

## **A INFORMAÇÃO NO CONTEXTO LÚDICO E O PROCESSO DE TRATAMENTO E CURA EM HOSPITAIS PEDIÁTRICOS: UMA EXPERIÊNCIA NO HOSPITAL DA CRIANÇA DA BAHIA**

BRANCO, Adriana de Freitas Castelo – HEC/PMFS/UNIRB  
TEIXEIRA, Francis R. Miranda – UNIRB/UNIFACS/HEC

### **RESUMO**

Diante das muitas transformações, a educação vem ganhando significativo espaço em vários setores no Brasil. Surgem novas intervenções e possibilidades na Pedagogia que possibilitam o repensar do espaço pedagógico. Uma delas é a presença da informação e das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), favorecendo o aprender e aprendizagem. Com a Pedagogia Hospitalar (P.H.), constroem-se novos espaços em hospitais e clínicas, ampliando a sua atuação. O pedagogo propicia um atendimento voltado para crianças que se encontram internadas. A hospitalização é verificada como momento de grande sofrimento físico e emocional à criança, acarretando mudanças singulares na construção de sua existência. Desta forma o presente artigo busca apresentar vivências sobre a atuação do pedagogo e a utilização da informação no contexto lúdico ao processo de tratamento e cura no Hospital da Criança da Bahia, fundamentando-se em teóricos que defendem essa temática como Coadic, Capurro, Belloni, Smit e Tálamo, entre outros. A metodologia empregada baseia-se em pesquisa bibliográfica da C.I., da P.H e da Medicina Pediátria, com relato acerca de experiência sobre o uso e benefícios das TIC. Como resultados, reflete-se sobre a importância do uso da informação lúdica aliadas às TIC, no contexto hospitalar, bem como a sua relevância ao atendimento pedagógico transformador do estágio emocional e físico do paciente, visando a melhoria da qualidade de vida da criança hospitalizada. indivíduo em suprir certas demandas informacionais, sobretudo na busca do entender sua própria realidade social e cultural

**Palavras-chave:** Informação lúdica; Ciência da Informação – Pedagogia Hospitalar; Tecnologias da Informação e Comunicação – Hospital Pediátrico.

### **Introdução**

A educação como processo histórico da humanidade passou por grandes transformações antes e durante o século XXI. Tanto com questões sobre a forma como era concretizada, seu espaço, como também os materiais que poderiam ser utilizados para realizá-la. Este artigo visa apresentar estas constantes mudanças e refletir sobre a atuação do professor no hospital. Hoje há várias situações e acontecimentos que poderão desafiar o momento do ensino e aprendizagem realizado pelo profissional da educação, sejam por alunos mais questionadores ou também por instrumentos digitais mais presentes durante as atividades. Sabe-se que as tecnologias possuem várias formas de uso e algumas alternativas para realizarmos tarefas que em outros momentos seria impossível. Com o surgimento dos dispositivos móveis (Tablets), estas atividades relatadas anteriormente poderão ser bem sucedidas de tal maneira que os profissionais da educação terão uma nova ferramenta para auxiliar no processo ensino aprendizagem. Assim, as TIC vêm propiciar a qualidade do atendimento aos pacientes e possibilita novas estratégias de aprendizagens. Belloni (2012) ressalta que a Pedagogia e as TIC sempre foram elementos fundamentais e inseparáveis da

Educação. Smit; Tálamo (2007), compreendem a C.I. como uma área que surgiu da necessidade de organização, controle, recuperação e disseminação da informação, devido a explosão organizacional somada à inserção das novas tecnologias surgidas a partir da Segunda Guerra Mundial. Assim sendo, esta reflexão sinaliza para a informação como suporte fundamental na prática lúdica em hospitais pediátricos, a exemplo do Hospital da Criança da Bahia.

Esse trabalho, originário de uma incursão bibliográfica e de uma experiência vivenciada no HEC Feira de Santana Bahia-Brasil, tendo como propósito ressignificar o uso da informação lúdica como suporte ao trabalho do pedagogo e médicos, apontando os seus benefícios no atendimento direcionado à criança hospitalizada.

