

## RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O ATENDIMENTO PEDAGÓGICO E A UTILIZAÇÃO DA LUDICIDADE NA PEDIATRIA DE UM HOSPITAL PÚBLICO DA GRANDE BELÉM<sup>1</sup>

Jéssica Regina Mariano<sup>2</sup>, Victor Matheus Silva Maués<sup>2</sup>, Rosilene Ferreira Gonçalves Silva<sup>3</sup>.

Universidade do Estado do Pará – [jessicaregina739@gmail.com](mailto:jessicaregina739@gmail.com)<sup>2</sup>

**RESUMO:** O presente artigo resulta das ações lúdicas que foram realizadas na pediatria da Fundação Santa Casa de Misericórdia do Pará - FSCMP, por meio do grupo de extensão em Pedagogia Hospitalar da Universidade Estadual do Pará - UEPA, com a parceria dos professores da Secretaria Estadual de Educação - SEDUC. Antes da execução das atividades, houve discussões e criação de um projeto intitulado “Escolarização e Ludicidade na Pediatria; Linguagens, Multiculturalismo e Saúde”, por meio dele foi criado um cronograma, estabelecendo metas, além da produção de um aporte teórico que subsidiasse as ações desenvolvidas, neste artigo foi destacado a importância da Ludicidade como ferramenta no atendimento pedagógico, não como um evento isolado, mas como uma ação que permeia todas as atividades no contexto da pediatria. Com o objetivo de trazer a Ludicidade como método de trabalho no auxílio à escolarização, além de fortalecer a identidade cultural e o estilo de vida saudável para cada criança atendida. Como resultados foram criados jogos planejados para atender a realidade das crianças, como: Quebra cabeça feito de Material Hospitalar; Maquete utilizada para ilustrar histórias e um mapa do estado Pará para estimular o conhecimento regional, além de utilizar a Ludicidade como mecanismo de socialização. Percebeu-se que através do atendimento lúdico, foi possível manter um contato mais próximo as crianças para a realização das atividades que foram propostas. É preciso entender que toda criança, permanece criança, independente do seu estado clínico e do espaço físico em que ela se encontra.

**Palavras-chave:** Pedagogia Hospitalar; Ludicidade na Pediatria; Projeto Universitário.

### 1 INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como base o subprojeto de extensão em pedagogia hospitalar cujo tema é “Escolarização e Ludicidade na Pediatria: Linguagens, multiculturalismo e saúde”, realizado na Fundação Santa Casa de Misericórdia do Pará (FSCMP), no período de março a maio de 2016. O grupo de Pesquisa em Pedagogia Hospitalar multiplicou seu campo de atuação desde o seu início em 2013, quando estava apenas no Ambulatório de Especialidades Pediátricas na FSCMP, visto o grande campo de atuação dentro do Hospital e a necessidade de realizar atividades educativas para

<sup>1</sup> Trabalho realizado por meio do grupo de extensão em Pedagogia Hospitalar da Universidade Estadual do Pará - UEPA.

<sup>2</sup> Discentes do 8º semestre do curso de Licenciatura plena em Pedagogia - UEPA.

<sup>3</sup> Pedagoga da Fundação Santa Casa de Misericórdia do Pará/FSCMP; Professora e coordenadora do grupo de extensão em Pedagogia Hospitalar - UEPA.

as crianças que estavam internadas ou que teriam que ir ao hospital para serem consultadas, deste modo foi preciso ampliar o atendimento para mais quatro setores, sendo eles: Pediatria, Hemodiálise, Centro Cirúrgico, UTI, para o fortalecimento das atividades pedagógicas dentro da FSCMP e o atendimento especializado para a criança.

Através desta ampliação, foram percebidas as diferentes nuances da Pedagogia dentro do Hospital, compreendendo que as realidades dos espaços são diferentes, logo os tipos de abordagens também deveriam ser, para que houvesse a eficácia neste atendimento. Na Pediatria as crianças em sua maioria estão internadas, e precisam romper por um período com suas atividades escolares, ou não frequentam a escola. Para isto são elaboradas atividades que visam à escolarização, contando com o apoio da classe hospitalar, que mesmo pequena, realiza um papel fundamental no atendimento.

Dentro das reuniões do Grupo de Extensão, foram debatidas essas problematizações acerca das várias abordagens que acontecem dentro do Hospital, compreendendo que as atuações teriam que ser planejadas para atender um público-específico dentro do Hospital, deste modo, criaram-se subprojetos que delimitavam o lócus da atuação como também as práticas metodológicas, os temas geradores e o planejamento que seria desenvolvido.

O subprojeto visa à implantação do atendimento pedagógico ao enfermo em tratamento de saúde, trazendo consigo, temas transversais que contribuam para formação cognitiva, afetiva e social do aluno, além de ser um campo de atuação da Pedagogia não escolar, onde os integrantes do grupo de pesquisa tem a oportunidade de realizar o trabalho prático da pedagogia hospitalar, podendo desenvolver uma atuação que esteja alinhada com a realidade do espaço e aprimorando seus conhecimentos sobre o tema e através dele redirecionando o olhar sobre a atuação do pedagogo no Hospital.

