

A BRINQUEDOTECA E A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR EM MÚLTIPLOS CONTEXTOS

Cassia Maria Tassia Duarte Sartori¹
Daniela Marinho Costa²
Elisa Baesso Campos Gomes³
Gleice Maira Ross Raposo⁴
Laura Pinton Fonseca⁵
Letícia de Azevedo Monteiro⁶
Letícia Maria Borges Pereira⁷
Lívia Anacleto da Matta⁸
Michelle Ap Leal Eveling⁹

RESUMO

A brinquedoteca constitui um importante elemento ao proporcionar o brincar e possui diversas contribuições para o desenvolvimento infantil. Diante disso, o presente artigo tem como objetivo abordar a importância do brincar e da brinquedoteca em diferentes locais e de variadas formas. Para isso, trabalha a brinquedoteca voltada às crianças autistas, às crianças com altas habilidades ou superdotação e a brinquedoteca no contexto hospitalar, bem como suas especificidades. Este estudo tem como base o método de pesquisa exploratória e qualitativa, com revisão de cunho bibliográfico narrativo. Foram utilizados banco de dados eletrônicos, como Scielo, Pepsic, Lilacs, cujos descritores foram: brinquedoteca, brincar, hospital, autismo, superdotação. Além disso, a pesquisa ocorreu em livros físicos, tendo em vista a necessidade de recorrer a periódicos que não estão disponíveis nos bancos online. Desse modo, há de se destacar que embora possuem suas singularidades, todas devem considerar o brincar como forma de desenvolvimento da criança, promovendo seu amadurecimento intelectual, emocional, social e físico. Portanto, é necessário adaptar a brinquedoteca e o brincar.

PALAVRAS-CHAVE: Brinquedoteca. Autismo. Superdotação. Hospital.

¹ Docente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA) E-mail: cassiasartori@uniacademia.edu.br

² Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA) E-mail: marinhodaniela04@outlook.com

³ Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA) E-mail: elisa_baesso@hotmail.com

⁴ Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA) E-mail: gleicemross@gmail.com

⁵ Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA) E-mail: laurapintonfonseca@gmail.com

⁶ Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA) E-mail: leticiadeazevedomonteiro@gmail.com

⁷ Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA) E-mail: lety.borges12@hotmail.com

⁸ Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA) E-mail: liviaanacletodamatta123@gmail.com

⁹ Discente do curso de graduação em Psicologia do Centro Universitário Academia (UNIACADEMIA) E-mail: mikamatica@hotmail.com

THE IMPORTANCE OF COMMUNICATING DIFFICULT NEWS TO SICK CHILDREN IN A HOSPITAL SETTING

ABSTRACT

The playroom is an important element in providing play and has many contributions to children's development. With this in mind, this article aims to address the importance of play and the playroom in different places and in different ways. To this end, it looks at the playroom for autistic children, children with high abilities or giftedness and the playroom in the hospital context, as well as its specificities. This study is based on the exploratory and qualitative research method, with a narrative bibliographical review. Electronic databases were used, such as Scielo, Pepsic, Lilacs, whose descriptors were: toy library, play, hospital, autism, giftedness. In addition, the research took place in physical books, given the need to use journals that are not available online. In this way, it should be emphasized that although they have their own singularities, they should all consider play as a form of child development, promoting intellectual, emotional, social and physical maturation. Therefore, there is a need to adapt the playroom and play.

KEYWORDS: Playroom. Autism. Giftedness. Hospital.

1 INTRODUÇÃO

O brincar pode produzir resultados favoráveis ao desenvolvimento infantil, podendo, então, ser utilizado pelo profissional de psicologia em diversos contextos. Para que seja possível falar sobre os três tipos de brinquedotecas estudadas, torna-se necessário, primeiramente, compreender a importância do brincar para o desenvolvimento infantil.

Em intervenções clínicas há inúmeras técnicas que a psicologia tem a seu dispor. A brinquedoteca quando é bem pensada e estruturada torna-se uma ferramenta valiosa para ajudar crianças em seu desenvolvimento e a revelar seu mundo (Angerami, 2012, p. 240). Sob essa perspectiva:

Em seus jogos, as crianças representam simbolicamente fantasias, desejos e experiências [...] fatores que tantas vezes parecem confusos e desprovidos de sentido tornam-se consistentes e cheio de significação” (Klein, 1981, p. 185-186).

Diante dessas questões, torna-se importante verificar as possibilidades em que a brinquedoteca pode ser eficaz no atendimento às crianças, de acordo com suas necessidades e especificidades.

Machado (1994) diz que a brincadeira verdadeiramente espontânea surge da própria criança, que escolheu brincar do seu jeito, no seu tempo e no seu espaço. Isso implica uma atitude por parte do adulto em deixar a criança tranquila e livre para fazer suas escolhas. Assim, ela se sentirá mais à vontade para lidar com o mundo à sua maneira, aprendendo o que ela quer aprender. A criança precisa desse espaço, que é somente dela, para que ela adquira suas próprias experiências.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) defende o brincar como uma atividade necessária na vida escolar, por possibilitar às crianças momentos de experiências e novas descobertas. Brincar é uma das atividades essenciais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. “O fato de a criança, desde muito cedo, se comunicar por meio de gestos, sons e, mais tarde, representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação” (RCNEI, 1998, p.22).