### **A importância do lúdico no processo de hospitalização**

A Pedagogia Hospitalar vem ganhando significado espaço no contexto social atual, abrindo inúmeras portas para aprendizagem e o lúdico em diferentes espaços, em especial o hospital.

De acordo com MATOS & MUGGIATTI, o educador, buscando novas soluções por meio do autoconhecimento, com o deslumbrar de outras fontes e assumindo o compromisso de transformação pessoal e social, passa a se tornar, juntamente com os demais profissionais, os artifícios de uma nova proposta integrada, com a devida abertura para o desempenho de funções, políticas e sociais, em que se manifestem as eventuais necessidades da educação. (2001, p.20)

O brincar é uma atividade inerente ao comportamento infantil e imprescindível ao processo de desenvolvimento afetivo, social, cognitivo e motor da criança, pode ser considerado como fonte de adaptação e instrumento de formação, manutenção e recuperação da saúde.

O ser humano, como ser social, ele necessita se relacionar com o meio em que vive, caso contrário, ele não sobrevive. Quando criança, seu comportamento é demonstrado de diversas formas, mas é no brincar que ele constrói ações significativas para o seu desenvolvimento.

VIGOTSKY (1988) nos diz que a brincadeira é a atividade predominante que constitui a fonte de desenvolvimento ao criar a Zona de desenvolvimento. Zona de desenvolvimento proximal refere-se ao caminho que o ser humano irá percorrer para desenvolver funções que

estão no processo de amadurecimento e que a tornarão funções consideradas e estabelecidas no seu nível de desenvolvimento real.

A partir disso, o brinquedo desempenha um importante papel. Ao desenvolver uma situação imaginativa por meio da ação livre, a criança desenvolve a autonomia, expressa seus desenhos e internaliza as regras sociais. O brinquedo irá fornecer ampla estrutura básica para mudança de necessidades e da consciência.

O brincar é uma atividade dinâmica que produz e resulta de transformações, é o ponto fundamental para o desenvolvimento infantil. Ele favorece a impressão psicológica, cria condições de expressão e afirmação física, propriamente dita, sendo que ambas (psicológica e física), é claro, se completam continuamente.

Ele é essencial porque através dele as crianças desenvolvem suas habilidades para lidar com as situações reais, constroem seus conhecimentos sobre o mundo físico e a partir da elaboração e da combinação de suas experiências e ações constroem as bases de seu desenvolvimento intelectual, afetivo e social.

Segundo WINNICOTT, quaisquer que sejam as explicações para a força curativa dos brinquedos e das brincadeiras, a "mágica" que perpassa o ato de brincar pode ser explicada pelo fato de que, sendo a brincadeira universal e própria do indivíduo saudável, ela facilita o crescimento e, portanto, a saúde. (1975, p.203).

A criança, mesmo doente, ela continua se desenvolvendo. Então, no ambiente hospitalar, a atenção para a criança não deve ser voltada somente para melhora orgânica, mas também devem ser oferecidas condições para que seus processos de desenvolvimento e aprendizagem continuem. (BRASIL, 1995)

O processo de hospitalização acaba por afastar as crianças do seu vínculo familiar, social e escolar, prejudicando assim o seu desenvolvimento. Proporcionar o brincar no ambiente hospitalar auxiliam a amenizar a dor, sofrimento, estimulando os vínculos sociais e afetivos neste espaço. O brincar é parte essencial do desenvolvimento sadio e pleno dos indivíduos, é através dele que a criança hospitalizada pode viver de forma criativa, construindo em estado de viver saudável, aliviando o seu aparelho psíquico da ansiedade e da angústia oriundas das experiências desagradáveis.

O hospital é um lugar onde a doença e a morte são enfrentadas, a partir de conhecimentos técnicos a favor da saúde. A atividade lúdica nesse contexto baseia-se no enfrentamento do inesperado, exigindo capacidade de enfrentá-lo e ensinando como fazê-lo. Nesse sentido, brincar no ambiente hospitalar ensina a enfrentar a doença promovendo a saúde.

A aplicação de recursos lúdicos transforma-se em um potencializador no processo de recuperação da capacidade de adaptação da criança hospitalizada diante de transformações que se darão a partir da sua entrada no hospital. (DIAS e ROAZZI, 2003).

