entre o brincar e a saúde das crianças internadas em hospitais, a legislação criada em 2005 (Lei 11.104/2005) que estabelece a obrigatoriedade de brinquedotecas em hospitais com regime de internação pediátrica, e a posterior Portaria nº 2.261/2005, que regula o funcionamento das brinquedotecas, tudo isso deu origem a uma mobilização social pela definição do profissional adequado à ocupação desse espaço. Ora proposto com o nome de brinquedista, ora como agente do brincar ou técnico em ludoteca, são várias as formações propostas para este profissional com diferentes cargas horárias, evidenciando a disputa entre posições de instituições envolvidas com o campo.

O pedido de definição do *brinquedista* como responsável pela gestão da brinquedoteca hospitalar corre na Câmara dos Deputados desde 2015, e ainda aguarda definição. Segundo a ABBri, as proposições de alteração na Lei 11.104/2005 irão aperfeiçoar o texto e ampliar os efeitos da lei. Dentre as ações voltadas à difusão do direito de brincar na infância, promovidas pela organização, estão a promoção de cursos para a conscientização do valor do brinquedo no desenvolvimento infantil, para a organização de brinquedotecas e para a preparação de profissionais especializados na promoção de brincadeiras nesses espaços.

A brinquedoteca do *Hospital Universitário Pedro Ernesto - HUPE* foi reconhecida e credenciada como núcleo da ABBri no Rio de Janeiro em 2011, e, com isso, teve autorização para promover cursos de formação de brinquedistas. Assim, tomamos como base as ações realizadas no referido núcleo em busca de aprofundarmos nosso olhar sobre a formação do *brinquedista*.

Foram realizadas até a presente data seis *Jornadas da Brinquedoteca do HUPE*. São encontros de até 8 horas de duração, que contam com a participação de diversos atores envolvidos de alguma forma com a promoção do brincar, e têm como objetivo principal a reflexão sobre a importância, os benefícios e as contribuições da brinquedoteca hospitalar. A primeira jornada contou com a participação da deputada federal Luiza Erundina, que discursou sobre a importância da Lei 11.104/2005, enfatizando a necessidade do envolvimento da sociedade para que suas determinações sejam cumpridas. Anualmente é realizada a *Jornada da Brinquedoteca do HUPE* e cada uma tem um tema específico para debate.

O Anexo I apresenta os temas, a programação, os objetivos e palestrantes da segunda à sexta jornada. São discutidos assuntos com temas que envolvam práticas lúdicas realizadas em hospitais com atendimento pediátrico e projetos de extensão que promovem o brincar; atividades que envolvem o brincar na educação e em outras áreas; políticas públicas voltadas à promoção do brincar, políticas de promoção de saúde e humanização, a brinquedoteca, o *brinquedista* e a Lei 11.104/2005.

Como se pode constatar, os assuntos debatidos entremeiam tanto temas investigados nesta pesquisa, como conteúdos contemplados nos currículos estabelecidos para os cursos *Agente do Brincar* e *Técnico em Ludoteca*. O debate proposto na *IV Jornada da Brinquedoteca do HUPE*, inclusive, trata especificamente da formação do *brinquedista*, cujo tema nomeia esse subcapítulo. Esta jornada trouxe as proposições da ABBri para a ampliação da Lei 11.104/2005 e anunciou que haveria audiência para tratar do pleito no mês de setembro de 2015.

A brinquedoteca do HUPE realizou, ainda, dois seminários abordando o brincar na saúde e o brinquedista como profissional capacitado para desenvolver atividades de promoção de brincadeiras em hospitais. O programa dos respectivos seminários consta no Anexo J. Observamos que o *I Seminário da Brinquedoteca do HUPE* (2014), buscando enfatizar a relevância do brincar para as crianças em tratamento de saúde, tomou como base, especialmente, ações promovidas na brinquedoteca e em outros projetos promovidos no próprio hospital, apontando as ações lúdicas como medidas de humanização hospitalar.

O *II Seminário da Brinquedoteca do HUPE* teve abordagem mais voltada aos profissionais que conduzem as atividades lúdicas no espaço hospitalar, focando, em especial, na importância do conhecimento de questões inerentes ao desenvolvimento infantil e sua correlação com o brincar, defendendo o *brinquedista* como o profissional capacitado a desempenhar as atividades lúdicas na brinquedoteca hospitalar. Oportunamente, os dirigentes do evento retomaram a questão do pleito da ABBri à Câmara dos Deputados, em que foi solicitado o reconhecimento do *brinquedista* como responsável pela brinquedoteca hospitalar, em audiência ocorrida no dia 3 de setembro de 2015. Esclareceram, por fim, que após a exposição dos motivos do pleito pelos representantes das organizações que participaram da audiência, ficou acordado que haverá, posteriormente, novo encontro para debate em torno das proposições. Assim, até a presente data, ainda não há definição sobre as alterações propostas para a Lei 11.104/2005.

Os eventos supracitados mostram-se propulsores da reflexão em torno da importância do brincar de modo geral, enquanto, além de abordarem teorias que apontam o brincar como fundamental ao desenvolvimento infantil, apresentam práticas bem-sucedidas de atividades lúdicas realizadas em ambiente hospitalar. Refletindo-se sobre o brincar como algo inerente à criança, contata-se, como não poderia deixar de ser, como de extrema importância a reflexão sobre tais assuntos pelos atores envolvidos nas propostas lúdicas realizadas na brinquedoteca hospitalar. Nos eventos em questão, tal profissional é o *brinquedista*.

Compreendemos que, assim como os programas dos cursos comentados anteriormente, os conteúdos propostos para a formação do *brinquedista* buscam desenvolver nesse profissional, competências como organização do espaço, escolha adequada de brinquedos e brincadeiras conforme a faixa etária das crianças, e zelo pela segurança do ambiente e dos usuários. Convergem, inclusive, com as competências indicadas na descrição do eixo tecnológico *Desenvolvimento Educacional e Social* do *Catálogo Nacional de Cursos Técnicos*, especialmente os conteúdos que abrangem reflexões a respeito de diversidade e inclusão. Há ainda oficinas para aprendizagem e desenvolvimento de recursos lúdicos. Percebemos, ainda, a oferta de atividades práticas em todos os encontros, especialmente por meio de oficinas de artes e construção de recursos lúdicos.

Apesar de não participarmos do curso de formação de *brinquedista*, pudemos acessar a apostila do último curso realizado pelo núcleo do Rio de Janeiro. Faremos aqui uma breve explanação sobre aspectos gerais do conteúdo.

Observamos que havia conteúdo escrito para quase todos os assuntos programados, exceto algumas oficinas ou dinâmicas, mas para estas havia o tema, o desenvolvimento e os objetivos propostos. Sendo o curso de apenas 40 horas, estas distribuídas em cinco dias da semana, o tempo definido para os conteúdos programados variava, tendo a maioria das discussões, carga horária em torno de 1 hora. Assim, os conteúdos contemplados na apostila eram bem sintéticos, tendo boa parte até duas laudas. De todo modo, havia sugestões de referências bibliográficas para quase todos os assuntos. As exposições em torno da inclusão de crianças portadoras de necessidades especiais tinham conteúdo mais extenso. A maior parte do programa contemplado na apostila abordava a importância do brincar para as crianças em tratamento de saúde, ou a importância do *brinquedista* para a condução das atividades na brinquedoteca hospitalar. O programa do curso está no Anexo K.

Dentre as possibilidades de formação para atuação na brinquedoteca hospitalar apontadas neste estudo, a formação de *brinquedista* é a que, ao menos até os dias atuais, tem

menor carga horária. Tem apenas 25% da carga horária contemplada na capacitação imediatamente maior, o curso *Agente do Brincar*. No entanto, é a formação de *brinquedista* que está sendo pleiteada como obrigatória em nova redação da Lei 11.104/2005. Cabe destacar que a organização que defende a proposta é a mesma que oferece a formação acima referida. Entretanto, entendemos como interessante sinalizar que a *IPA Brasil*, compondo a *Rede Nacional da Primeira Infância*, assim como a *ABBri*, participou da audiência pública para as proposições comentadas nesta pesquisa, discursando sobre o direito de brincar em equipamentos de saúde.

Obviamente, entendemos que uma capacitação com maior carga horária, oferta mais oportunidades de reflexão e prática acerca do currículo que se pretende estudar. Entretanto, tomando como referência a trajetória das oportunidades lúdicas sintetizada neste estudo, entendemos que o Brasil caminha “a passos de formiga” em direção à garantia do brincar às crianças em tratamento de saúde. Como vimos, as primeiras iniciativas em prol da realização de atividades lúdicas em hospitais ocorreu ainda em 1956, na Suécia. A exposição de motivos do projeto de lei que deu origem à lei que torna obrigatória as brinquedotecas hospitalares no Brasil, apesar de tomar a Suécia como referência, surgiu apenas 43 anos depois, levando, ainda, 6 anos de tramitação até originar a Lei 11.104/2005. Sendo o brincar no hospital objeto relativamente recente no contexto brasileiro, acreditamos que a proposição da formação em curso de *brinquedista* já é um passo em direção à defesa do direito de brincar às crianças brasileiras, enquanto campo de reflexão acerca da atuação dos profissionais responsáveis por planejarem e executarem as atividades nas brinquedotecas hospitalares.

5 CONCLUSÕES

Este trabalho discute a importância do brincar no desenvolvimento infantil e a legislação que estabelece, no quadro da Política Nacional de Humanização, a obrigatoriedade da implantação de brinquedotecas em instituições hospitalares com internação pediátrica. A partir de referenciais teóricos e da análise da referida legislação, é discutida a questão da oferta de uma formação profissional voltada à gestão da brinquedoteca hospitalar, como proposto pela ABBri em solicitação de ampliação da Lei 11.104/2005. O destaque dado à formação se deve à identificação da ausência de profissionais para atuarem nestes espaços como um dos problemas mais graves a ser enfrentado na implementação de brinquedotecas. A este problema se soma a dificuldade apontada neste trabalho de encontrar profissionais disponíveis para a tarefa nos quadros dos hospitais, tanto pela insuficiência de pessoal como pelo fato de tal atividade ser considerada como secundária, “ornamental”.

Com vistas a compreender a relevância social da formação no curso de *brinquedista*, fez-se necessário analisar bibliografia referente à importância do brincar no desenvolvimento infantil, além de examinar as normas e legislações que buscam garantir às crianças o direito de brincar. Com este embasamento teórico, procuramos, verificar como o brincar tem sido percebido como espaço de atuação no campo da saúde, culminando em propostas de formação profissional para atuação em brinquedotecas hospitalares, como o curso de *brinquedista*.