Diante disso, o presente artigo visa identificar a importância da brinquedoteca, assim como a importância do brincar. Ademais, trará como foco três tipos de brinquedoteca, sendo essas: aquelas direcionadas às crianças autista, às crianças com altas habilidades ou superdotação e a brinquedoteca no contexto hospitalar.

2 A IMPORTÂNCIA DAS BRINQUEDOTECAS

O brincar pode produzir resultados favoráveis ao desenvolvimento infantil, podendo, então, ser utilizado pelo profissional de psicologia em diversos contextos. Para que seja possível falar sobre os três tipos de brinquedotecas estudadas, torna-se necessário, primeiramente, compreender a importância do brincar para o desenvolvimento infantil.

2.1 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

Ao longo da história, a concepção de infância foi sendo modificada. Durante muito tempo, a infância foi desvalorizada, vista apenas como uma fase de transição para a vida adulta, na qual o indivíduo se torna mão de obra. Atualmente, essa fase é reconhecida como essencial para a formação do

sujeito, uma vez que a criança possui mais facilidade para adquirir habilidades de linguagem, motoras, sociais e emocionais.

Ao definir o brincar, é comum se deparar com diversos obstáculos, visto que é um comportamento complexo e suas definições são, muitas vezes, insuficientes (Kishimoto, 1988).

As crianças aprendem sobre o mundo ao seu redor, experimentam diferentes papéis e desenvolvem habilidades de solução de problemas através do brincar. Nesse contexto, a brincadeira é colocada como um espaço em que a criança constrói conhecimentos sobre a realidade em que está inserida. Junto a isso, o ato de brincar é uma atividade fundamental na infância, pois, além de estimular a criatividade, a imaginação e a resolução de problemas, ajuda a desenvolver habilidades cognitivas, como o raciocínio lógico e o pensamento crítico. Ademais, ensina as crianças a compartilhar, a cooperar e a interagir com os outros, de forma a promover o desenvolvimento de habilidades sociais importantes. Por fim, ajuda no desenvolvimento físico e emocional, na aprendizagem de regras, autoestima e confiança (Rosa; Kravchychun; Vieira, 2010).

Diante disso, é notório que o desenvolvimento infantil representa um processo contínuo, no qual as atividades lúdicas desempenham um papel preponderante na vida das crianças, adaptando-se aos seus respectivos estágios de desenvolvimento. Esse fato é claramente evidenciado nas teorias psicogenéticas de Wallon, Piaget e Vygotsky, as quais enfatizam a importância das brincadeiras na relação entre desenvolvimento e aprendizado. Nesse ínterim, o artigo trará uma concisa síntese das concepções fundamentais delineadas por cada um dos três autores previamente referenciados, bem como de suas perspectivas concernentes ao fenômeno da brincadeira infantil (Ribeiro; Castro; Lustosa, 2018).

Wallon (2007) destaca a importância do brincar na infância, enfatizando sua natureza intrínseca e espontânea. Ele associa o ato de brincar a estágios do desenvolvimento infantil e ressalta sua relação com funções sensório-motoras, de articulação e de sociabilidade. Além disso, destaca a importância da ficção e do surgimento de regras no contexto do brincar, apontando seu papel na transição entre a representação direta da realidade e a combinação de conceitos abstratos. Sendo assim, o brincar contribui para o

desenvolvimento infantil em aspectos cognitivos, emocionais e motores (Ribeiro; Castro; Lustosa, 2018).

Por sua vez, Piaget analisa o desenvolvimento do jogo na infância, relacionando-o a outras atividades psíquicas e destacando a interação entre esquemas de ação e pensamento. Ele define o jogo como uma atividade prazerosa e autotélica, categorizando-o em três tipos principais: jogos de exercício simples, jogos simbólicos e jogos de regras. O jogo evolui de uma fase egocêntrica para uma atividade social, promovendo interações e a assimilação de conhecimento. Diante disso, Piaget e Inhelder enfatizam a importância do jogo simbólico na vida da criança, permitindo a construção de significados flexíveis, incluindo aspectos emocionais e, por vezes, metas cognitivas específicas (Ribeiro; Castro; Lustosa, 2018).

Vygotsky destaca que o prazer não é a característica distintiva do jogo, enfatizando que a brincadeira atende às necessidades da criança por meio de situações imaginárias. Além disso, considera a situação imaginária como o principal elemento do jogo e aponta a presença de regras intrínsecas. A brincadeira, então, é vista como um meio de a criança se envolver nas atividades do mundo adulto, promovendo o desenvolvimento e a internalização de regras, organizando também o comportamento emocional (Ribeiro; Castro; Lustosa, 2018).

A análise das perspectivas de Wallon, Piaget e Vygotsky sobre o brincar infantil revela uma conclusão unívoca: o brincar desempenha um papel polivalente e inestimável no desenvolvimento da criança. Essas abordagens coletivamente confirmam que o brincar não apenas enriquece as dimensões cognitivas, emocionais e motoras da criança, mas também desempenha um papel fundamental na formação de habilidades sociais, na transição para a abstração e na adaptação à complexidade do mundo adulto. Portanto, consolida sua importância intrínseca no processo de desenvolvimento infantil (Ribeiro; Castro; Lustosa, 2018).