Ressaltamos a importante interação entre a Universidade do Estado do Pará, a Fundação Santa Casa de Misericórdia do Pará e a Secretaria de Educação do Pará na execução destas atividades, visto que os atendimentos são realizados em parcerias com os professores da classe, que são solícitos ao desenvolvimento deste projeto fornecendo conhecimentos técnicos e teóricos para o desenvolvimento do trabalho. Através desta interação nota-se a carência de profissionais dedicados exclusivamente para o atendimento hospitalar, para um melhor planejamento e execução das atividades, visto que com o número de horas aulas sendo destinado também para outro espaço é difícil elaborar um projeto e fazer o acompanhamento dele. Esta parceria é necessária para o

fortalecimento deste laço interinstitucional para dar sustento às práticas pedagógicas na classe hospitalar.

Dentro dos atendimentos pedagógicos, a ludicidade apresenta-se como um exemplo de ferramenta comumente usada nas atividades, todavia muitas vezes ocorre um erro muito comum de achar que ela é apenas uma parte isolada que está relacionada apenas as brincadeiras, ou jogos usados como quebra-gelo, ou em dado momento mais distraído no atendimento, e a abordagem de conteúdo é mais técnica e fechada, centralizando apenas no assunto o atendimento escolar, é um equívoco distanciar uma realidade da outra, quando na verdade, a Ludicidade também é uma importante ferramenta metodológica que auxilia no desenvolvimento e na construção dos assuntos, contribuindo na troca dos saberes e na interação entre professor e aluno.

Este artigo mostra o processo dos atendimentos pedagógicos que foram desenvolvidos na pediatria da FSCMP até a percepção de que a Ludicidade é uma ferramenta transversal que não está restrita somente ao jogo, mas é uma proposta de um desenvolvimento mais significativo nos encontros, facilitando a interação dentro do campus e trazendo a criança atendida para o eixo central do trabalho realizado, mediando o conhecimento e fazendo com que ele seja adquirido de maneira completa e prazerosa.

## **2 DESENVOLVIMENTO**

Vivemos em um período em que se discute sobre como a educação em saúde pode oferecer suporte para uma estadia melhor aos pacientes submetidos à internação nos hospitais. O ambiente estranho, provocado pela concepção de que o hospital é um lugar frio e sem espaços para o ato educativo, gera na criança o medo, a insegurança, sentimentos que podem ser atenuados com a presença do professor no hospital.

Dentro da Pediatria, a rotina pedagógica promove a afirmação de que o hospital pode ser um lugar lúdico, desmistificando conceitos errôneos e promovendo o prazer dos indivíduos que recorrem a ele para quaisquer procedimentos. Tendo em vista que ela se propõe a realizar atividades educacionais que são significativas para quem esteja sendo atendido.

A pedagogia na pediatria atua desenvolvendo um atendimento contínuo para as crianças que estão internadas, evitando o rompimento brusco e as percas referentes ao conteúdo escolar. Porém, por mais que a lei assegure a obrigação dos hospitais que tenham atendimento pediátrico em oferecer acompanhamento escolar, existe um nível notório de carência que impossibilitam estas pessoas de receberem estes direitos.

Os atendimentos pedagógicos caracterizam-se em diversos tipos de abordagens, visto a densidade de relações dentro do campo educacional, no contexto da pediatria, estes atendimentos tem a intencionalidade de promover, garantir e proporcionar o ato educativo como uns dos recursos para promoção da saúde, alinhando a educação as ofertas de serviços de um hospital com atendimento pediátrico.

O espaço físico pode variar, mas toda criança permanece criança, a partir desta análise, podemos construir nosso debate a cerca da ludicidade como ferramenta no trabalho pedagógico. Todas as diversas patologias que são apresentadas na pediatria, as dificuldades que são demonstradas, não podem sobrepôr ao sujeito que está recebendo e atuando dentro do atendimento pedagógico, mais do que preencher formulários, que são importantes, mas não totalizam o atendimento por completo, é preciso conhecer o público para entender quais ferramentas serão utilizadas e mediante isto construir através desta socialização e descobertas, um atendimento coerente com o público que o recebe.

Ao escrever este parágrafo foram feitas diversas considerações sobre a prática dentro da pediatria, e como ela nos proporciona explicar e entender que mesmo hospitalizada, a criança reconhece na Ludicidade algo prazeroso que lhe permite enfrentar sua estadia no hospital de maneira mais tranquila e harmônica, seja através de jogos, ou em histórias encenadas, pois para ela, a brincadeira já faz parte de seu universo, ou seja, ela já está familiarizada com as atividades.