Inicialmente, buscamos entender o que é brincar, por que as crianças brincam, e outras questões que perpassam o brincar. Enfim, buscamos compreender o brincar de forma global. Vimos que as brincadeiras permitem o ensaio de vivências prováveis na vida adulta. O brincar permite aos brincantes a evasão da vida real pelo uso da imaginação. Possibilita a busca de solução de problemas relacionados a questões inerentes à vida e ao mundo, além do domínio de ansiedades e medos, como o caso de procedimentos médicos invasivos que podem ser necessários às crianças quando estão em tratamento de saúde. Entendemos que a compreensão sobre estas questões em torno do brincar é fundamental ao brinquedista ou a qualquer profissional que planeje e conduza as atividades propostas nas brinquedotecas hospitalares. Seja quem for, deve compreender que brincar é intrínseco à criança.

Brincar é repetir e recriar ações prazerosas, expressar situações imaginárias, criativas, compartilhar brincadeiras com outras pessoas, expressar sua individualidade e sua identidade, explorar a natureza, os objetos, comunicar-se e participar da cultura lúdica para compreender o universo. Ainda que o brincar seja considerado um ato inerente à criança, exige um conhecimento, um repertório que ela precisa aprender (BRASIL: 2012, p. 11).

Pudemos compreender que não é o brinquedo quem determina a brincadeira, mas a criança. No entanto, entendemos o brinquedo como objeto utilizado pelas crianças em suas brincadeiras que lhes permite o uso da imaginação e da criatividade. A produção de brinquedos sofre influências consideráveis do processo de industrialização, acarretando impactos na relação dos brincantes com seus brinquedos, e o distanciando dos pais na participação das brincadeiras dos filhos. Na contemporaneidade percebemos a influência do capitalismo no imaginário infantil. São muitas as constatações de que a TV e a tecnologia estão substituindo as brincadeiras livres e folclóricas. Essas reflexões são fundamentais aos que se propuserem a trabalhar na mediação do brincar, como afirmam Moreira e Mitre (2007, p. 34), os profissionais precisam avançar no entendimento das “concepções acerca do brincar, superando um nível meramente intuitivo e refletindo sobre seu significado naquele contexto”.

Vimos que brincar tem sido mais valorizado na sociedade atual. O direito de brincar tem sido cada vez mais pleiteado e defendido, especialmente para a primeira infância, sendo a educação infantil a etapa da educação básica que mais valoriza as brincadeiras como forma de desenvolvimento de competências e habilidades, inclusive nas normatizações vigentes. Mas, no espaço da saúde, ainda costuma ser entendido como “ornamento”, ficando como algo secundário. Outras atividades profissionais são reconhecidas como fundamentais para a recuperação da saúde dos pacientes. No entanto, os estudos consultados apontam benefícios que a promoção de atividades lúdicas trazem ao tratamento da saúde das crianças, justamente por considerar não somente as questões físicas, mas a subjetividade dos sujeitos, como preconizam as *Políticas Nacionais de Promoção da Saúde e de Humanização*. Assim, as ações realizadas na brinquedoteca são tão importantes para a recuperação da saúde das crianças, quanto àquelas comumente realizadas nos espaços hospitalares. “Os profissionais na brinquedoteca atuam em conjunto, englobando todos os aspectos da vida do indivíduo, caracterizando, assim, uma ação humanizada, o que torna fundamental a multidisciplinaridade dos serviços” (GOLDENBERG: 2008, p. 87).

O reconhecimento da importância do brincar na infância tem impulsionado a oferta de formação voltada para este fim, inclusive em espaços da saúde. É um campo emergente, assim, é natural a disputa pela atuação profissional que percebemos neste estudo. Vimos ao menos duas possibilidades de formação profissional para atuação em brinquedotecas hospitalares, os cursos *Agente do Brincar* e *Técnico em Ludoteca*, no entanto, é a formação no curso *Brinquedista*, oferecido pela ABBri e seus núcleos, sugerida na proposição de determinação de perfil profissional para a Lei 11.104/2005 pleiteada pela própria ABBri. Por

isso, buscamos analisar as ações da ABBri em prol da discussão em torno da importância da brinquedoteca hospitalar e da formação de profissionais para atuarem no espaço.

A proposta de definição do profissional destinado a ocupar este espaço atualmente em tramitação na Câmara Federal está vinculada à instituição que defende a formação com menor carga horária e a denominação de brinquedista.

Por todo conteúdo dos capítulos que compõem esta pesquisa, compreendemos como fundamental o aprofundamento a respeito das questões que permeiam a cultura lúdica infantil pelos profissionais que trabalham com este público, inclusive (e talvez, especialmente), aos que atuam nas brinquedotecas hospitalares.

Concebo o educador lúdico no hospital como aquele profissional que, exercendo a função de brinquedista, recreacionista, professor de classe hospitalar, contador de histórias, ou, ainda, médico, enfermeiro, psicólogo, assistente social, arteterapeuta etc, estimula o desenvolvimento e a aprendizagem infantil de forma lúdica. Conecta a criança com o mundo exterior ao hospital, brincando. Garante o tempo e o espaço para o brincar, acreditando, como Machado, que brincar tem hora sim, e que apropriar-se deste tempo é um direito de cada criança no mundo (FORTUNA, 2008, p. 40).

Esperamos que as reflexões e os apontamentos aqui propostos possam servir de base a outras investigações a respeito das atividades lúdicas desenvolvidas em brinquedotecas hospitalares, ou proposições similares, e, desejamos, por fim, de algum modo, termos contribuído para a garantia do direito de brincar aos infantes.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Fabiane de Amorim. **Brinquedo no hospital: preparando a criança para cirurgia cardíaca**. Brinquedoteca Hospitalar: isto é humanização. Drauzio viegas (organizador); Associação Brasileira de Brinquedotecas. – 2ª ed. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2007. p. 133-140.

ANTUNES, Arnaldo. Saiba. São Paulo, Sony, BMG, 2004. Disponível em: <https://www.vagalume.com.br/arnaldo-antunes/saiba.html>. Acessado em: 1 de jul de 2016.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho**. Tradução de Maria Sardinha e Maria Helena Georgani. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **O significado da brinquedoteca hospitalar**. Brinquedoteca Hospitalar: isto é humanização. Drauzio viegas (organizador); Associação Brasileira de Brinquedotecas. – 2ª ed. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2007. p. 71-74.

BOLLE, Willi. “Walter Benjamin e a cultura da criança” in **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

BRASIL. Acolhimento nas práticas de produção de saúde. 2 ed. Brasília, Ministério da Saúde, 2006b. In: **Política Nacional de Humanização. Humaniza SUS: documento base para gestores e trabalhadores do SUS**. Brasília, Ministério da Saúde, 2006.

BRASIL. Decreto nº 99.710, de 21 de novembro de 1990. Promulga a convenção sobre os direitos da criança. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/D99710.htm.

BRASIL. **Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Brasília, DF, 20 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm.

BRASIL. **Lei 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. Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Brasília, DF, 22 mar. 2005. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Lei/L11104.htm.

BRASIL. **Lei 13.257, de 8 de março de 2016**. Dispõe sobre as políticas públicas para a primeira infância e altera a Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), o Decreto-Lei no 3.689, de 3 de outubro de 1941 (Código de Processo Penal), a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-Lei no 5.452, de 1o de maio de 1943, a Lei no 11.770, de 9 de setembro de 2008, e a Lei no 12.662, de 5 de junho de 2012. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2016/Lei/L13257.htm.

BRASIL. **Portaria nº 2.261, de 23 de novembro de 2005.** Aprova o Regulamento que estabelece as diretrizes de instalação e funcionamento das brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação. Disponível em: http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/gm/2005/prt2261_23_11_2005.html.

BRASIL. **Resolução COFFITO nº 324, de 14 de maio de 2007.** Dispõe sobre a atuação do Terapeuta Ocupacional na brinquedoteca e outros serviços inerentes, e o uso dos Recursos Terapêutico- Ocupacionais do brincar e do brinquedo e dá outras providências. Disponível em: <<http://coffito.gov.br/nsite/?s=resolu%C3%A7%C3%A3o+324>>.

BRASIL. **Resolução RDC nº 50, de 21 de fevereiro de 2002.** Dispõe sobre o Regulamento Técnico para planejamento, programação, elaboração e avaliação de projetos físicos de estabelecimentos assistenciais de saúde. Disponível em: <http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/saudelegis/anvisa/2002/res0050_21_02_2002.html>.

BRASIL. Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica. **Brinquedos e brincadeiras de creches: manual de orientação pedagógica.** Brasília: MEC/SEB, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil.** Brasília: MEC/SEB, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica. **Política nacional de educação infantil: pelo direito das crianças de zero a seis anos à educação.** Brasília: MEC/SEB.

BRASIL. Ministério da Educação/Secretaria de Educação Especial. **Brincar para todos.** Brasília: MEC/SEE, 2005.

BRASIL. Ministério da Educação/Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. **Catálogo Nacional de Cursos Técnicos.** Brasília: MEC/SETEC, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto/Secretaria de Educação Fundamental. **Por uma política de formação do profissional de educação infantil.** Brasília: MEC/SEF/DPE/COEDI, 1994.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto/Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil.** Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Saúde/Secretaria de Políticas de Saúde. **Projeto Promoção da Saúde. As Cartas da Promoção da Saúde.** Brasília, 2002.

BRASIL. CONSELHO NACIONAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE. **Aprova na íntegra o texto da Sociedade Brasileira de Pediatria, relativo aos direitos da criança e do adolescente hospitalizados.** Resolução n.º41 de 13 de outubro de 1995.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente.** Lei 8069 de 13 de julho de 1990.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Humaniza SUS. Política Nacional de Humanização: a humanização como eixo norteador das práticas de atenção e gestão em todas as instâncias do SUS.** Brasília, 2004.

BRASIL. Secretaria de Vigilância em Saúde. **Política Nacional de Promoção da Saúde.** Ministério da Saúde, Secretaria de Atenção à Saúde. Brasília. Ministério da Saúde, 2006.

BRINQSAÚDE. **Apostila do III Curso de Brinquedista Hospitalar.** HUPE, 2014.

CRIANÇA, a alma do negócio. Direção: Estela Renner. Produtor: Marcos Nisti. Instituto Alana, São Paulo, 2008.