Dessa forma, as brinquedotecas desempenham um papel importante na promoção do brincar saudável e educativo. Essas são, portanto, espaços especialmente projetados para oferecer uma variedade de brinquedos e jogos que estimulam a criatividade, a imaginação e a interação social das crianças. Assim, podem explorar, experimentar e aprender de maneira lúdica e divertida.

Nesse sentido, como benefícios da brinquedoteca, é possível citar o desenvolvimento da socialização, uma vez que as crianças têm a oportunidade de interagir com outras da mesma faixa etária, aprendendo a compartilhar e resolver conflitos de maneira construtiva. Junto a isso, o brincar promove a comunicação e a expressão de sentimentos, ajudando as crianças a desenvolverem habilidades emocionais essenciais (Rosa; Kravchychun; Vieira, 2010).

2.2 AS PARTICULARIDADES DO BRINCAR NAS DIFERENTES BRINQUEDOTECAS

Como dito, existem diferentes tipos de brinquedotecas, sendo que cada uma possui suas particularidades. Diante disso, será abordado três tipos de brinquedoteca: voltada para crianças com autismo, para crianças com altas habilidades ou superdotação e para crianças no contexto hospitalar.

2.2.1 A brinquedoteca e o atendimento à criança autista

O autismo é um transtorno de desenvolvimento caracterizado por prejuízos nos processos de socialização, comunicação e aprendizado. Pode ser percebido pela presença de déficits na interação social e de padrões limitados ou estereotipados de comportamento e de interesses. No entanto, existe uma variabilidade no perfil dos sintomas e no grau de comprometimento (Klin, 2006). Esse transtorno é definido como uma síndrome comportamental com causas múltiplas (Falkenbach; Diesel; Oliveira, 2010).

No Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5) é assinalado que o Transtorno do Espectro Autista é caracterizado por déficits persistentes na comunicação e na interação social, o que pode levar a problemas na reciprocidade emocional, prejuízo na comunicação não verbal, e chegar até a existir a ausência de expressões faciais, de contato visual e de linguagem corporal. Também é apontada a dificuldade em desenvolver e manter relacionamentos, além da presença de padrões restritos, repetitivos e estereotipados de comportamento, interesses ou atividades (American Psychiatric Association, 2014).

De acordo com Winnicott (1975), é pelo brincar que o profissional consegue compreender os desejos e as necessidades da criança, por se conectar com seu self. Além disso, a brincadeira permite a observação de possíveis perturbações na estrutura psíquica da criança (Tavares, 2019). No autismo podem ser observadas diferenças na maneira de brincar, podendo haver prejuízo nas brincadeiras mais simbólicas ou ligadas à imaginação, uma maior conexão com os aspectos não funcionais dos brinquedos e o uso do objeto para a autoestimulação (Klin, 2006).

Assim, a brincadeira na psicoterapia pode contribuir para a construção da constituição subjetiva em casos de autismos. Nesse sentido, a prática lúdica também pode servir como instrumento de diagnóstico para tal transtorno e como uma ferramenta de intervenção. Durante o brincar, o psicólogo é capaz de criar uma sintonia afetiva com a criança com autismo, introduzindo-a ao campo da palavra e criando momentos de aproximação com ela. Algumas brincadeiras e a análise da relação com o objeto podem também servir como indicadores intersubjetivos do autismo nos primeiros anos de vida (Tavares, 2019).

Contudo, é preciso observar que a intervenção lúdica sobre crianças autistas tem algumas particularidades. Durante a brincadeira, o terapeuta pode se atentar ao interesse no objeto apresentado e propor maneiras diferentes de exploração (Tavares, 2019). Isso é importante porque a separação gradual entre mãe e bebê tem grande relevância no desenvolvimento psíquico, permitindo ao bebê exercitar uma diferenciação entre seu eu e o não eu. No entanto, nos casos de transtorno do autismo, esse processo é impedido pela presença dos objetos autísticos. Esses objetos são considerados pela criança como parte de seu próprio corpo e podem ser usados de maneira repetitiva, disfuncional e estereotipada (Tustin, 1990 *apud* Tavares, 2019). Assim, tais objetos dificultam o interesse pelo mundo externo, mas seu uso não pode ser proibido durante o tratamento terapêutico (Tavares, 2019).

Diante disso, a psicologia deve ajudar a criança a criar redes de sustentação que não incluam o objeto autístico. Entende-se que o tratamento só se torna proveitoso quando utiliza esses objetos como ponto de partida para depois ir além deles. Assim, pode-se criar histórias e realizar brincadeiras para dar um novo significado ao objeto, diminuindo sua previsibilidade. Também nas

estereótipos torna-se possível encontrar oportunidades para um brincar compartilhado, injetando nele o lúdico e a presença do outro. Assim, com o brincar, os objetos autísticos podem ser usados para além das estereótipos e se transformarem em objetos tutores (Tavares, 2019).