A criança doente continua sendo criança, e para garantir seu equilíbrio e desenvolvimento emocional, intelectual e motor é essencial o brincar no ambiente hospitalar. É brincando que ela mergulha na vida, podendo ajustar-se às experiências sociais e familiares beneficiando o seu desenvolvimento.

Com esses itens abordados acima, podemos fazer uma referência da pertinência da utilização da informação no contexto lúdico ao processo de tratamento e cura de crianças hospitalizadas.

### **A utilização da informação no contexto lúdico no ambiente hospitalar**

A revolução das TIC fixou-se numa dinâmica de mudanças significativas em diversos setores e, na educação este processo não foi diferente. O conhecimento é um dos principais fatores de superação da desigualdade e o desafio imposto hoje à escola é imenso. A instituição escolar, na sociedade atual, deve ser capaz de desenvolver competências nos discentes que os permitam participar e interagir valorizando o ser competitivo, flexível e criativo. Além disso, ser inovador e capaz de encontrar soluções nas mais diversas situações, tendo consciência que aprender não é um processo estático, mas dinâmico.

A utilização indiscriminada dos computadores pessoais, tablets e celulares de última geração ocupou lugar de destaque na vida dos alunos atenuando e até diminuindo a distância digital existente.

A globalização estabelece uma integração entre países e pessoas do mundo todo, permitindo a troca de ideias e as transações financeiras, comerciais e culturais. Trata-se do 'moderno' abrindo espaço para novos conceitos e formas de ver e viver o mundo: a nova Aldeia Global interligada a uma rede de conexões que permite encurtar as distâncias e facilitar as relações culturais e econômicas de forma mais eficiente. Somam-se a internet e as tecnologias digitais que fizeram surgir um novo padrão social, descrito por alguns autores, como "sociedade de informação" ou sociedade em rede alicerçada no poder da informação, sociedade do conhecimento ou sociedade da aprendizagem (CASTELLS, 2003; HARGREAVES, 2003; POZO, 2004).

Segundo Gadotti (2000), as transformações tecnológicas tornaram possível o surgimento da era da informação. Para ele, as novas tecnologias criam novos espaços de conhecimento.

Características peculiares à sociedade de hoje que propiciam a procura de um ambiente educativo diferenciado e responsável por gerir essa diversidade.

Drucker (1995, p.14) diz que a "sociedade da informação tem como característica marcante o fato de além de sua estrutura real, com base nas relações de produção, ser formada por uma versão virtual baseada na tecnologia de comunicação em rede em especial a internet que busca possibilitar a comunicação direta entre milhões de pessoas, que passaram a compartilhar grande volume de informação, a produzir conhecimento e informação utilizando-se do trabalho cooperativo, bem como, participando dos grupos de interesse no chamado ciberespaço<sup>1</sup>".

Onde acontece a distribuição veloz e *on line* e, muitas vezes, em tempo real de informações, observando o papel da Ciência da Informação (CI), como propulsora das diversas transformações ocorridas em vários setores. Agregando propósitos diferentes quer, na produção e/ou na disseminação da informação com a competência de construir novos conhecimentos. A esse respeito Freire (2004) diz que:

Na construção do estoque de informação, deve-se pensar em formas de facilitar sua comunicação para usuários na sociedade, de modo a contribuir tanto para o crescimento como para o desenvolvimento dos usuários individuais nas organizações, lucrativas ou não, e da própria sociedade.

Assim, segundo Coutinho e Lisboa (2011), de posse da informação faz-se necessário que as pessoas reelaborem o conhecimento ou, até mesmo, promovam a sua desconstrução.

Para as autoras a aplicação desse conhecimento é que vem caracterizar a revolução tecnológica, sendo através da aplicação desse conhecimento democratizado que irá contribuir para aprendizagens significativas novas informações interiorizadas e incorporadas naquilo que o sujeito já conhece (AUSUBEL, 1982). A informação é a base do conhecimento e para Pellicer (1997, p. 88), porém, "faz-se necessário uma série de operações intelectuais para que ela possa ser organizada já o conhecimento é adquirido quando as diversas informações se interrelacionam mutuamente criando sentido".