DUARTE, Rodrigo. **Indústria cultural: uma introdução.** Rio de Janeiro: Editora FGV, 2010.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Brincar, viver e aprender: educação e ludicidade no hospital.** Brinquedoteca Hospitalar: isto é humanização. Drauzio viegas (organizador); Associação Brasileira de Brinquedotecas. – 2ª ed. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2007. p. 33-44.

GOLDENBERG, Margareth. **A importância da humanização no hospital: brinquedotecas terapêuticas – Instituto Ayrton Senna.** Brinquedoteca Hospitalar: isto é humanização. Drauzio viegas (organizador); Associação Brasileira de Brinquedotecas. – 2ª ed. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2007. p. 85-89.

GOLEMAN, Daniel. **Inteligência emocional: a teoria revolucionária que define o que é ser inteligente.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento de cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2010.

LATOUR-BURNEY, Valérie. **O pequeno príncipe: o livro ilustrado do filme.** Tradução de Maria de Fátima Oliva Do Couto. 1. Ed. – Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2015.

LOBO, Luiz. **Os novos direitos da criança.** (s/d). Disponível em: <http://www.lite.fe.unicamp.br/grupos/educacaoinfantil/direitocolor1.html>. Acesso em: 20.abr.2016.

MACEDO, Jorgea Jordão Melro de Macedo. **A criação de uma brinquedoteca hospitalar com enfoque psicodramático.** Brinquedoteca Hospitalar: isto é humanização. Drauzio viegas (organizador); Associação Brasileira de Brinquedotecas. – 2ª ed. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2007. p. 63-70.

MITRE, Rosa Maria de Araujo; GOMES, Romeu. **A promoção do brincar no contexto da hospitalização infantil como ação de saúde.** Ciência e Saúde Coletiva. V.9; N. 1. Rio de Janeiro, 2004.

MOREIRA, Martha Cristina Nunes; MITRE, Rosa Maria de Araujo. **A humanização das salas de quimioterapia pediátricas do Rio de Janeiro: o hospital pelo olhar da criança.** Instituto Desiderata, setembro de 2007.

OLIVEIRA, Vera Barros de. Brinquedoteca hospitalar: algumas experiências internacionais. Brinquedoteca Hospitalar: isto é humanização. Drauzio viegas (organizador); Associação Brasileira de Brinquedotecas. – 2ª ed. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2007. p. 77-84.

ONU. Convenção Internacional dos Direitos da Criança de 1989. Adotada em Assembleia Geral das Nações Unidas em 20 de novembro de 1989. Disponível em: http://www.unicef.org/brazil/dir_cri3.htm. Acessado em: 8 de fev de 2016.

ONU. Declaração dos Direitos da Criança de 1959. Adotada pela Assembleia das Nações Unidas de 20 de novembro de 1959 e retificada pelo Brasil. Disponível em: http://www.unicef.org/brazil/decl_dir.htm. Acesso em 8 de fev de 2016.

ONU. Declaração sobre os Direitos da Criança de Genebra. Aprovada em 26 de setembro de 1924 pela Sociedade das Nações.

PEREIRA, Uilson. “Apresentação da Edição Brasileira” in BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

QUINO. **Toda Mafalda**. – 2ª Ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2010.

RAMOS, Marise. **Os saberes profissionais: da referência teórica à análise empírica**. Trabalho, educação e correntes pedagógicas no Brasil: um estudo a partir da formação dos trabalhadores técnicos da saúde. Rio de Janeiro; EPSJV, UFERJ, 2010. P. 96-109.

SANTA ROZA, E. **Quando brincar é dizer. A experiência psicanalítica na infância**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1993.

TOY STORY [DVD]. Pixar Animation Studios, 1995. (81 min.), son, cor, legendado.

TOY STORY 2 [DVD]. Pixar Animation Studios, 1999. (92 min.), son., cor, legendado.

WINNICOTT, DW. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ANEXOS

ANEXO A – Lei nº 11.104/2005

Dispõe sobre a obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação.

ANEXO B – Portaria nº 2.261/2005

Aprova o Regulamento que estabelece as diretrizes de instalação e funcionamento das brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação.

ANEXO C – Resolução nº 324, de 25 de abril de 2007

Dispõe sobre a atuação do Terapeuta Ocupacional na brinquedoteca e outros serviços inerentes, e o uso dos Recursos Terapêutico-Ocupacionais do brincar e do brinquedo e dá outras providências.

ANEXO D – Programa do Curso Agente do Brincar

Promovido pela IPA Brasil. Acesso em: 23.jun.2016. Disponível em:

http://www.etcnpj.com.br/Cursos/QPT/AgentesDoBrincar/PlanoCurso/Agentes_do_Brincar_2015.pdf.

ANEXO E – Descrição do curso Técnico em Ludoteca

Descrição indicada no Catálogo Nacional de Cursos Técnicos.

ANEXO F – Grade curricular do curso Agente do Brincar

Promovido pela IPA Brasil. Acesso em: 23.jun.2016. Disponível em:

http://www.etcnpj.com.br/Cursos/QPT/AgentesDoBrincar/Grade/Agentes_do_Brincar_2015_1.pdf.

ANEXO G – Proposta de currículo do curso Técnico em Ludoteca

Folder de um curso autorizado disponível da internet. Ocultamos a instituição de ensino.

ANEXO H – Descrição do curso Técnico em Lazer

Descrição indicada no Catálogo Nacional de Cursos Técnicos.

ANEXO I – Programas de cinco Jornadas da Brinquedoteca do HUPE

II Jornada – Brinquedotecas e suas singularidades

III Jornada – Brinquedoteca & Universidade

IV – Humanização hospitalar: o lazer como estratégia

V – Assistência multidisciplinar na pediatria: o coletivo no brincar

VI – Brinquedista – uma profissão em construção

ANEXO J – Seminários da Brinquedoteca do HUPE – Programação

I Seminário – Brincar no hospital: a brincadeira otimizando a saúde, a educação e garantindo a qualidade no atendimento.

II Seminário – Brinquedista hospitalar: profissional capacitado a enriquecer e respeitar o brincar da criança hospitalizada, favorecendo o seu desenvolvimento biopsicossocial.

ANEXO K – Programa do curso de brinquedista

Oferecido pelo núcleo ABBri no Rio de Janeiro

ANEXO A – LEI 11.104/2005

Dispõe sobre a obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1º Os hospitais que ofereçam 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, destinado a estimular as crianças e seus acompanhantes a brincar.

Art. 3º A inobservância do disposto no art. 1º desta Lei configura infração à legislação sanitária federal e sujeita seus infratores às penalidades previstas no inciso II do art. 10 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; 184º da Independência e 117º da República.

LUIZ INÁCIO LULA DA SILVA

Tarso Genro

Humberto Sérgio Costa Lima

Este texto não substitui o publicado no D.O.U. de 22.3.2005.

ANEXO B – PORTARIA 2.261/2005

Aprova o Regulamento que estabelece as diretrizes de instalação e funcionamento das brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação.

O MINISTRO DE ESTADO DA SAÚDE, no uso de suas atribuições, e

Considerando o disposto na Lei nº 11.104, de 21 de março de 2005, que dispõe sobre a obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação; e

Considerando que toda criança hospitalizada tem direitos especiais após a promulgação do Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, da Resolução nº 41, de 13 de outubro de 1995, do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente, e da Declaração dos Direitos da Criança e do Adolescente, ressaltando-se o direito de ser acompanhado por sua mãe ou responsável, durante todo o período de sua hospitalização, o direito de desfrutar de formas de recreação, formas de educação para a saúde, acompanhamento do currículo escolar durante sua permanência hospitalar, e o direito a receber todos os recursos terapêuticos disponíveis para a sua cura e reabilitação, resolve:

Art. 1º Aprovar, na forma do Anexo a esta Portaria, o Regulamento que estabelece as diretrizes de instalação e funcionamento das brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação.

Art. 2º Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação.

SARAIVA FELIPE

ANEXO
REGULAMENTO

Diretrizes de instalação e funcionamento das brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação, de acordo com a Lei nº 11.104, de 21 de março de 2005.

CAPÍTULO I DOS OBJETIVOS

Art. 1º A Lei nº 11.104, de 21 de março de 2005, tem por objetivo a obrigatoriedade, por parte dos hospitais que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação, de contarem com brinquedotecas em suas dependências.

Art. 2º Tornar a criança um parceiro ativo em seu processo de tratamento, aumentando a aceitabilidade em relação à internação hospitalar, de forma que sua permanência seja mais agradável.

CAPÍTULO II DAS DEFINIÇÕES

Art. 3º Entende-se por brinquedoteca o espaço provido de brinquedos e jogos educativos, destinado a estimular as crianças e seus acompanhantes a brincar, contribuindo para a construção e/ou fortalecimento das relações de vínculo e afeto entre as crianças e seu meio social.

Art. 4º Entende-se por atendimento pediátrico, para efeitos da Lei nº 11.104, de 21 de março de 2005, a atenção dispensada à criança de 28 dias a 12 anos, em regime de internação.

CAPÍTULO III DAS DIRETRIZES

Art 5º Para o cumprimento do disposto nos artigos anteriores, deverão ser observadas as seguintes diretrizes:

I - os estabelecimentos hospitalares pediátricos deverão disponibilizar brinquedos variados, bem como propiciar atividades com jogos, brinquedos, figuras, leitura e entretenimento nas unidades de internação e tratamento pediátrico como instrumentos de aprendizagem educacional e de estímulos positivos na recuperação da saúde;

II - tornar a criança um parceiro ativo em seu processo de tratamento, aumentando a aceitabilidade em relação à internação hospitalar, de forma que sua permanência seja mais agradável;

III - agregação de estímulos positivos ao processo de cura, proporcionando o brincar como forma de lazer, alívio de tensões e como instrumento privilegiado de crescimento e desenvolvimento infantil;

IV - ampliação do alcance do brincar para a família e os acompanhantes das crianças internadas, proporcionando momentos de diálogos entre os familiares, as crianças e a equipe, facilitando a integração entre os pacientes e o corpo funcional do hospital; e

V - a implementação da brinquedoteca deverá ser precedida de um trabalho de divulgação e sensibilização junto à equipe do Hospital e de Voluntários, que deverá estimular e facilitar o acesso das crianças aos brinquedos, do jogos e aos livros.