A brincadeira espontânea tem enorme importância para a criança, pois contribui para a construção de um olhar próprio para a realidade, para as descobertas e para o desenvolvimento socioafetivo (Chicon; Oliveira; Rocha, 2019). Desse modo, questiona-se como seria a organização da brinquedoteca de forma a se constituir também como um espaço frutífero para o brincar da criança com autismo, uma vez que essa apresenta especificidades em diversos aspectos, como a interação social, os interesses restritos e os processos imaginativos e de comunicação.

Por conseguinte, faz-se necessário pensar algumas estratégias indispensáveis para esse ambiente inclusivo, entre elas o ajustamento dos espaços, rotinas, ritmos e das atividades que serão propostas. Assim, a brinquedoteca pode ser pensada em diferentes microambientes, como cantinhos temáticos: casinha, livros, atividades artísticas com tinta, jogos de construção e outros materiais. Dentro do estudo, foi observado que as crianças com autismo sentem interesse em atividades de correr e pular, por isso, uma sala ampla, que possibilite esses movimentos livres, assim como uma cama elástica à disposição, seriam estimulantes (Chicon; Oliveira; Rocha, 2019).

Além disso, as crianças com autismo também têm preferências por espaços mais delimitados, os quais proporcionam um sentimento de acolhimento e segurança (Chicon; Oliveira; Rocha, 2019.). Por isso, dispor de ambientes e cenários mais intimistas, como cabanas, tecidos, caixas de papelão e piscina de bolinhas, contribuiria para a regulação física e emocional da criança.

Uma outra questão a se pensar diz respeito ao grande número de crianças dentro da brinquedoteca, o que poderia causar uma agitação nas crianças com autismo. Como Siegel (2008) avalia, o barulho e a movimentação intensa podem causar desconforto, o que é observado pelo aumento de movimentos repetitivos e a vontade de sair do ambiente (*apud* Chicon; Oliveira; Rocha, 2019). Nesse contexto, surge o desafio de propor atividades que favoreçam a interação entre as crianças com autismo e as outras sem algum

tipo de deficiência ou transtorno. De forma a considerar as singularidades da criança com autismo, podem ser introduzidos materiais lúdicos e brincadeiras que proporcionem essa interação, como brincadeiras de roda, pintura em grupo e jogos que precisam aguardar a vez do outro (Chicon; Oliveira; Rocha, 2019).

A temática da psicomotricidade relacional, que se preocupa em ampliar os caminhos do brincar através da experimentação corporal e da vivência simbólica, faz-se significativa dentro dessa discussão, visto que um dos pontos fortes dessa proposta é a relação com os pares, professores e objetos (Falkenbach; Diesel; Oliveira, 2010). Como Vygotsky assinalou, é importante potencializar as relações sociais para que essas favoreçam a aprendizagem (Chicon; Oliveira; Rocha, 2019).

Dado isso, apesar de muitos estudos apontarem para um distanciamento e isolamento da criança com autismo, é possível observar que muitas também possuem um bom comportamento em relação àquele que desenvolveu um certo apego afetivo. Assim, pode-se pensar na afetividade como um caminho para a aprendizagem e para a segurança de iniciar contato com outras pessoas desse mesmo ambiente. O psicólogo ou a pessoa responsável pelo atendimento na brinquedoteca, que possui essa relação de afeto com a criança com autismo, pode incentivar o contato desta com as outras crianças do ambiente, assim como com outros tipos de tarefas e brincadeiras (Chicon; Oliveira; Rocha, 2019).

Por fim, ter um olhar sensível a todas as crianças, considerando suas especificidades e também suas potencialidades, faz-se essencial para construir um ambiente que aposte no desenvolvimento e na capacidade de aprendizagem de todas elas e, por consequência, proporciona planejamentos e avaliações das ações que podem vir a ser incrementadas.

2.2.2 A brinquedoteca às crianças com altas habilidades ou superdotação

No final da década de 60, nos Estados Unidos, surgiu a educação dos superdotados principalmente como resultado do Sputnik e do Relatório Marland (1972). Conforme o movimento cresceu em tamanho e em influência, a comunidade em torno da educação para superdotados se empenhou numa busca para estabelecer uma identidade que mostrasse como a educação para

superdotados precisava se diferenciar da educação geral. “De fato, o termo diferenciação qualitativo surgiu como um dos principais e mais duradouros slogans da área. Esta busca pela identidade continua até hoje” (Renzulli, 1978)

Renzulli, (2004) em seu artigo “O que é esta coisa chamada superdotação?”, menciona toda a sua trajetória desde o final da década de 1960. A conclusão dos seus estudos, na década seguinte, movimentou as opiniões na literatura e no circuito de conferências profissionais com suas teorias do Modelo Triádico de Enriquecimento (Renzulli, 1977) e a Concepção de Superdotação dos Três Anéis (Renzulli, 1978).

O Modelo Triádico e a Concepção de Superdotação dos Três Anéis desafiaram a ortodoxia tradicional que dominava a área naquela época. Havia o predomínio de um único critério que era o escore de QI para identificar alunos para os programas especiais. Todas as diretrizes e regulamentações vigentes reproduziam o modelo de trabalho de Lewis Terman e a crença de que um certo nível de inteligência medida da forma tradicional era sinônimo de superdotação (Renzulli, 1977).