Assim sendo, o conhecimento para Pelizzari et al. (2002) "é a capacidade que o aluno tem, diante da informação, de desenvolver uma competência reflexiva, relacionando os seus múltiplos aspectos em função de um determinado tempo e espaço conexões com outros conhecimentos e de utilizá-los na sua vida cotidiana". Coutinho e Lisboa (2011) ratificam que

---

<sup>1</sup> É uma representação física e multidimensional do universo abstrato da 'informação'. Um lugar pra onde se vai com a mente, catapultada pela tecnologia, enquanto o corpo fica pra trás. (GIBSON, 2003, p. 5-6).

embora exista uma relação entre informação e conhecimento, há uma distinção entre os dois conceitos, para Rezende e Abreu (2000, p. 60):

Sendo a informação todo dado trabalhado, útil, tratado, com valor significativo atribuído ou agregado a ele, com sentido natural e lógico para quem usa a informação. O dado é entendido como um elemento da informação um conjunto de letras, números ou dígitos, que, tomado isoladamente, não transmite nenhum conhecimento, ou seja, não contém um significado claro. Quando a informação é "trabalhada" por pessoas e pelos recursos computacionais, possibilitando a geração de cenários, simulações e oportunidades, pode ser chamada de conhecimento. O conceito de conhecimento complementa o de informação com valor relevante e de propósito definido.

Há diversos conceitos que definem o que é o conhecimento. Vários autores e estudiosos do assunto arriscam definições. Porém, é possível observar conceitos que se assemelham, permitindo um consenso sobre o termo. Para Sócrates, o conhecimento tinha a função de autoconhecimento, já Protágoras entendia o conhecimento como a mola propulsora para quem o possuía tornando-se eficaz. Sabendo o que dizer e como dizer, buscando a sabedoria no uso desse conhecimento.

No entanto, Drucker (1998, p. 24-25) entende que o conhecimento se mostra no fazer: "Para nós o conhecimento é informação eficaz em ação, focalizada em resultados". O autor acrescenta ainda que: no passado [...] sabiam o suficiente para falar ou escrever a respeito de muitas coisas. Mas não sabiam o suficiente para fazer nada. Apesar do conhecimento e da retórica, isso não dava condição para agir sobre o mundo ou sobre situações cotidianas.

Sendo assim na sociedade rotulada "do conhecimento", há a transformação de dados em informação. Essas informações compreendidas pela mente e aplicadas é o que podemos chamar de conhecimento. Assim, trabalhar a informação transformando em conhecimento nas unidades hospitalares com a experiência de computadores, tablets é possibilitar novas habilidades impulsionando o ato de aprender, em diferentes contextos e de diferentes formas. E para estas crianças o contato com as ferramentas é uma novidade, as mesmas são de baixo poder aquisitivo, o que torna a experiência diferente significativa para elas. Um fato curioso decorrente do uso das TIC é que comemorarmos o dia das Crianças e o Natal e sonho de desejo é sempre um tablete.

## **Uma experiência e muitos significados**

O projeto de Pedagogia Hospitalar teve seu início no Hospital Estadual da Criança (HEC), situado no município de Feira de Santana, Bahia, Brasil, a partir do ano de 2011, tendo como objetivo estratégico fortalecer e ampliar ações pedagógicas e lúdicas no espaço hospitalar, ou seja, oferecer a criança e o adolescente hospitalizado nesta unidade, ou em longo tratamento de saúde, a valorização de seus direitos à educação, ao brincar e à saúde, como também ao o espaço que lhe é devido enquanto cidadão em formação, de reflexão e construção de conhecimentos que contribuirão para compreensão de sua existência, possibilitando a melhora do seu quadro clínico.

Dentro desse projeto desenvolvemos ações pertinentes a promoção do desenvolvimento da criança hospitalizada, amenizando o seu sofrimento e dor causado pelo processo de hospitalização, ajudando na cura e tratamento. Uma das ações e de maior importância do projeto é a utilização da informação no contexto lúdico no processo de tratamento das crianças internadas no HEC. As atividades lúdicas no contexto hospitalar buscam estimular a autoconfiança e a autonomia, proporcionando uma integração entre o hospital, profissionais e a criança. O uso das novas tecnologias de informação (TIC) como recurso potencializador nas atividades lúdicas no ambiente hospitalar possibilita que a criança conheça e entenda o momento pela qual está passando para enfrentar a situação dolorosa de forma suave e plena, estimulando assim a sua autoestima e confiança.