CAPÍTULO IV DO DIMENSIONAMENTO DA BRINQUEDOTECA

Art. 6º O dimensionamento da brinquedoteca deve atender à RDC/ANVISA nº 50/2002, conforme descrito na Tabela Unidade Funcional: 3 – Internação:

I - para os hospitais já em funcionamento e que não possuem condições de criar este ambiente específico é permitido compartilhamento com ambiente de refeitório desde que fiquem definidos os horários para o desenvolvimento de cada uma das atividades;

II - deve ser prevista uma área para guarda e higienização dos brinquedos;

III - a higienização dos brinquedos deve ser conforme o definido pela Comissão de Controle de Infecção do Hospital (CCIH);

IV - os horários de funcionamento devem ser definidos pela direção do hospital, tendo a criança livre acesso; e

V - para as crianças impossibilitadas de andar ou sair do leito, os profissionais devem facilitar o acesso desses pacientes às atividades desenvolvidas pela brinquedoteca, dentro das enfermarias.

CAPÍTULO V DOS PROFISSIONAIS

Art. 7º A qualificação e o número de membros da equipe serão determinados pelas necessidades de cada instituição, podendo funcionar com equipes de profissionais especializados, equipes de voluntários ou equipes mistas.

CAPÍTULO VI

DO FINANCIAMENTO

Art. 8º O financiamento para a criação das brinquedotecas contarão com subsídios do próprio estabelecimento hospitalar pediátrico ou com subsídios externos nacionais ou estrangeiros, recursos públicos ou privados.

CAPÍTULO VI DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 9º O Ministério da Saúde estabelecerá as políticas e as diretrizes para a promoção, a prevenção e a recuperação da saúde da criança, cujas ações serão executadas pela Política Nacional de Humanização - HumanizaSUS.

Art. 10. Para os fins previstos neste Regulamento, o Ministério da Saúde poderá promover os meios necessários para que os estados, os municípios e as entidades governamentais e não-governamentais atuem em prol da eficácia das ações de saúde da criança, observadas as diretrizes estabelecidas no artigo 3º deste Regulamento.

Art. 11. Os casos omissos nesse Regulamento serão resolvidos com o apoio do Ministério da Saúde no que lhe couber.

ANEXO C – RESOLUÇÃO Nº 324, DE 25 DE ABRIL DE 2007

Dispõe sobre a atuação do Terapeuta Ocupacional na brinquedoteca e outros serviços inerentes, e o uso dos Recursos Terapêutico-Ocupacionais do brincar e do brinquedo e dá outras providências.

O PLENÁRIO DO CONSELHO FEDERAL DE FISIOTERAPIA E TERAPIA OCUPACIONAL, no uso das atribuições conferidas pelo inciso II do artigo 5º da Lei n.º 6.316, de 17 de setembro de 1975, em sua 160ª Reunião Ordinária, realizada no dia 25 de abril de 2007, na Sede do COFFITO, situada na SRTVS – Quadra 701 – conj. L – Ed. Assis Chateaubriand, Bl. II, Sala 602/614 – Brasília - DF, deliberou:

Considerando que a Terapia Ocupacional é uma profissão de nível superior reconhecida e regulamentada pelo Decreto-Lei n.º 938/69, Resoluções COFFITO n.º 08/1978, 10/1978, 81/1987 que atribuem competência ao Terapeuta Ocupacional para o diagnóstico do desempenho ocupacional nas áreas das atividades da vida diária, trabalho e produtivas, lazer ou diversão e nos componentes de desempenho sensório-motor, integração cognitiva e componentes cognitivos, habilidades psicossociais e componentes psicológicos, através da utilização de métodos e técnicas terapêuticas ocupacionais;

Considerando que a atividade de brincar e utilizar o brinquedo são recursos utilizados no processo terapêutico ocupacional e que a intervenção profissional específica estimula o indivíduo na utilização de estratégias para superar demandas do seu cotidiano;

Considerando que as atividades de brincar e de utilizar o brinquedo são áreas de desempenho ocupacional inseparáveis do processo de desenvolvimento e construção da identidade do indivíduo e da criança, nas quais o interesse intrínseco é a participação ativa do indivíduo, da criança, com estímulo à elaboração de capacidades, resoluções de problemas e estabelecimento de novas relações com os objetos, seu corpo, sua história e com a produção de conhecimentos diversos;

Considerando a Lei n.º 11.104/2005, que dispõe sobre a obrigatoriedade de instalações de brinquedotecas nas unidades de saúde com atendimento pediátrico em regime de internação, e a Portaria n.º 2.261/2005-GM/MS que regulamenta as diretrizes de instalação e funcionamento das brinquedotecas;

Considerando que a hospitalização é uma experiência potencialmente traumática que pode causar impacto considerável no cotidiano do indivíduo e da criança e de sua família, promovendo um confronto com situações de dor e procedimentos invasivos, além de apatia, inatividade, regressão nas aquisições do desenvolvimento infantil, desorganização na

realização das tarefas da vida diária, de lazer e escolar e limitações funcionais, e que o objetivo da criação de espaços de brinquedotecas em ambientes especializados, ambulatoriais e hospitalares, é de oferecer à criança e seus acompanhantes meios que possibilitem a continuidade do desenvolvimento infantil, oferecendo um lugar para que a criança, sob orientação, compreenda e possa melhor elaborar a problemática que vivencia;

Considerando que é atribuição do Terapeuta Ocupacional realizar avaliação e intervenção nos efeitos do processo de hospitalização, promovendo estratégias de superação dos problemas com conseqüente adaptação ao espaço hospitalar, através de atividades terapêuticas ocupacionais que favorecem situações prazerosas, criativas, inovadoras e mudanças comportamentais;

RESOLVE:

Artigo 1º - É exclusiva competência do Terapeuta Ocupacional, devidamente registrado no CREFITO da jurisdição de sua atuação profissional, desenvolver atividade de brincar e utilizar o brinquedo como recursos terapêutico-ocupacionais na assistência ao ser humano em suas capacidades motoras, mentais, emocionais, percepto-cognitivas, cinético-ocupacionais e sensoriais, em todos os níveis de atenção à saúde.

Artigo 2º - Com vistas a prestar assistência profissional em situação individualizada ou grupal, o Terapeuta Ocupacional desenvolverá atividade de brincar e utilizará o brinquedo como recursos terapêutico-ocupacionais para possibilitar à criança e seus familiares o enfrentamento dos desafios no ambiente demandado, em especial o hospitalar, estimulando os componentes de desempenho ocupacional sensório-motor, integração cognitiva e componentes cognitivos, habilidades psicossociais e componentes psicológicos, nos contextos temporais e ambientais de desempenho ocupacional.

Artigo 3º - A composição da equipe multidisciplinar da brinquedoteca ou de serviços inerentes ao desenvolvimento da atividade de brincar e utilização do brinquedo como instrumentos terapêutico-ocupacionais deverá contar com profissional Terapeuta Ocupacional em número que comprovadamente permita o atendimento com qualidade no estabelecimento assistencial público ou privado, competindo apenas a este desempenhar esses serviços.

Artigo 4º - Recomendar que os serviços inerentes ao desenvolvimento de atividade de brincar e utilização do brinquedo como recursos terapêutico-ocupacionais na assistência ao ser humano, em brinquedotecas ou outros serviços, estejam sob a coordenação e responsabilidade técnica do Terapeuta Ocupacional.

Artigo 5º - Esta resolução entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições contrárias.

(DOU nº. 91, Seção 1, em 14/5/2007, página 205)

FRANCISCA RÊGO OLIVEIRA DE ARAÚJO

Diretora-Secretária

JOSÉ EUCLIDES POUBEL E SILVA

Presidente do Conselho

ANEXO D – AGENTE DO BRINCAR – PROGRAMA

Eixo Tecnológico: Desenvolvimento Educacional e Social

QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM AGENTES DO BRINCAR

PERFIL PROFISSIONAL

O **AGENTE DO BRINCAR** é o profissional que por meio de práticas socioeducativas proporciona (promove) oportunidades para crianças e jovens brincarem. Oferece oportunidades, encoraja as crianças a brincar, participar de jogos, divertir-se e construir oportunidades diferentes de lazer, sozinhas ou em grupo.

O Agente do Brincar desenvolve alternativas de integração que permitem às crianças criar, explorar, descobrir, fazer escolhas e, (algumas vezes), enfrentar riscos em espaços adequados para brincar.

Fortalece vínculos afetivos e sociais, promove o desenvolvimento harmonioso de crianças e jovens através do brincar, de histórias, de atividades artísticas e culturais. Facilita o desenvolvimento das relações interpessoais, da liderança, comunicação, criatividade, além de habilidades físicas, psicológicas e sociais necessárias a um bom desempenho profissional e cidadão.

COMPETÊNCIAS

Ao concluir o curso, o aluno deverá ter desenvolvido as competências gerais que seguem:

- Avaliar procedimentos adequados à aplicação das atividades e brincadeiras
- Trabalhar em equipe;
- Trabalhar com responsabilidade social e sustentabilidade;
- Agir de forma ética utilizando-se dos princípios de relacionamento humano, cidadania e linguagem adequada na comunicação;
- Organizar o espaço e os brinquedos adequadamente;
- Receber e atender pessoas de várias faixas etárias e classes sociais;
- Interpretar as legislações pertinentes aos Direitos da criança e do brincar
- Interpretar regras e orientar os diferentes públicos e faixas etárias;
- Selecionar jogos e brincadeiras
- Classificar os diferentes tipos de jogos, brinquedos e brincadeiras.
- Mobilizar pessoas para o convívio sociocultural através do brincar
- Analisar e entender as diferentes linguagens (cênicas, artísticas, teatrais, plásticas, musicais, corporais, entre outras);
- Avaliar sistemática e periodicamente as atividades

ATRIBUIÇÕES / RESPONSABILIDADES

- Recepcionar as crianças nos espaços;
- Orientar e organizar atividades lúdicas, brincadeiras e jogos;
- Analisar cenários de interação e propor brincadeiras;
- Propor e adequar as atividades e ambientes respeitando os diferentes grupos e faixas etárias;
- Contornar situações adversas
- Promover a socialização entre os participantes de jogos e brincadeiras;
- Organizar eventos competitivos, culturais, lúdicos e de lazer;
- Zelar pela segurança das crianças e espaços
- Desenvolver ações de comunicação para divulgar as atividades e brincadeiras;
- Identificar diferenças culturais e étnicas para incorporá-las às intervenções
- Pesquisar jogos e brincadeiras para implantação nos diferentes contextos sociais;
- Respeitar as diferenças locais, culturais e sociais;
- Comunicar-se com as crianças em linguagem apropriada;
- Identificar entidades representativas em diversos setores (público, privado e do terceiro setor);
- Selecionar os tipos de jogos de acordo com as temáticas e grupos pertinentes;

- Adequar as brincadeiras de acordo com a necessidade e com a condição das crianças
- Realizar ações culturais e atividades coletivas

ATIVIDADES

A - PROMOVER ATIVIDADES E OFERECER OPORTUNIDADES PARA O LIVRE BRINCAR

- Convidar participantes
- Participar das atividades
- Jogar
- Brincar com os participantes
- Contar histórias
- Fantasiar-se
- Cantar músicas e cantigas
- Realizar atividades lúdicas

B - ELABORAR PROJETOS CULTURAIS, DE JOGOS E BRINCADEIRAS

- Definir público-alvo
- Analisar perfil dos participantes
- Analisar espaços físicos e naturais
- Analisar brinquedos disponíveis
- Definir cronograma
- Selecionar atividades
- Sugerir alternativas
- Agendar atividades
- Distribuir tarefas para a equipe
- Pesquisar fontes de financiamento.