Com seus estudos, Renzulli (2004) propôs a diferença entre dois tipos de superdotação – a superdotação escolar ou acadêmica e a superdotação produtivo-criativa. De acordo com o autor, a superdotação escolar ou acadêmica é o tipo mais facilmente mensurado pelos testes padronizados de capacidade, sendo assim, o mais utilizado para identificar alunos com indícios de Altas habilidades (AH) ou Superdotação (SD). Estes testes são os mais valorizados quando se trata de uma aprendizagem escolar tradicional, pois nessa visão as habilidades analíticas sobressaem às habilidades criativas ou práticas.

Já sobre a superdotação produtiva-criativa ele menciona que:

Ela descreve aqueles aspectos da atividade e do envolvimento humanos nos quais se incentiva o desenvolvimento de ideias, produtos, expressões artísticas originais e áreas do conhecimento que são propositalmente concebidas para ter um impacto sobre uma ou mais platéias-alvo (*target audiences*). As situações de aprendizagem concebidas para promover a superdotação produtivo-criativa enfatizam o uso e a aplicação do conhecimento e dos processos de pensamento de uma forma integrada, indutiva e orientada para um problema real. O papel do aluno passa do de aprendiz de lições pré-determinadas e consumidor de informações para um outro papel, no qual ele ou ela utiliza o *modus operandi* do investigador em primeira mão (*first-hand inquirer*) (Renzulli, 2004).

A ideia máxima aqui é o fato de que crianças que não tenham um bom desempenho acadêmico atestado com índices baixos nos testes de QI, mas que possuem um alto grau de desempenho em outras áreas ficam de fora de um acompanhamento que as ajudem a desenvolver todo seu potencial produtivo-criativo.

Segundo Delou (2001, p. 76), a Teoria Triárquica da Superdotação, publicada por Sternberg e Davidson em 1985, está:

“[...] voltada para o funcionamento cognitivo (verbal, quantitativo e memória excelente), adequação contextual (adaptação ao ambiente) e novo processo (tratar com novidade o processo de informação automatizada), nas áreas intelectual, artística e física”.

Outro notável pesquisador, Howard Gardner, incomodado com a identificação baseada nas teorias reducionistas¹⁰ desenvolveu a Teoria das Inteligências.

“Gardner define inteligência como a habilidade para resolver problemas ou criar produtos que sejam significativos em um ou mais ambientes culturais”. (Gama, 2006 *apud* Rinco, 2016).

Na obra “Estruturas da mente: a teoria das Inteligências Múltiplas”, Gardner (1994) preconizou a existência de 7 (sete) inteligências humanas distintas, a saber: Inteligência Linguística; Inteligência Lógico-matemática; Inteligência Musical; Inteligência Físico-cinestésica; Inteligência Espacial; Inteligência Interpessoal e Inteligência Intrapessoal.

Mais tarde, Gardner (1999) considerou a existência e acrescentou a Inteligência Naturalista na lista das inteligências de sua teoria.

Segundo Delou (2001, p. 66), “a Teoria das Inteligências Múltiplas de Gardner abre mão do uso dos testes de inteligência pela observação do desempenho do sujeito nas diferentes situações escolares e de trabalho”.

Com a Teoria das Múltiplas inteligências abre-se um leque para avaliar talentos que não são mensuráveis nos testes de QI.

De acordo com Renzulli (1978), as crianças superdotadas e talentosas são as que apresentam ou podem desenvolver um conjunto de

¹⁰ Teorias que afirmavam existir apenas uma única inteligência humana e que esta só poderia ser medida por padrões tradicionais, por meio dos testes de QI.

comportamentos que podem ser aplicados nas áreas do desenvolvimento humano considerados com maior potencial.

Contudo, a identificação dos alunos com altas habilidades ou superdotação não é algo tão simples. Em decorrência disso, o Ministério da Educação e Desporto e a Secretaria da Educação Especial publicaram, em 1995, os Subsídios para Organização e Funcionamento de Serviços de Educação Especial – Área de Altas Habilidades. Nesse documento, alguns procedimentos foram apresentados para identificar as crianças com altas habilidades, dentre eles:

avaliação realizada por professores, especialistas e supervisores; percepção de resultados escolares superiores aos demais; auto-avaliação; aplicação de testes individuais, coletivos ou combinados e demonstração de habilidades superiores em determinadas áreas. (BRASIL, 1995, p. 23).

Essas ferramentas precisam ser muito bem analisadas, pois identificar uma criança com AH ou SD é de extrema importância, tendo em vista que o diagnóstico reverbera na vida da criança e de toda sua organização familiar. Por esse motivo, a avaliação deve ser feita por uma equipe multidisciplinar composta por professores, psicopedagogos, psicólogos entre outros profissionais (Ross, 2020).

