

PROJETO BRINQUEDOTECA - PROMOVER O BRINCAR NA SALA DE ESPERA

José Alexandre Pio Magalhaes¹, Yvete Carvalho Chaves Balabanian, Bianca Zorzi, Livia Gimenes, Gabrielle Aldrey Souza Costa, Deborah Tavares Werneck, Maria Inês Monteiro

Resumo

A importância do brincar e da recreação na vida das crianças tem sido incentivada e sustentada pela legislação, inclusive para as atendidas em hospitais. Além de oportunizar um espaço lúdico, a brinquedoteca tem como objetivo promover o desenvolvimento cognitivo, a criatividade e sociabilidade não só das crianças, como também dos adultos. Objetivo: Descrever e documentar a relevância do Projeto Brinquedoteca do Ambulatório de Pediatria. Envolver os usuários na reflexão sobre a importância e colaboração do trabalho desenvolvido na Brinquedoteca, na melhoria da qualidade de vida no período de permanência na sala de espera. Método: Estudo descritivo exploratório realizado na Brinquedoteca do Ambulatório de Pediatria do HC-Unicamp. Esta brinquedoteca é estruturada para ser um espaço lúdico pedagógico para as crianças que aguardam atendimento em consultas e procedimentos. Os dados foram coletados por meio de entrevistas padronizadas semi-estruturadas individuais, com a participação dos responsáveis dos pacientes. O projeto conta com três bolsistas do SAE. Resultado: As atividades desenvolvidas colaboram para um ambiente tranquilo durante a espera do atendimento. Foi proporcionado entretenimento às crianças por meio do desenvolvimento de atividades lúdicas e educativas, realizando trabalho de extensão entre a universidade, serviço hospitalar e a sociedade civil, em que a criança leva para casa os trabalhos realizados e compartilha com a família e seus contatos, impactando na melhora da qualidade de vida da criança e da sociedade. Conclusão: A Brinquedoteca é um espaço que minimiza a ansiedade das crianças e seus responsáveis no período de espera pelo atendimento e garante o direito de brincar.

¹ UNICAMP – Hospital das Clínicas
E-mail: alexandre@hc.unicamp.br

Tema: UNICAMP 50 anos: Memórias,
Experiências e Trajetórias Profissionais.

EIXO 1 – Administração e gestão

Palavras-chave Jogos e brinquedos. Relações interpessoais. Ambulatório hospitalar.