C – UTILIZAR ADEQUADAMENTE BRINQUEDOS E ACESSÓRIOS

- Definir objetivos
- Realizar pesquisas
- Analisar disponibilidade de recursos
- Desenvolver atividades temáticas e culturais
- Definir estratégias das atividades
- Definir regras
- Definir espaço físico
- Avaliar riscos e desafios

D - ORGANIZAR O ESPAÇO E OS JOGOS

- Avaliar atividades
- Orientar equipes de trabalho
- Orçar serviços e materiais
- Contratar serviços terceirizados
- Supervisionar serviços terceirizados
- Organizar chegada e saída dos participantes
- Avaliar o grau de satisfação das crianças

E – DIVULGAR AS ATIVIDADES PROPOSTAS

- Oferecer subsídios para divulgação das atividades
- Produzir cartazes e folhetos explicativos
- Divulgar informações
- Anunciar atividades propostas
- Elaborar relatório de atividades
- Preencher comunicados internos
- Preencher fichas de avaliação.
- utilizar os recursos de mídia eletrônica.

F– COMUNICAR-SE NO CONTEXTO PROFISSIONAL

- Expressar-se utilizando vocabulário adequado.
- Consultar bibliografia específica
- Realizar intercâmbio de informações
- Demonstrar capacidade de mediação em situações de conflito.
- Identificar os diversos tipos de linguagens nos diferentes grupos sociais.
- Agir com dinamismo.
- Ponderar opiniões divergentes.
- Demonstrar capacidade de discernimento e senso crítico.
- Apresentar soluções criativas.
- Liderar equipe.
- Demonstrar capacidade de persuasão

G – ELABORAR ATIVIDADES, JOGOS E BRINCADEIRAS.

- Pesquisar jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais.
- Organizar oficinas de brinquedos
- Listar materiais necessários para as atividades
- Elaborar banco de dados com informações de participantes, fornecedores, empresas e instituições parceiras.
- - Elaborar orçamentos.
- Definir cronogramas e atividades relacionadas a promoção das atividades
- Conduzir a preparação e montagem do ambiente
- Pesquisar e analisar a diversidade de jogos.

H – DEMONSTRAR COMPETÊNCIAS PESSOAIS

- Demonstrar capacidade de resolver situações imprevistas.
- Trabalhar em equipe.
- Manter-se dinâmico.
- Demonstrar flexibilidade.
- Demonstrar determinação.
- Demonstrar responsabilidade.
- Demonstrar objetividade.
- Comunicar-se com fluência.
- Manter-se organizado.
- Mediar conflitos.
- Demonstrar pró atividade, criatividade e flexibilidade.
- Administrar o tempo.
- Exercitar atividade de escuta
- Respeitar diferenças
- Demonstrar criatividade
- Tomar decisões éticas
- Demonstrar autocontrole
- Demonstrar capacidade de negociação

I – TRABALHAR COM SEGURANÇA

- Identificar características de risco para as crianças
- Orientar uso de brinquedos com segurança
- Identificar áreas e situações de risco
- Prevenir situações de risco
- Prestar primeiros socorros
- Encaminhar crianças para atendimento médico.

J - SENSIBILIZAR PARTICIPANTES (AS CRIANÇAS)

- Criar vínculos e fortalecer o pertencimento social;
- Construir o desenvolvimento da autoestima;
- Apontar alternativas no contexto de práticas de lazer
- Reconhecer e desenvolver aptidões e habilidades;

- Conscientizar sobre regras e normas.

L - IDENTIFICAR NECESSIDADES/DEMANDAS

- Mapear necessidades e demandas
- Receber informações sobre violação de direitos;
- Dialogar com as crianças / educandos;
- Dialogar com familiares e/ou comunidade;
- Dialogar com agentes públicos;
- Levantar dados estatísticos sobre o público local
- Pesquisar histórico familiar;

MERCADO DE TRABALHO

O curso de qualificação profissional em Agentes do Brincar forma profissionais aptos a trabalhar em

- escolas públicas ou particulares
- programas sócio-educativos
- espaços de acolhimento de crianças e adolescentes
- centros públicos de atendimento a famílias
- espaços de inclusão social e/ou de reabilitação de crianças e adolescentes
- associações comunitárias
- clubes desportivos
- colônias de férias
- brinquedotecas fixas ou itinerantes
- parques e espaços públicos
- centros comerciais
- empreendimentos turísticos como: hotéis e parques de aventura
- equipamentos culturais como: museus, centros de cultura popular, bibliotecas
- hospitais com atendimento pediátrico

PROPOSTA DE MATRIZ CURRICULAR AGENTES DO BRINCAR

1 - Planejamento e gestão de atividades, jogos e brincadeiras - 80h

2 - Relações Interpessoais, Comunicação e Técnicas do Brincar - 80h

Proposta de Carga Horária por Componente Curricular QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL EM AGENTES DO BRINCAR

Componentes Curriculares	Carga Horária Presencial Aulas teóricas e oficinas	Carga Horária EaD atividades práticas	Total
		-	
1. Planejamento e gestão de atividades, jogos e brincadeiras.	50h	30h	80h
2. Relações Interpessoais, Comunicação e Técnicas do Brincar.	50h	30h	80h
Total do Curso – 160h			

ANEXO E – TÉCNICO EM LUDOTECA – DESCRIÇÃO

Catálogo Nacional de Cursos Técnicos - Edição 2014 / Versão para a reunião do CONPEP (abr/2014)

Técnico em Ludoteca

800 horas

Edição 2012: TÉCNICO EM LUDOTECA

800 horas

Eixo tecnológico:

Desenvolvimento Educacional e Social

Edição 2012:

DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL E SOCIAL

Perfil profissional de conclusão:

Organiza o espaço lúdico para ser educativo, atrativo e acolhedor. Disponibiliza brinquedos e jogos educativos, conforme a faixa etária atendida. Supervisiona as atividades e zela pela segurança dos usuários durante a interação no ambiente.

Edição 2012:

Organiza o espaço para ser um ambiente alegre, atrativo e acolhedor. Recepciona pessoas e orienta sobre o espaço físico e atividades disponíveis, de acordo com a faixa etária. Observa as necessidades do sujeito e cria condições para uma interação com objetos e jogos, e a socialização com outras pessoas. Acompanha as ações e zela pela segurança durante o momento em que estão no ambiente sob sua responsabilidade

Infraestrutura mínima requerida:

Biblioteca e videoteca com acervo específico e atualizado.
Laboratório de informática com programas específicos.
Ludoteca.

Campo de atuação:

Escolas. Associações Comunitárias. Hospitais, clínicas e instituições de longa permanência. Shoppings e casas de festas.

Ocupações CBO associadas:

371410-Recreador.

Normas associadas ao exercício profissional:

Possibilidades de certificação intermediária em cursos de qualificação profissional no itinerário formativo:

Recreador.

Possibilidades de formação continuada em cursos de especialização técnica no itinerário formativo:

Especialização técnica em jogos infantis. Especialização técnica em produção de materiais didáticos. Especialização técnica em recreação, lazer e jogos cooperativos. Especialização técnica em lazer e recreação.

Possibilidades de verticalização para cursos de graduação no itinerário formativo:

Curso superior de tecnologia em processos escolares. Curso superior de tecnologia em gestão desportiva e lazer.
Licenciaturas (todas). Bacharelado em terapia ocupacional.

ANEXO F – AGENTE DO BRINCAR – GRADE CURRICULAR



Etec Parque da Juventude

Curso Qualificação Profissional para o Trabalho Agentes do Brincar Etec Parque da Juventude e IPA Brasil

Local: Centro Paula Souza – Parque da Juventude

Horários e Datas: Aos sábados das 8h às 13h

Duração: 100h de aulas presenciais e 60h de aulas a distancia – atividades complementares

Aulas presenciais: 100h: as aulas serão divididas em 1h30 de teoria e 3h de oficina, conforme Quadro I

Aulas práticas: 60h: divididas por atividades descritas conforme Quadro II

Quadro I – Total 100 horas

Conteúdo
Autoconhecimento. Princípios do Agente do Brincar.
O desenvolvimento da criança. O brincar como direito. (Oficina de brincadeiras tradicionais)
Espaço e tempo para brincar. Materiais lúdicos. (Oficina de construção de jogos e brinquedos)
Brincar na comunidade inclusiva. Igualdade de oportunidades.
Contar histórias, brincar e o imaginário infantil. (Oficina de contação de histórias)
Papel e responsabilidade do Agente do Brincar. Trabalho em equipe. (Oficina de jogos teatrais)
Jogos com regras. (Oficina de construção de jogos de tabuleiro)
Construindo relacionamentos. Vínculos pessoais e sociais. (Oficina de atividades cuidador e criança)
Brincando com música. Sensibilização musical.
Brincando com arte. (Oficina “Brincantanga”)
Cuidados para um brincar saudável. Riscos X Desafios. (Oficina de jogos corporais)
O brincar e a tecnologia.
Programando oportunidades para brincar. (Oficina “Planejamento de um evento lúdico”)
Espaços internos para brincar. (Oficina “Como organizar uma brinquedoteca”)
Oficina: Brincadeiras para mães e pais
Espaços externos para brincar. (Oficina de construção de espaços lúdicos)
Oficina: Maracatu e cultura popular
Políticas para promover o brincar. Igualdade de oportunidades.
Encontro das equipes de alunos para detalhes finais do evento lúdico
Encontro das equipes de alunos para detalhes finais do evento lúdico
Encontro final (devolutiva do evento lúdico e entrega de certificados)

Quadro II – Total 60 horas

Conteúdo	Carga horária
Atividades complementares ligadas ao conteúdo do curso: visita a museus, parques, eventos ligados a atividades das oficinas ministradas, como arte, música e contação de histórias, entre outros	30 horas
Evento lúdico: organização dos alunos com supervisão IPA Brasil e Etec Parque da Juventude	30 horas

Site www.ipabrasil.org E-mail contato@ipabrasil.org Telefone +55 (11) 3255-4563

Etec Parque da Juventude: Avenida Cruzeiro do Sul, 2630 • Santana • 02030-100 • SP • Tel.: (11) 2221-0086

<http://www.etecparquedajuventude.com.br>

ANEXO G – TÉCNICO EM LUDOTECA – PROPOSTA DE CURRÍCULO

TÉCNICO EM LUDOTECA

✔ **Objetivo Geral:**
Promover a formação técnica de profissionais interessados em atuar com a perspectiva lúdica em escolas, hospitais, clínicas, empresas, organizações e movimentos sociais.