A brinquedoteca é uma ferramenta muito importante tanto para o processo de identificação quanto para intervenções com crianças com AH ou SD. Isso porque, seguindo o modelo de Renzulli, o uso de brinquedos ajuda a observar o envolvimento que a criança tem com a tarefa, a criatividade e a resolução de problemas. A brinquedoteca também contempla o modelo das Múltiplas Inteligências de Gardner estimulando e ajudando a potencializar as altas habilidades. Crianças com AH ou SD gostam de desafios, sendo assim, jogos que sejam desafiadores podem colaborar com o trabalho com essas crianças.

2.2.3 A brinquedoteca no contexto hospitalar

A hospitalização costuma desencadear vivências físicas e psíquicas desagradáveis aos pacientes, às famílias e aos profissionais de saúde. Normalmente, esse impacto é maior quando associado às crianças, tendo em

vista que essas são culturalmente ligadas à vida e à saúde, sendo sua internação, portanto, um fato inesperado pela maioria das pessoas. Diante disso, ao se encontrarem hospitalizadas, percebe-se a presença de crises na família, que na maioria das vezes, encontra-se fragilizada (Oliveira *et al.*, 2009). Contudo, é importante lembrar que as crianças enfermas também são afetadas pelo período da hospitalização, pois são expostas a situações físicas e emocionais estressantes (Alves; Figueiredo, 2017).

No contexto hospitalar, as crianças são afastadas de suas atividades cotidianas, como da escola, dos amigos e da família, o que pode promover rompimento de vínculos importantes (Souza; Martins, 2013). Junto a isso, essas estão inseridas em um ambiente desconhecido, marcado por procedimentos médicos, os quais costumam ser invasivos e causar dor (Oliveira *et al.*, 2009). Diante disso, é comum o surgimento de sentimentos de fragilidade e incertezas nas crianças, os quais impactam a vivência hospitalar e afetam o desenvolvimento infantil (Souza; Martins, 2013).

Esse fato é potencializado quando se evita falar para a criança sobre sua própria condição de saúde, tendo em vista que ela sente o que está acontecendo em seu corpo e as mudanças ao redor. Assim sendo, a falta de explicação costuma desencadear angústias e fantasias prejudiciais à saúde, o que demarca a importância de informá-las de forma a promover seu esclarecimento sobre o contexto vivenciado (Gabarra; Crepaldi, 2011).

Desse modo, quando hospitalizada, a criança vivencia a mudança do ambiente, porém a maneira que isso a afeta vai depender das características do ambiente e da personalidade de cada uma. Por esse motivo, torna-se possível estabelecer estratégias que visem diminuir o impacto negativo da hospitalização no desenvolvimento infantil, as quais devem ser utilizadas pelos profissionais de saúde, inclusive os psicólogos. A psicologia está nos hospitais com o intuito de possibilitar ao paciente a manifestação de sentimentos relacionados ao processo de hospitalização, além de torná-los participantes ativos do próprio processo de adoecimento. Esse trabalho também deve acontecer com as crianças hospitalizadas, e, nesse contexto, o lúdico é percebido como uma importante ferramenta para minimizar os malefícios que o ambiente hospitalar pode desencadear na criança (Alves; Figueiredo, 2017).

O lúdico é reconhecido como um meio de permitir que a criança fale sobre os próprios sentimentos e fantasias frente à vivência de adoecer, e, por isso, concede ao psicólogo hospitalar a oportunidade de escutar o sofrimento em relação à doença e ao ambiente hospitalar (Alves; Figueiredo, 2017). Ademais, o universo infantil pode ser utilizado como estratégia para o profissional da saúde comunicar à criança sobre o processo de adoecimento, o que facilitaria sua compreensão acerca das informações transmitidas (Zanon *et al.*, 2020). Por esse motivo, a brinquedoteca e o brincar podem ser meios terapêuticos que contribuem para a reconstituição física e psíquica, tornando a internação menos dolorosa, além da diminuição e alívio do estresse (Souza; Martins, 2013), dos efeitos do tempo de internação e da recuperação da doença (Araujo *et al.*, 2016).

Através da utilização de alguns materiais hospitalares nas brincadeiras, como seringas, máscaras, dentre outros, a criança consegue se aproximar do ambiente, o que pode facilitar sua adaptação por já saber o que espera (Alves; Figueiredo, 2017). Além disso, em algumas situações, a brincadeira torna possível que a criança transfira suas fantasias e seus sentimentos, como culpa e ansiedade, para o brinquedo, diminuindo o adoecimento psíquico frente à hospitalização (Sossela; Sager, 2017). Ademais, é possível perceber que o espaço lúdico nos hospitais colabora com o desenvolvimento social, motor, cognitivo e afetivo da criança. Isso está relacionado ao fato de que o brincar possibilita o desenvolvimento de interações com outras crianças, além de oferecer diversão e relaxamento, o que promove criatividade, autonomia e autoconfiança (Souza; Martins, 2013). Junto a isso, desenvolve um espaço de interação e compartilhamento de alegrias e tristezas em relação às vivências, restabelecendo vínculos que foram enfraquecidos e, por vezes, rompidos (Sossela; Sager, 2017).