Segundo FREITAS (2005), o projeto é inovador e inédito e utiliza a informática como mais uma ferramenta para o desenvolvimento de atividades lúdico-terapêuticas educativas a crianças e adolescentes hospitalizados. Além disso, promove a interatividade entre as crianças, possibilitando a construção de conhecimentos e combate a exclusão digital.

Em 1995 foi publicada a Resolução do Ministério da Justiça e Conselho Nacional dos Direitos da Criança e dos Adolescentes que trata dos "Direitos da Criança e do Adolescente Hospitalizados" (BRASIL, 1995). O item nove dessa Resolução expressa que "a criança hospitalizada tem direito a desfrutar de alguma forma de recreação, programa de educação para a saúde e acompanhamento do currículo escolar durante a sua permanência hospitalar".

Por muito tempo realizamos no HEC práticas nas enfermarias e ambulatórios através de salas de brinquedos, contações de histórias, acompanhamento das atividades de escola de origem, além de atividades pedagógicas, contato com animais, mas a pouco tempo uma prática vem sendo adotada e que tem mostrado resultados favoráveis para o restabelecimento da saúde das crianças. Com a concepção de que brincar faz-se necessário no ambiente hospitalar, inserimos nesse brincar tablets e notebooks, além da internet para que as crianças e adolescentes pudessem realizar suas atividades da escola de origem e realizar pesquisas.

O uso do notebook e tablets tem se mostrado como grande atrativo para as crianças hospitalizadas devido aos seus multimeios e inovação, o que tem gerado grande motivação para as atividades. Contudo, não basta dispor, é necessário criar metodologias e avaliá-las para que a tecnologia seja uma ferramenta que contribua para a melhora efetiva da criança hospitalizada. No ambiente hospitalar, a Internet contribui de forma lúdica e interativa, propicia um ambiente no qual as crianças, mesmo internadas, possam ter acesso a informação e possam continuar comunicando-se com sua escola, amigos, parentes, realizando as atividades da escola de origem entre outras.

Segundo CHAIBEN (2003), em um ambiente hospitalar, a incorporação destas tecnologias mesmo em sua forma mais simples, qual seja a de colocar as pessoas em contato umas com as outras, pode proporcionar muitos benefícios, inclusive no processo de humanização da assistência hospitalar, uma preocupação hoje do Ministério da Saúde. O trabalho com o ambiente virtual de forma lúdica e divertida nos hospitais é algo que irá estimular as crianças/adolescentes no processo de recuperação além de ser mais um desafio de grande valor para nós educadores, trazer para nossos educandos, seja em escolas ou hospitais, todas as ferramentas que possam contribuir para uma educação de qualidade, educação digna, divertida, interessante e dinâmica.

### **Considerações finais**

Novas e significativas formas de ensinar devem ser evidenciadas e estimuladas no contexto escolar. A informação transformada em conhecimento é sem dúvida o caminho para se difundir a aprendizagem. No contexto hospitalar numa rotina de remédios e outros procedimentos médicos, impulsionar o uso das TIC foi um ganho significativo para a introdução das pesquisas, jogos e atividades que promovam o aprender a aprender. Fomentamos o interesse pelas atividades garantidas na pesquisa, informações relevantes, além de propiciar habilidades com estas ferramentas.

Destarte vale salientar que no ambiente hospitalar este trabalho tem extrema relevância, as TIC ainda despertam o desejo e o imaginário infantil, a criatividade das atividades e jogos, para os mais adolescentes a pesquisa e jogos que não deixam de ser um elemento a mais para se trabalhar as descobertas.

O trabalho no o ambiente virtual de forma lúdica e divertida no HEC é algo que estimula as crianças/jovens no processo de recuperação e que contribuem para uma educação de qualidade digna, divertida, interessante e dinâmica.