✔ **Cronograma curricular:**

- ▶ Políticas públicas para a infância
- ▶ Comportamento profissional
- ▶ O brincar nas diferentes etapas do desenvolvimento infantil e infanto-juvenil
- ▶ Gestão e organização de brinquedotecas e ludotecas: Contexto histórico e aspectos físicos e operacionais
- ▶ Empreendedorismo
- ▶ O lúdico nas Novas Tecnologias
- ▶ Oficina de brinquedos com material alternativo
- ▶ Laboratório: Teatro, Música e Dança
- ▶ Metodologia da pesquisa
- ▶ Teoria e Prática da Literatura Infantil e Infanto-Juvenil
- ▶ Atividades lúdicas com idosos institucionalizados
- ▶ Laboratório: Jogos e Brincadeiras

✔ **Competências:**
Planejar, organizar, promover e avaliar atividades de caráter lúdico.

Carga Horária:
800h

✔ **Objetivo Geral:**
Promover a formação técnica de profissionais interessados em atuar com a perspectiva lúdica em escolas, hospitais, clínicas, empresas, organizações e movimentos sociais.

ANEXO H – TÉCNICO EM LAZER – DESCRIÇÃO

Catálogo Nacional de Cursos Técnicos - Edição 2014 / Versão para a reunião do CONPEP (abr/2014)

Técnico em Lazer

800 horas

Edição 2012: TÉCNICO EM LAZER

800 horas

Eixo tecnológico:
Turismo, Hospitalidade e Lazer

Edição 2012:
TURISMO, HOSPITALIDADE E LAZER

Perfil profissional de conclusão:

Organiza e executa atividades de lazer, recreação e animação sociocultural para as diversas faixas etárias, segmentos e programas sociais. Aplica técnicas de mobilização e articulação social com a finalidade de promover a qualidade de vida. Organiza e anima a formação de grupos de lazer, de acordo com os interesses da comunidade na perspectiva da inclusão social.

Edição 2012:

Organiza e executa atividades de lazer, recreação e animação sociocultural para as diversas faixas etárias, segmentos e programas sociais. Aplica técnicas de mobilização e articulação social na perspectiva da promoção da qualidade de vida. Organiza e anima a formação de grupos de lazer, de acordo com os interesses da comunidade na perspectiva da inclusão social.

Infraestrutura mínima requerida:

Biblioteca e videoteca com acervo específico e atualizado. Laboratório de informática. Laboratório didático com materiais esportivos, recreativos e trabalhos manuais.

Campo de atuação:

Espaços de lazer, parques temáticos, centros culturais e clubes. Hospitais e centros de reabilitação. Hotéis e colônias de férias. Brinquedotecas, cruzeiros marítimos e acampamentos.

Ocupações CBO associadas:

371405-Recreador de Acantonamento. 371410-Recreador.

Normas associadas ao exercício profissional:

ABNT NBR 15285/2005

Possibilidades de certificação intermediária em cursos de qualificação profissional no itinerário formativo:

Recreador.

Possibilidades de formação continuada em cursos de especialização técnica no itinerário formativo:

Possibilidades de verticalização para cursos de graduação no itinerário formativo:

Bacharelado em turismo. Curso superior de tecnologia em gestão desportiva e do lazer. Curso superior de tecnologia em eventos. Curso superior de tecnologia em gestão de turismo

ANEXO I – JORNADAS DA BRINQUEDOTECA DO HUPE - PROGRAMA

15h30
A Contribuição da Brinquedoteca (Brinquilha) na Inclusão de Alunos Deficientes
 Ricardo Micelli Costa
 Prof. de Educação Física e Desportos / Psicomotricista
 José Augusto de Mattos Filho
 Prof. de Educação Física e Desportos / Especialista em Educação Escolar;

16h
O Brincar como Instrumento para o Aprender
 Marinete Pereira da Silva
 Psicopedagoga e Especialista em Brinquedoteca

16h30
Brinquedoteca no Processo de Inclusão
 Prof.^a Henriete de Souza e Mello
 Mestre em Educação / Psicomotricista
 Prof. Assistente da UERJ

17h - Dinâmica e Encerramento

Universidade do Estado do Rio de Janeiro
 Reitor: Ricardo Veivalves de Castro
 Vice-Reitora: Maria Christina Paixão Maioli

Hospital Universitário Pedro Ernesto
 Diretor: Rodolfo Acatuassu Nunes
 Vice-Diretor: Maurílio Pereira de Carvalho Salek

Unidade Docente Assistencial de Pediatría e Puericultura
 Prof. Marcos Junqueira do Lago

Unidade Docente Assistencial de Cirurgia Pediátrica
 Prof. Dr. Paulo Barroso Tavares

Chefe do Departamento de Pediatría da FCM/UERJ
 Prof.^a Isabel Rey Madeira


Coordenadora Geral do Projeto BrinqSaúde
 Cândida Mirian de Vasconcelos Santos

Equipe da Brinquedoteca
 Joannathan Garrido
 Prof. Educação Física / Brinquedista
 Vera Lucia Fernandes de Oliveira
 Pedagoga / Brinquedista
 Maira Torres Ruiz Martins
 Psicóloga / Brinquedista

Voluntários:
 Léa Santos Leal
 Anajó Antunes Ferreira
 Rosa Alves de Lima
 Marilza Márcia Guedes Ribeiro
 Sônia Barreto C. de Lima


II JORNADA DA BRINQUEDOTECA DO HUPE

BRINQUEDOTECAS E SUAS SINGULARIDADES
 QUALIDADE DE VIDA: VIDA COM QUALIDADE





12 de Agosto de 2011

Realização



Apoio





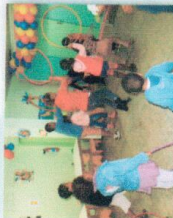
Destaque: EMABRINQ Brinquedos Educativos
Origami
Livraria

AGENDA-SE: II Curso Brinquedista Hospitalar
A confirmar

INVESTIMENTO: Profissional R\$ 100,00
Estudante R\$ 70,00

INFORMAÇÕES:

e-mail: candidabrinquedoteca@gmail.com
blog: <http://brinqsaude.blogspot.com>
www.cepuerj.uerj.br



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Reitor: Ricardo Vieira Alves de Castro
Vice-reitor: Paulo Roberto Volpato Dias

Hospital Universitário Pedro Ernesto
Diretor: Rodolfo Acatuaçu Nunes
Vice-Diretor: Maurílio Pereira de Carvalho Salek

Unidade Docente Assistencial de Pediatria e Fuericultura
Prof. Raquel Tavares Boy

Unidade Docente Assistencial de Cirurgia Pediátrica
Prof. Paulo Barroso Tavares

Coordenadora Geral da Brinquedoteca do HUPE
Candida Mirian Vasconcelos Santos

Equipe da Brinquedoteca:

- Joaathan Garrido – Educação Física/ Brinquedista
- Léa dos Santos Leal – Assistente Social/ Brinquedista
- Vera Lucia H. Oliveira - Psicopedagoga/ Brinquedista
- Maira T Ruiz Martins - Psicóloga/ Brinquedista
- Voluntários

Realização



Núcleo no RJ



Apoio



III Jornada da Brinquedoteca do HUPE

Brinquedoteca & Universidade



Inscrições on line www.cepuerj.uerj.br

Até 13 de setembro

Dia: 14 de setembro de 2012

Local: auditório 93 – 9º andar – UERJ
Rua São Francisco Xavier, 524 – Maracanã

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Reitor: Ricardo Vieira de Castro
Vice-reitor: Paulo Roberto Volpato Dias

Hospital Universitário Pedro Ernesto
Diretor: Rodolfo Acalaussá Nunes
Vice-Diretor: Maurílio Pereira de Carvalho Salek

Unidade Docente Assistencial de Pediatria e Puericultura
Prof. Fábio Chirgires Nusechner

Unidade Docente Assistencial de Cirurgia Pediátrica
Prof. Paulo Barroso Tavares

Coordenadora Geral da Brinquedoteca do HUPE
Candida Mirian Vasconcelos Santos

Equipe da Brinquedoteca:

- Joaathan Santos Garrido- Educação Física/Brinquedista
- Léa dos S. Leal- Tec.Enf./Brinquedista/A.Social
- Carlinda L.Alves- Tec. Enf./Brinquedista/Pedagoga
- Vera Lúcia H. Oliveira- Psico pedagoga/Brinquedista
- Maira T. Ruiz Martins- Psicóloga/ Brinquedista
- Voluntários e Estagiários

Cursos da Brinquedoteca e Psicomotricista.

- **Dra. Sulybia Alves Cibreiros** – Enfermeira da UTI Neonatal, Professora da Faculdade de Enfermagem da UERJ, Coordenadora do Projeto de Extensão "Saúde é Brincadeira".
- **Regina Lúcia dos Arijos Porto** - Presidente do Instituto Rio de História / Viva e Deixe Viver, Especialista em Ciência, Cultura e Arte.
- **Léa Santos Leal** - Coordenadora do Projeto de Capelania Evangélica do HUPE, Voluntária da Brinquedoteca.
- **Marcos da Silva Gayoso** - Coordenador do Projeto de Capelania Católica do HUPE.
- **Mediadora – Alba Moraes** – Jornalista da Coordenadoria de Comunicação Social do HUPE.