Diante disso, é possível concluir que a brinquedoteca no ambiente hospitalar é uma importante ferramenta para diminuir os efeitos emocionais do adoecimento e do processo de internação, além de favorecer a continuidade do desenvolvimento infantil (Sossela; Sager, 2017).

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo buscou apresentar ao leitor a importância da brinquedoteca, a forma a mostrar a relevância do brincar para o desenvolvimento infantil. No intuito de expor diferentes tipos de brinquedotecas, são exibidos três modelos com características em comuns e próprias, sendo essas: aquelas direcionadas às crianças autista, às crianças com altas habilidades ou superdotação e a brinquedoteca no contexto hospitalar.

Diante disso, o presente estudo apontou que o brincar possui diferentes tipos de consequências favoráveis ao desenvolvimento infantil. É, então, uma importante estratégia para o ensino-aprendizagem da criança ao permitir que ela consiga utilizar a criatividade, a autonomia e a imaginação. Além disso, a criança é capaz de aprender a conhecer, a fazer, a conviver e, ainda, a ser através do brincar, pois, com ele, passam a entender o mundo ao seu redor. Elas conseguem experimentar diferentes papéis e desenvolver habilidades de solução de problemas através do brincar. Junto a isso, o ato de brincar ajuda a desenvolver habilidades cognitivas, como o raciocínio lógico e o pensamento crítico. Por fim, ensina as crianças a compartilhar, a cooperar, a interagir com os outros, a estabelecer regras, de forma a promover o desenvolvimento de habilidades sociais, físicas e emocionais importantes.

Por esse motivo, o estudo esclarece que as brinquedotecas são espaços especialmente projetados para oferecer uma variedade de brinquedos e jogos que estimulam a criatividade, a imaginação e a interação social das crianças. Assim, desempenham um papel importante na promoção do brincar saudável e educativo, em que as crianças podem explorar, experimentar e aprender de maneira lúdica e divertida. Ainda, como benefícios da brinquedoteca, é possível citar o desenvolvimento da socialização, uma vez que as crianças têm a oportunidade de interagir com outras da mesma faixa etária, aprendendo a compartilhar e resolver conflitos de maneira construtiva.

Portanto, espera-se, com o presente artigo, mostrar às pessoas a importância do brincar e, também, das brinquedotecas em diferentes contextos. Apesar das particularidades de cada uma, torna-se possível perceber que todas tem o desenvolvimento infantil como principal foco, tendo em vista sua relevância para a promoção do amadurecimento físico, emocional, social e intelectual das crianças. Assim, esse tema é extremamente pertinente por incentivar a criação de novas brinquedotecas em novos lugares.

REFERÊNCIAS

ALVES, Stephanie Wilzel Esteves; FIGUEIREDO, Lúcia da Rocha Uchô-. Estratégia de atuação da psicologia diante do câncer infantil: uma revisão integrativa. **Rev. SBPH**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 1, jan./jun., 2017. Disponível em: < http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-08582017000100005#:~:text=As%20intervenções%20buscam%2C%20de%20modo,paciente%20como%20um%20ser%20biopsicossocial.>. Acesso em 16 out. 2023.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION - APA. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-V**. Porto Alegre: Artmed, 2014.

ANGERAMI, Valdemar A. et al.(org.). **O atendimento infantil na ótica fenomenológico-existencial**. 2 ed. SP: Cengage Learning, 2012.

ARAUJO, Raphael *et al.* Uso de atividades lúdicas no processo de humanização em ambiente hospitalar pediátrico: intervenção Programa de Educação pelo Trabalho para a Saúde (PET/Saúde REDES-Urgência e Emergência). **Rev. SBPH**, Rio de Janeiro, v. 19, n. 2, p. 98-106, ago./dez., 2016. Disponível em: <<https://revistasbph.emnuvens.com.br/revista/article/view/422/410>>. Acesso em 12 out. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Especial. **Subsídios para organização e funcionamento de serviços de educação especial: área de altas habilidades**. Brasília, DF, 1995.

CHICON, José Francisco; OLIVEIRA, Ivone M. de; ROCHA, Jackson Pereira. A brinquedoteca e o atendimento às especificidades da criança com autismo. **Revista brasileira de Ciência e Movimento**, v. 27, n. 4, p. 64-72, 2019. Acesso em 14 out. 2023. Disponível em: < https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=CHICON+JF%2C+OLIVEIRA+IM%2C+ROCHA+JP.+A+brinquedoteca+e+o+atendimento+%C3%A0s+especificidades+da+crian%C3%A7a+com+autismo.+R.+bras.+Ci.+e+Mov+2019%3B27%284%29%3A64-72.&btnG=>>.

DELOU, Cristina Maria Carvalho. **Sucesso e fracasso escolar de alunos considerados superdotados: um estudo sobre a trajetória escolar de alunos que receberam atendimento em salas de recursos de escolas da rede pública de ensino**. 2001. 240 f. Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2001.

FALKENBACH, Atos Prinz; DIESEL, Daniela; OLIVEIRA, Lidiane Cavalheiro. O jogo da criança autista nas sessões de psicomotricidade relacional. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Curitiba, Brasil, v. 31, n. 2, p. 203-214, 2010. Disponível em: <<http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/706>>. Acesso em: 23 out. 2023.

