

Revista Pandora Brasil

Revista Pandora Brasil - Edição especial Nº 1
"Projetos Educacionais de Incentivo a Cultura e a Arte"
Outubro de 2010

[Índice](#) | [Capas](#) | [home](#) |

Arte e cultura para crianças hospitalizadas

Ana Haim; Andrea Haddad; Beatriz Torres; Gabriela Cremonini;
Marcelly Dalessio; Roberta Appendino; Vanessa Machado.

O ambiente hospitalar é um local que para crianças e adolescentes remete à dor e sofrimento causando uma ruptura no seu cotidiano. Conforme aponta Fortuna (2007), as conseqüências psicológicas que uma criança sofre por estar hospitalizada são inúmeras: enjôos, anorexia, fobias, distúrbios de comportamento entre outros.

Nessa perspectiva, proporcionar cultura lúdica durante este tempo será de enorme valia para os pacientes que ali permanecerão por um período estendido, visto que a brincadeira colabora para o equilíbrio emocional da criança e que diversão é um direito de todos.

Segundo a portaria nº 2.261/GM de 23 de Novembro de 2005 considerando o disposto na Lei 11.104/05

[...] 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 [...]

Neste sentido, este artigo traz a importância da utilização de filmes, histórias e teatros além do uso da brinquedoteca para as crianças que por alguma razão estão hospitalizadas e não conseguem usufruir de algum tipo de cultura, fora do ambiente hospitalar.

Desta forma, Matos e Mugiatti (2007) demonstram a importância da relação das crianças com o universo da cultura e da arte na situação em que se encontram.

A integração dos elementos das equipes de saúde transforma esses hospitais de um lugar ameaçador para um ambiente agradável, que ofereça descontração aos que ali se encontram, tornando as crianças e adolescentes mais receptivos ao contato com o médico e trazendo maior conforto aos seus acompanhantes. Assim, nos momentos que estas possibilidades são ofertadas, são vividos momentos de descontração propiciados pelas brincadeiras a tal ponto envolvente que as crianças acabam, muitas vezes, por esquecer os motivos que as trouxeram até ali. (MATOS & MUGIATTI, 2007, p.132-133)

Desta maneira, propomos a implantação de um projeto que tem como objetivo demonstrar as diferentes maneiras lúdicas que o ambiente hospitalar pode propiciar para os pacientes, através de brinquedos e atividades culturais, como teatros, apresentações de filmes, oficinas manuais, pequenas bibliotecas e apresentações de corais e grupos musicais. É por meio destas atividades que a criança poderá desfrutar de oportunidades que irão possibilitar o desenvolvimento de novas competências e aprender sobre o mundo, sobre as pessoas, e sobre si mesma.

O projeto inicia-se a partir de reuniões para elaboração e funcionamento do mesmo (**inicialização**), para que seja selecionado o acervo de filmes, CDs e livros, além de atividades lúdicas como jogos, brinquedos e brincadeiras e oficinas envolvendo pintura, teatro, música, dança entre outros (**planejamento**). Posteriormente, as funções do projeto serão atribuídas entre os participantes. Desta forma, duas pessoas serão responsáveis pelo desenvolvimento das atividades, que deverão entrar em contato com os voluntários e patrocinadores (**execução**).

Sempre que possível, em data a ser estipulada, serão realizadas rodas de conversa com as crianças a fim de verificar o entusiasmo e o aproveitamento das mesmas para a continuidade do projeto (**controle**).

Os recursos financeiros serão provenientes de patrocinadores, voluntários e comunidade hospitalar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao elaborar este projeto, percebemos a necessidade de haver uma programação lúdico-cultural para crianças hospitalizadas.

O brincar é essencial a saúde física, emocional e intelectual de toda criança, possibilitando um (re) equilíbrio, pois ao realizar atividades lúdicas, ela se transporta para o mundo do faz de conta e lida com sua realidade de maneira espontânea e sincera, buscando solucionar os problemas que aparecem na brincadeira. (FRIEDMAN, 1998)

Neste sentido, apesar deste projeto não ter sido concretizado, deixamos a sugestão para que ele venha a ser implantado, a fim de proporcionar alegria e descontração no ambiente hospitalar.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei N 11.104, de Março de 2005. Dispõe sobre a obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação. **Portaria nº 2.261/GM de 23 de Novembro de 2005.** Brasília. Disponível em: <http://dtr2001.saude.gov.br/sas/PORTARIAS/Port2005/GM/GM-2261.htm> Acesso em 01. out. 2010.

FORTUNA, Tânia Ramos. Brincar, viver e aprender: Educação e Ludicidade no hospital. In: VIEGAS, Drauzio. (Org). **Brinquedoteca hospitalar: isto é humanização.** 2. ed. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2007.

FRIEDMAN, A. (org.). **O direito de brincar a brinquedoteca.** São Paulo: Editora. Scritta, 1998.

MATOS, Elizete Lúcia Moreira; MUGIATTI, Margarida Maria Teixeira de Freitas. **Pedagogia hospitalar: a humanização integrando educação e saúde.** 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.