17h Encerramento, sorteio de brindes e entrega de certificados



IV Jornada da Brinquedoteca do HUPE

"HUMANIZAÇÃO HOSPITALAR: O LAZER COMO ESTRATÉGIA"



Dia: 8 de julho de 2013

Local: Anfiteatro Ney Palmeiro

Boulevard 28 de setembro, 77 - Vila Isabel

Informações:
e-mail: candidabrinquedoteca@gmail.com
blog: <http://brinqsaude.blogspot.com>

Núcleo no RJ



Realização

Apoio





Universidade do Estado do Rio de Janeiro

15h - 4ª Roda de Conversa
 "Práticas Integrativas e Complementares II"

- Mediador: Marcia Fernandes Mendes Araujo - enfermeira do HUPE, oficial enfermeira do CBMERJ, Componente do Núcleo de Humanização do HUPE, Tutora de enfermagem do HUPE, Componente da COMPOPE – Comissão de Procedimento Operacional Padrão de Enfermagem
- Debatedores: - Edneusa Oliveira Flor - Fisioterapeuta pediátrica respiratória e motora da PPC/UERJ, Membro da equipe multidisciplinar do ambulatório de segmento de bebês de alto risco (Follow UP) do HUPE.
- Flávia Lana Garcia de Oliveira - Mestre e atualmente doutoranda em Teoria Psicanalítica pela UFRJ. Fez residência e especialização em Psicologia Clínica institucional no HUPE-UERJ. Membro do Instituto Sephora de Ensino e Pesquisa de Orientação Lacaniana
- Dra Maria Eliza Barbosa Ramos - Especialização na Faculdade de Odontologia da UERJ; Mestrado e Doutorado na Faculdade de Odontologia da UFRJ e Pós-doutoranda na Faculdade de Odontologia da UFRJ. Professora Associada da UERJ.
- Marcos Camelo - Artista fundador do Roda Gigante, diretor, ator, professor de palhaçaria, com dezenas de espetáculos no currículo e longa investigação sobre a Arte do Palhaço na Interface com a Saúde e a Educação.

17h - Encerramento e Entrega dos certificados

Reitor: Ricardo Veirolves de Castro
Vice-reitor: Paulo Roberto Volpato Dias

Hospital Universitário Pedro Ernesto
Diretor: Rodolfo Acatuaassú Nunes
Vice-Diretor: Maurílio Pereira de Carvalho Salek

Unidade Docente Assistencial de Pediatria e Puericultura
 Prof. Fabio Chirrges Kusechner

Unidade Docente Assistencial de Cirurgia Pediátrica
 Prof. Paulo Barroso Tavares

Coordenadora Geral da Brinquedoteca do HUPE
 Candida Mirian Vasconcelos Santos

Equipe da Brinquedoteca:

- Joathan Santos Garrido- Educação Física/Brinqueidista
- Carlinda L. Alves- Tec. Enf./Brinqueidista/Pedagoga
- Vera Lúcia H. Oliveira-Psicopedagoga/Brinqueidista
- Maira T. Ruiz Martins- Psicóloga/ Brinqueidista
- Mia Catarina de S. Martins - Economista/ Brinqueidista
- Voluntários e Estagiários



V Jornada da Brinquedoteca do HUPE

Assistência Multidisciplinar na Pediatria: O Coletivo no Brincar



Dia: 15 de setembro de 2014
Local: Anfiteatro Ney Palmeiro
 Boulevard 28 de setembro, 77 - Vila Isabel

Informações:
 e-mail: candidabrinquedoteca@gmail.com
 blog: <http://brinqsaude.blogspot.com>



HOSPITAL UNIVERSITÁRIO
PEDRO ERNESTO

VI Jornada da Brinquedoteca do HUPE

BRINQUEDISTA Uma Profissão em Construção



Universidade Estadual do Rio de Janeiro

Reitor: Ricardo Vieira Alves de Castro
Vice-reitor: Paulo Roberto Volpato Dias

Hospital Universitário Pedro Ernesto
Diretor: Rodolfo Acatuassú Nunes
Vice-Diretor: Maurílio Pereira de Carvalho Salek

Unidade Docente Assistencial de Pediatria e
Puericultura

Dr^a Christianne D'Almeida Martins

Unidade Docente Assistencial de Cirurgia Pediátrica
Prof. Dr. Paulo Barros Tavares

Coordenadora Geral da Brinquedoteca do HUPE
Candida Mirian Vasconcelos Santos

Equipe da Brinquedoteca:

- ▶ Vera Lucia H. Oliveira - Psicopedagoga/ Brinquedista
 - ▶ Maira T Rutz Martins - Psicóloga/ Brinquedista
 - ▶ Mia Catarina Martins - Economista/ Brinquedista
- Voluntários e Estagiários

Realização



Núcleo no RJ



Apoio



15h30 às 17h

O Lúdico na Educação e na Saúde Integral

- Prof^a **Henriete Souza e Mello** - Pedagoga;
Mestre em Educação; Psicomotricista

17h

Encerramento e Entrega de Certificados

AGENDA-SE:

- IV Curso Formação de Brinquedista
Data: outubro
- II Seminário da Brinquedoteca
Dia: 01 de dezembro

INVESTIMENTO: R\$ 20,00 e
uma resma de papel

INFORMAÇÕES:

e-mail: brincandonohuep@gmail.com
<http://brinqsaude.blogspot.com>

Tel: (21) 2868-8530

INSCRIÇÕES:

no blog: <http://brinqsaude.blogspot.com>
ou na Brinquedoteca do Ambulatório de Pediatria

Dia: 07 de Agosto de 2015
Local: Anfiteatro Ney Palmeiro
Hospital Universitário Pedro Ernesto - HUPE
Rua São Francisco Xavier, 524
Maracanã

ANEXO J – SEMINÁRIOS DA BRINQUEDOTECA DO HUPE

I SEMINÁRIO DA BRINQUEDOTECA DO HUPE

Brincar no Hospital: “A brincadeira otimizando a saúde, a educação e garantindo a qualidade no atendimento.”

Programação:

- 8h30 Credenciamento
- 8h45 Café de Boas Vindas
- 9h Dinâmica de Abertura
- 9h10 Humanização no HUPE: Núcleo de Projetos, Planejamento e Ações Educativas- NUPPAE
- 9h25 Projeto Brincando no HUPE
- 9h40 Residente de Enfermagem: Enfermaria de Pediatria do HUPE
- 10h O Brincar com a Criança com Deficiência:
Principais características de comunicação e comportamento social
- 10h50 Voluntários: Ações que promovem um bem estar biopsicossocial
- 11h05 Gerenciamento da Brinquedoteca do HUPE
- 11h25 A Brinquedoteca Hospitalar como Estratégia Terapêutica
- 12h Almoço
- 13h Educar é Saúde: Educando em todos os contextos
- 13h20 Aspectos Linguísticos e comportamentais no transtorno espectro autista (TEA)
- 13h50 Mágica do Aprender
- 15h30 Encerramento



Comissão Organizadora	Inscrição	Local do Evento
Cândida Mirian V. Santos Coord.Geral Brinquedoteca Vera Lucia H. Oliveira Brinquedista/Coord.Pedagógica Marcelo da Silva Lima Animador Cultural	Tel:(21)2868-8530 brincandonohupe@gmail.com brinqsaude.blogspot.com Investimento R\$10,00 (dez reais) Pagto no credenciamento Emissão de Certificado	Anfiteatro Ney Palmeiro Av.28 Setembro,77 Vila Isabel / RJ Data: 01 / 12 / 2014 Horário: 9h - 15h30 Público: Profissionais e Estudante da Área de Saúde e Educação e Outros afins.

Realização



Apoio



II SEMINÁRIO DA BRINQUEDOTECA DO HUPE

BRINQUEDISTA HOSPITALAR: “Profissional capacitado a enriquecer e respeitar o brincar da criança hospitalizada, favorecendo o seu desenvolvimento biopsicossocial”

Programação:

08h20 – Credenciamento - Café de Boas Vindas

08h50 – Abertura: - **Cândida Mirian V. Santos** - Coord. Geral da Brinquedoteca
- **Dr. Paulo Barroso Tavares** - Prof. Coordenador da Disciplina de Cirurgia Pediátrica da FCM/UERJ - Coord. do Projeto de Extensão Brincando no HUPE
- **Vera Lucia H. Oliveira** - Brinquedista/Coord. Pedagógica.

09h10 – Psicopedagoga, Psicomotricista, Neurocientista e Profa. Bianca de Souza Fonseca

10h00 – Enfermeira, Residente de Pediatria UERJ/HUPE Ana Paula L. Pinheiro

10h30 – Psicóloga, Dra e Profa. Karla Behring

11h20 – Fonoaudiólogo UERJ/HUPE e UFRJ/HUCFF Dr. Júlio Jacob

12h – Almoço

13h – Artista Circense e Empresário Cultural Marcelo da Silva Lima

13h50 – Técnica de Enfermagem UERJ/HUPE e Pedagoga Paula Farias dos Santos

14h10 – Bolsista do Projeto de Extensão Brincando no HUPE – Ingrid A. Diniz

14h30 – Estudantes de Psicologia - PUC/RIO e Estagiárias na Brinquedoteca do HUPE Juliana Rodrigues e Marcella Castanho de Carvalho

15h – Psicóloga, Psicomotricista e Brinquedista Maira T. Ruiz Martins; Arteterapeuta e Brinquedista Anajô Antunes

15h30 – Brinquedistas Voluntárias na Brinquedoteca do HUPE

14h40 – Entrega dos Certificados

17h – Encerramento







Comissão Organizadora	Inscrição vagas limitadas	Local do Evento
Cândida Mirian V. Santos Coord. Geral da Brinquedoteca	Tel: (21) 2868-8530 brincandonohupe@gmail.com brinqsaude.blogspot.com	Anfiteatro Ney Palmeiro Boulevard 28 de Setembro, 77 – Vila Isabel / RJ
Vera Lucia H. Oliveira Brinquedista/Coord. Pedagógica	Investimento	Data – 01/12/2015
Marcelo da Silva Lima Empresário Cultural	R\$ 30,00 (trinta reais) Pagamento: no credenciamento Emissão de Certificado	Horário – 08h30 às 17h
		Público – Profissionais e Estudantes das áreas de Saúde e Educação e Afins.