A utilização de notebooks, tablets entre outros instrumentos tecnológicos e principalmente a internet é de extrema importância as crianças e adolescentes confinados no hospital para tratamento de saúde, pois muitos estão afastados do seu vínculo familiar, social, afetivo e escolar. A inserção desses pacientes no mundo das novas tecnologias possibilita uma melhor qualidade de vida, ameniza os traumas causados pelo processo de hospitalização, além de possibilitar momentos lúdicos e estreitar os laços entre a escola e seus amigos e familiares. Favorecendo assim a valorização da sua autoestima e diminuindo por muitas vezes o seu tempo de internação, ocupando o seu tempo ocioso.

As TIC são importante aliadas no processo educacional e lúdico no ambiente hospitalar, uma vez que contribuem para interação, aprendizagem, socialização e desenvolvimento cognitivo, social e afetivo das crianças internadas no HEC.

Por fim, faz-se necessário refletir sobre a importância da informação no contexto dos hospitais, como ferramenta essencial e necessária à promoção da saúde e qualidade de vida do paciente infantil.

## Referências

BELLONI, M. L. **Educação a Distância**. 6. ed. Campinas: Coleção educação Contemporânea, 2012.

BRASIL. **Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente**. Resolução 41/95.

CASTELLS, M. **A Galáxia da Internet**: Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

CAPURRO, R. Epistemologia e ciência da informação. In: **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, 5., Belo Horizonte, novembro de 2003. Tradução de Ana Maria Rezende e outros. Anais... 1 CD.

COUTINHO, Marcelo (2003). **A sociedade da informação e o determinismo tecnológico**:

notas para um debate. In: Revista LÍBERO. Ano VI - Volume 6 - nº 11. Disponível em: <http://www.facasper.com.br/pos/libero/index3.php>. Acedido em: 05/05/11.

CHAIBEN, Rubemyr Maria Secco. **Projeto e voluntários da saúde infantil**: uma proposta de humanização da assistência às crianças hospitalizadas. Prêmio Celepar de Informática e Cidadania (1º lugar). 2003.

DIAS, M.G., OLIVEIRA, S.S., ROAZZI, A. **O lúdico e suas implicações nas estratégias de regulação das emoções em crianças hospitalizadas.** In. Psicologia: Reflexão e Crítica, vol. 16, n.01, 01 – 13. Porto Alegre, 2003.

DRUCKER, P. F. **A sociedade pós capitalista**, 2 .ed. São Paulo: Pioneira. 1995;

FREIRE, Paulo. **A responsabilidade social da ciência da informação na perspectiva da consciência possível.** DataGramZero, v.5, n. 1, 2004

FREITAS, Rosiane Correia de SWO; IOSHIKO, Mirian; CALLET, Neusa; RIBEIRO, Rosa Lúcia Rocha. **Inclusão Digital:** pressupostos teóricos. Comitê para a Democratização da Informática do Paraná. (Projeto) 1. ed. Copyright: março/2005.

GADOTTI, M. **Perspectivas atuais da educação.** Artes Médicas, 2000 p.34

MATOS, Elizete Lúcia Moreira; MUGGIATI, Margarida Maria T. de Freitas. Pedagogia Hospitalar. Paraná: Champagnat, 2001.

PELLICER, Esther Gispert, (1997), "La Mod a tecnológica en la educación: peligros de un espejismo" in Píxel Bit. In: **Revista de Medios y Educación**, (nº9Junho), 81- 92. Disponível em: <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n9/n9art/art97.htm>. Acedido em: 07/05/14.

REZENDE, D. A., Abreu, A. F (2000). **Tecnologia da Informação Aplicada a Sistemas de Informações Empresariais.** São Paulo: Atlas. SAMPIERI, R. H; COLLADO.C.F; LUCIO. M. P. B; Metodologia de pesquisa. 5 ed. Porto Alegre: AMGH, 2013. 624p (Série Métodos de Pesquisa).

VYGOTSKY, Leontiev Luria. Linguagem, **Desenvolvimento e Aprendizagem.** São Paulo: Ícone, 1988.

WINNICOTT D.W. **O brincar e a Realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1988.