A ludicidade não se restringe apenas no brincar, mas na maneira lúdica como um assunto é repassado, as ferramentas que o subsidiam, é transformar algo muitas vezes distante do universo infantil, na linguagem que a criança já conhece como o brincar, pois é através do ato de brincar que a criança descobre, reinventa e estimula sua imaginação, expressando suas fantasias e desejos (CUNHA, 1998).

O papel do professor já é conhecido da criança, mesmo antes da internação, pois ela já tem o contato com ele dentro de outros setores da sociedade. Para o professor dentro do Hospital, direcionar a educação de maneira lúdica é propiciar que algo que já está inerente a criança, possa se manifestar dentro do atendimento pedagógico, compreendendo que:

[...] A educação lúdica é uma ação inerente a criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo [...] (ALMEIDA, 1995, p 91)

Para Cunha, "Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a

criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer" (Cunha 2001, p.14). Dessa forma acredita-se que é possível pensar em novos modos de ensinar no ambiente hospitalar e desenvolver tais habilidades.

Deste modo, na enfermaria Santa Ludovina na FSCMP, os estagiários se apropriaram de brincadeiras que estimulavam o conhecimento regional e o cognitivo do aluno\paciente como o quebra-cabeça do Estado do Pará, onde cada região do estado está representada de uma cor de papel EVA e colados em folha de RX para melhor sustentação.

Conceber o lúdico como atividade apenas de prazer e diversão, negando seu caráter educativo é uma concepção ingênua e sem fundamento, pois segundo Nelson Carvalho Marcelino o lúdico, lazer e educação possuem relações que facilitam o aprendizado, não por transcender a aquisição de informações, mas por ser uma questão de participação cultural, de usufruir e criar cultura.

Uma forma de transpassar cultura não sistema educacional que se encaixa perfeitamente no âmbito hospitalar está na “Pedagogia da Animação”, uma metodologia nova que se dispõe a criação do ânimo, à provocação de estímulos e a cobrança da esperança. Tratando de recuperar o sentido da recreação e do lazer, com a intenção de trabalhar para a mudança do futuro, por meio de ações de forma prazerosa.

A educação lúdica é uma ação inerente na criança, aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento. A criança aprende através da atividade lúdica ao encontrar na própria vida, nas pessoas reais, a complementação para as suas necessidades. Dessa forma durante a realização do projeto, muitas vezes conseguimos identificar o sentimento de algumas crianças internadas por meio de suas expressões nas atividades proposta.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante do atendimento pedagógico, é possível levantar considerações importantes no campo da pedagogia hospitalar, possibilitando o amadurecimento do trabalho do pedagogo dentro deste contexto. Algumas destas considerações decorrem da abordagem metodológica utilizada para alcançar a criança no atendimento, como adequar o conteúdo para o contexto hospitalar? Como realizar um atendimento de excelência para o educando em situação de adoecimento? São questões que aparecem e precisam de respostas. O lúdico aparece como uma ferramenta metodológica que visa contribuir no atendimento, tornando-o menos invasivo, mais alegre e eficaz, ao trazer o

conteúdo de maneira leve e compreensível, não restrito as brincadeiras, contudo se fazendo presente na abordagem do pedagogo junto à criança hospitalizada.

Através das experiências dos atendimentos pedagógicos, é possível ressaltar a ideia de que a ludicidade corrobora para um aprendizado integral que atinge não somente ao cognitivo, mas o sujeito por completo, através das socializações, dinâmicas em grupo. A aprendizagem ganha o sentido prazeroso, suscitando no aluno a aptidão pelo conteúdo, pois muitas vezes ele já vem de um rompimento com a escola normal, está longe de casa, dos amigos, e precisa estar seguro para poder desenvolver as atividades propostas.

É preciso considerar que a prática muitas vezes revalida conceitos teóricos, e nesta dicotomia produz novos conhecimentos que podem ser aplicados durante a atuação. Dentro deste projeto, foi ressaltada a importância da tríade: Ensino, Pesquisa e Extensão, para manter a atuação saudável de uma Universidade, possibilitando a integração e propulsão deste conhecimento, além de ampliar o campo de atuação do pedagogo, como um profissional que conversa com os diferentes contextos em que suas práxis se apresenta.

Desta forma, é importante compreender que o ambiente pode variar, mas toda criança permanece criança, esta afirmação encontra abrigo nos atendimentos e faz com que o profissional esteja sempre buscando maneiras de estabelecer um contato menos invasivo, que se aproxime do aluno e de seus familiares, fortalecendo o elo educativo e humano característicos da educação.

#### **4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

CUNHA, N. H. d. S. **Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo**. In: FRIEDMANN, Adriana et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4. ed. São Paulo: Edições Sociais: ABRINQ, 1998.

\_\_\_\_\_. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar** 3. Ed. São Paulo: Vetor, 2001.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas, SP: Papyrus, 1989. (Coleção Corpo & Motricidade).