Realização

Apoio



ANEXO K – PROGRAMA DO CURSO BRINQUEDISTA

<p>16h às 16h15 - Café & Prosa</p> <p>16h15 às 16h45 - EMABRINQ: Transformando história em Brinquedos Claudia Heibtz - Doutora em Educação, Mestre em Ciência da Informação, Especialista em Literatura Infanto-Juvenil e Historiadora, Coordenadora Geral da Emabrinq Serviços e Brinquedos Educativos Ltda</p> <p>16h45 às 18h - Dinâmica Equipe da Brinquedoteca</p> <p>Dia 08/10 – 6ª feira</p>	<p>UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO</p> <p>Reitor Ricardo Vieira Alves</p> <p>Vice-Reitora Maria Christina Paixão Maioli</p> <p>HOSPITAL UNIVERSITÁRIO PEDRO ERNESTO</p> <p>Diretor Rodolfo Acatauassú Nunes</p> <p>Vice-Diretor Maurílio Pereira de Carvalho Salek</p> <p>Unidade Docente Assistencial de Pediatria do Hupe Prof. Marcos Junqueira do Lago</p> <p>Coordenador de Disciplina de Cirurgia Pediátrica Prof. Paulo Barroso Tavares</p> <p>Coordenador Geral do Projeto BrinQsaúde Cândida Mirian de Vasconcelos dos Santos</p> <p>Equipe da Brinquedoteca Vera Lucia Fernandes de Oliveira Pedagoga</p> <p>Maira Torres Ruiz Martins Psicóloga</p> <p>Joanathan Santos Gamido Prof. Educação Física</p> <p>Anajó Antunes Ferreira Arterapeuta</p>	<p>HUE HOSPITAL UNIVERSITÁRIO PEDRO ERNESTO</p> <p>1º CURSO BRINQUEDISTA HOSPITALAR</p>  <p>Realização 6, 7 e 8 de outubro</p> <p>Horário 8h às 18h</p> <p>Local auditório 71 7º and. - UERJ</p> <p>Inscrições ON LINE www.cepuerj.uerj.br Até 04 de outubro</p> <p>Realização </p> <p>Apoio </p>
<p>8h às 8h30 - Humanização para Brinquedista Joanathan Santos Garrido - Professor de Educação Física, especialista em Treinamento Desportivo; voluntário no projeto BrinQsaúde</p> <p>8h30 às 9h - Cuidados com a Infecção Hospitalar Drª. Silvia Thees Castro – Infectologista no COIH do HUPE</p> <p>9h às 10h - Sensações, sentimentos e emoções da criança hospitalizada e sua família Drª. Martha Aracy Lovisaro do Nascimento – Livre docente em Psicologia da Educação, professora adjunta da UERJ, Psicóloga, Psicomotricista</p>		<p>10h às 10h15 - Café & Prosa</p> <p>10h15 às 10h45 - Características Necessárias ao Brinquedista Henriete de Sousa e Mello – Professora Assistente da UERJ, Mestre em Educação, Psicomotricista</p> <p>10h45 às 11h45 - Dinâmica de Avaliação dos Alunos (1ª parte) Equipe da Brinquedoteca</p> <p>11h45 às 12h45 - Almoço</p> <p>12h45 às 17h30 - Dinâmica de Avaliação dos Alunos (cont) Equipe da Brinquedoteca</p> <p>17h30 às 18h - Encerramento</p>

CRONOGRAMA

Dia 25/05/15 – Segunda-feira

07h às 8h CREDENCIAMENTO

8h às 8h30 Dinâmica de acolhimento

8h30 às 9h30 A Importância da Brinquedoteca para o Hospital Universitário

Profº. Paulo Barroso Tavares - Coordenador da Disciplina de Cirurgia Pediátrica do HUPE, Coordenador do Projeto de Extensão “Brincando no HUPE”

9h30 às 10h30 A Importância do Lúdico na Formação dos Alunos na Área da Saúde e Educação

Profª Isabel Rey Madeira - Profª Adjunta do Departamento de Pediatria da Faculdade de Ciências Médicas da UERJ

10h30 às 12h

Seleção, Organização, Classificação e Manutenção do Acervo Lúdico; Os Sistemas ESAR e COL

Profª Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira - Psicóloga, Psicopedagoga, mestre em Psicologia da Educação, Membro da Presidência da Associação Brasileira de Brinquedoteca (ABBri), Membro da International Toy Library Association (ITLA), Graduada em MBA em Gestão de Pessoas e Competência, Autora de livros e Artigos Publicados no Brasil e no Exterior.

12h às 13h ALMOÇO

13h às 15h Segurança no Brincar e na Brinquedoteca

Profª Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira - Psicóloga, Psicopedagoga, mestre em Psicologia da Educação, Membro da Presidência da ABBri, Membro da International Toy Library Association (ITLA), Graduada em MBA em Gestão de Pessoas e Competência, Autora de livros e Artigos Publicados no Brasil e no Exterior.

15h às 15h15 INTERVALO

15h15 às 17h Gestão de Brinquedoteca

Profª Sônia Aparecida Reis de Oliveira - Administração de Empresas, Empresária, Brinquedista, desenvolve projetos para brinquedotecas em diferentes ambientes. Experiência em organizar, planejar e coordenar cursos de brinquedista. Consultora na área de brinquedos e jogos da empresa Reis Ludos.

Dia 26/05/15 - Terça-feira

8h às 9h Sensações, Sentimentos e Emoções da Criança Hospitalizada

Profª Martha Aracy Lovisaro do Nascimento - Psicóloga, Pedagoga, Psicomotricista, Livre Docente em Psicologia Educacional, Pós-Doutoramento na UNI-PORTO. Presidente da Sociedade Brasileira de Psicomotricidade

9h às 10h Cuidado com a Infecção na Brinquedoteca

Profª. Drª. Sylvia Alves Cibreiros - Profª Adjunta da Área da Saúde da Criança do Departamento de Enfermagem Materno Infantil da Faculdade de Enfermagem da UERJ; Enfermeira da unidade de Terapia Intensiva Neonatal do HUPE/UERJ; Membro da Coordenação do programa de Residência em Enfermagem Neonatal do HUPE/UERJ

10h às 12h Arte, Saúde e Educação: O Dia a dia de Artistas e Profissionais de Saúde no Espaço do Cuidado

Grupo Roda Gigante - artistas que desenvolvem uma pesquisa continuada sobre a atuação do palhaço na sociedade e sua potência como promotor de saúde.

12h às 13h ALMOÇO

13h às 14h30 A Necessidade de Atividades Artísticas na Brinquedoteca Hospitalar

Profº Marcelo da Silva Lima - artista especializado em Técnicas Circenses, Produtor Cultural, Projeto Circunflexo Instrutor de técnicas circenses no SESC Niterói, Mágico e apresentador.

14h30 às 14h45 CAFÉ E PROSA

14h45 às 15h30 Arteterapia - A Importância Terapêutica da Arte na Atenção Integral à Saúde do Adolescente Hospitalizado

Nathalia Turovelzky - médica Pediátrica NESA-HUPE; Arteterapeuta

15h30 às 17h Dialogo entre Educação e Saúde

Profª Edicleia Mascarenhas - Professora Adjunta da UERJ, Coordenadora do Núcleo de Educação Especial e Inclusiva, Professora do Mestrado em Diversidade e Inclusão da UFF , Presidente do Conselho Estadual para Política de Integração da Pessoa com Deficiência.

Dia 27/05/15 – Quarta-feira

8h às 9h30 Desenvolvimento Motor Contribuindo para a Brincadeira

Edneusa Oliveira Flor - Fisioterapeuta do ambulatório de pediatria motora e respiratória da PPC/UERJ; Membro da equipe multidisciplinar do ambulatório de Segmento de Bebês de Alto Risco (Follow UP) do HUPE

9h30 às 11h O Brincar e a Comunicação de Crianças com Deficiências Sensoriais, Físicas e Intelectuais

Profª Valeria de Oliveira Silva – Pedagoga, Mestre em Educação e Coordenadora Pedagógica do Programa Rompendo Barreiras Faculdade de Educação da UERJ.

11h às 12h Visita à Brinquedoteca

12h às 13h ALMOÇO

13h às 14h Acolhimento nas Salas de Espera: Área Materno-Infantil

Drª. Simone Augusta Ribas - Nutricionista; Divisão de Nutrição HUPE/ UERJ; Preceptora Staff de Nutrição em Pediatria; Profª do Curso de Nutrição da Universidade Castelo Branco

14h às 15h30 Compreendendo o Brincar: Contribuições de Teóricos para Ressaltar a Importância do Lúdico na Infância

Profª Henriete Souza e Mello – Pedagoga; Mestre em Educação; Psicomotricista

15h30 às 15h45 CAFÉ E PROSA

15h45 às 17h Desenvolvimento de Jogos Pedagógicos para Crianças em Leito e a Formação de Tutores Brincantes

Profº André Luís Soares Smarra - professor de Ciências da Prefeitura Municipal do Rio de Janeiro e docente da Universidade Estácio de Sá atuando nos cursos de Gestão Ambiental e

Pedagogia. Coordena o Projeto de Extensão "Implantação de Brinquedoteca Hospitalar Virtual e Formação de Tutores Brincantes"

Dia 29/05/15 – Sexta-feira

8h às 9h Equipe da Brinquedoteca - dinâmica

9h às 10h30 A Importância da Música na Brinquedoteca Hospitalar

Hamilton Catette - Professor de música, cantor e compositor. Criou em 2013 a Banda MITAÍ, que vem se apresentando regularmente em várias escolas da rede particular do Rio de Janeiro, SESC, vários programas da Rádio Maluca e no CMRMC Artur da Távola.

10h30 às 12h O Brincar como Expressão de Ternura e Cuidado

Profª. Drª. Claudia Hlebtz – Doutora em Educação; Mestre em Ciência da Informação; Especialista em Literatura Infanto-Juvenil e Historiadora; Coordenadora Geral da EMABRINQ Serviços e Brinquedos Educativos Ltda.

12h às 13h ALMOÇO

13h às 14h O Livro este Objeto Mágico

Regina Porto - Fundadora do Instituto Rio de Histórias, OSCIP que representa no Rio de Janeiro o projeto Viva e Deixe Viver - contadores de histórias em hospitais, Administradora, pós-graduada na PUC RJ em Liderança e Gestão de Grupos, pós-graduada na FIOCRUZ em Ciência, Cultura e Arte na Saúde.

14h às 15h Recreação - A Riqueza do Brincar

Profª. Solange Lima Ferreira – Ex-professora do Instituto de Educação Física e Desportos da UERJ, Ex-professora das disciplinas Estudos do Lazer e Recreação do IEFD/UERJ. Autora dos livros: Atividades recreativas para dias de chuva e Tapeçaria recreativa.

15h às 15h15 Café & Prosa

15h15 às 16h:30 O dia a dia na Brinquedoteca e seus Projetos

Equipe da Brinquedoteca

16h30 às 17h ENCERRAMENTO - Entrega de Certificados