GABARRA, Letícia Macedo; CREPALDI, Maria Aparecida. A comunicação médico-paciente pediátrico-família na perspectiva da criança. **Psicol. Argum.**, Curitiba, v. 29, n. 65, p. 209-218, mar./jun., 2011. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/ffb5/21cf8b4e38d2f6da1afc97a065d6c9e2c5c6.pdf>>. Acesso em: 16 out. 2023.

GARDNER, Howard. **Inteligências Múltiplas: A teoria na prática**. RS: Artmed, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. 1 ed. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

KLEIN, M. **Princípios Psicológicos da Análise Infantil**. 2 ed. SP: MestreJou, 1981.

KLIN, Ami. Autismo e síndrome de Asperger: uma visão geral. **Brazilian Journal of Psychiatry**, v. 28, p. 3-11, 2006. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbp/a/jMZNbhCsndB9Sf5ph5KBYGD/>>. Acesso em: 23 out. 2023.

MACHADO, Marina. **O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar, atividades e Materiais**. 7. ed. São Paulo: Loyola, 1994.

Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, 1998. Disponível em: portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf. Acesso em: 23 out. 2023.

OLIVEIRA, Lecila Duarte Barbosa *et al.* A brinquedoteca hospitalar como fator de promoção no desenvolvimento infantil: relato de experiência. **Rev Bras Crescimento Desenvolvimento Hum**, São Paulo, v. 19, n. 2, p. 306 - 312, jun., 2009. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/jhgd/article/view/19920/21997>>. Acesso em 12 out. 2023.

PIAGET, Jean; INHELDER, Bärbel. **A psicologia da criança**. São Paulo: DIFEL, 1982.

RENZULLI, J. Modelo de Enriquecimento para toda a Escola: Um plano abrangente para o desenvolvimento de talentos e superdotação. **Revista Educação Especial**, Santa Maria, v. 27, n. 50, p. 539- 562, set./dez. 2014 (Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/educacaoespecial/article/view/14676>) Acesso em 01 out. 2023.

RENZULLI, Joseph S. What makes giftedness? Reexamining a definition. **Revista Phi Delta Kappan**, Arlington, v. 60, n. 5, p. 180-184, nov. 1978. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=EJ190430>. Acesso em 01/10/23.

RIBEIRO, Disneylândia Maria; CASTRO, Janaina Luiza Moreira de; LUSTOSA, Francisca Geny. **Brincadeira e desenvolvimento infantil nas teorias psicogenéticas de Wallon, Piaget e Vigotski**. In: FÓRUM INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA, v.10, 27-30 de nov. 2018, Pau dos Ferros (RN): UERN, 2018. Tema: 10 anos de FIPED / AINPGP: Pesquisa, memória e Internacionalização.

RINCO, A. **Política pública municipal de educação para alunos com altas habilidades ou superdotação: proposta para Juiz de Fora – MG**, 2016. 160 f.

Dissertação (Mestrado em Diversidade e Inclusão) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016.

ROSA, Fabiane Vieira da; KRAVCHYCHYN, Helena; VIEIRA, Mauro Luis. Brinquedoteca: a valorização do lúdico no cotidiano infantil da pré-escola. **Barbaroi**, Santa Cruz do Sul, n. 33, p. 8-27, dez. 2010. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-65782010000200002&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 15 out. 2023.

ROSS, G. **Altas Habilidades ou Superdotação**. 2020. Disponível em: <<https://www.adventisteducators.org/2020/08/habilidades-superdotacao/>>. Acesso em 25 out. 2023

SOSSELA, Cláudia Roberta; SAGER, Fábio. A criança e o brinquedo no contexto hospitalar. **Rev. SBPH**, Caxias do Sul, v. 20, n. 1, p. 17-31, jan./jun., 2017. Disponível em: <<https://revistasbph.emnuvens.com.br/revista/article/view/229/218>>. Acesso em 12 out. 2023.

SOUZA, Greice Kely Oliveira de; MARTINS, Maria Margarete. A brinquedoteca hospitalar e a recuperação de crianças internadas: uma revisão bibliográfica. **Saúde e Pesquisa**, Maringá, v. 6, n. 1, p. 123-130, jan./abr., 2013. Disponível em: <<https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/saudpesq/article/view/2430/1854>>. Acesso em 12 out. 2023.

TAVARES, Talita Arruda. **O brincar na clínica psicanalítica de crianças com autismo**. São Paulo: Edgard Blücher Ltda., 2019. 145 p. ISBN 978-85-212-1454-0. Ebook.

WINNICOTT, Donald. Woods. **O brincar e a realidade**. São Paulo: Imago, 1975.

ZANON, Bruna Pase; CREMONESE, Luiza; RIBEIRO, Alina Cammarano; PADOIN, Stela Maris de Mello; PAULA, Cristiane Cardoso de. Comunicação de notícias difíceis em pediatria: revisão integrativa. **Revista Brasileira de Enfermagem REBEn**, v. 73, suppl. 4, 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2019-0059>. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/reben/a/dSXbkVGGpKvPQKJDXd7Y3Dr/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 6 out. 2023.