

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS - SESA
FACULDADE AMADEUS - FAMA
CURSO DE PEDAGOGIA**

ELIZABETH CRISTINA DOS SANTOS

JOGOS NO AMBIENTE HOSPITALAR: um recurso necessário.

**Aracaju SE
2018.1**

ELIZABETH CRISTINA DOS SANTOS

JOGOS NO AMBIENTE HOSPITALAR: um recurso necessário.

Artigo científico apresentado à Sociedade de Ensino Superior Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientador: Prof.^a Dra. Maria Auxiliadora Santos.

**Aracaju SE
2018.1**

S237j SANTOS, Elizabeth Cristina dos
Jogos no ambiente hospitalar: um recurso
necessário / Elizabeth Cristina dos Santos. – Aracaju, 2018.

23f.

Orientador: Prof.^a Dra. Maria Auxiliadora Santos.
Artigo (Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia) –
Faculdade Fama, 2018.

1. Pedagogia 2. Pedagogia Hospitalar 3. Jogos
I – SANTOS, Maria Auxiliadora (orient.) II - Título

CDU: 37 (045)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente á Deus, pela dádiva da vida, me dando saúde, força e sabedoria para enfrentar cada obstáculo no decorrer desse período e ao longo da minha existência. A toda minha família, principalmente minha mãe pelo incentivo, apoio e ajuda aliviando o fardo da minha caminhada. Ao meu irmão mais velho, que foi o grande incentivador para que eu ingressasse na faculdade. Ao meu namorado que teve toda paciência do mundo, para aguentar minha falta de tempo, meus estresses e meu cansaço.

Agradeço aos meus colegas e amigos da faculdade, pelas risadas e pelo socorro nas horas da correria e das dúvidas. Aos professores da instituição, pelos conhecimentos transmitidos. A minha orientadora, que foi quem me deu um norte a seguir nesse trabalho de conclusão de curso.

Enfim, agradeço a todos que direta ou indiretamente me ajudaram e fizeram parte dessa etapa decisiva da minha vida.

JOGOS NO AMBIENTE HOSPITALAR: um recurso necessário.

Elizabeth Cristina Dos Santos

Artigo científico apresentado à Sociedade de Ensino Superior Amadeus, como requisito final para obtenção do Grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Coordenador do Curso

Orientadora

Avaliador

Avaliador

Avaliação Final: _____

Aprovada em: Aracaju ____ / ____ / ____

“Onde quer que haja mulheres e homens, há sempre o que fazer, há sempre o que ensinar, há sempre o que aprender.”

(Paulo Freire)

JOGOS NO AMBIENTE HOSPITALAR: um recurso necessário.

* Elizabeth Cristina dos Santos¹

RESUMO

O presente artigo sobre jogos no ambiente hospitalar analisa a importância da utilização dos jogos como um recurso pedagógico no ambiente hospitalar. Entre os autores presentes nesse artigo se encontram Vasconcelos (2006), Santos e Souza (2010), Silva e Andrade (2013), Kishimoto (1996), Winnicott (1975), Huizinga (1990), Cória-Sabini e Lucena (2012). Teve como objetivo geral entender a ludicidade de modo geral e quais as contribuições dos jogos na educação hospitalar, e objetivos específicos: saber a importância do brincar para a educação; enfatizar a necessidade de o professor utilizar o jogo como estratégia de ensino; aprender o significado dos jogos para a educação de maneira geral; entender a pedagogia hospitalar; reconhecer a importância dos jogos para a educação nessa área. Foi uma pesquisa qualitativa de cunho bibliográfico. A pedagogia hospitalar necessita indispensavelmente da característica motivacional e afetiva em sua metodologia diária, fica clara a suma importância do jogo como recurso pedagógico nesse ambiente. Mas, cabe ao professor fazer a análise e a avaliação da potencialidade educativa dos diferentes jogos, permitindo assim um trabalho pedagógico envolvente.

Palavras-chave: Ambiente Hospitalar. Jogos. Pedagogia hospitalar. Recurso Pedagógico.

ABSTRACT

The present article on games in the hospital environment analyzes the importance of using games as a pedagogical resource in the hospital environment. Among the authors in this paper are Vasconcelos (2006), Santos e Souza (2010), Silva e Andrade (2013), Kishimoto (1996), Winnicott (1975), Huizinga (1990), Coria-Sabini and Lucena . Its general objective was to understand playfulness in general and what the contributions of games in hospital education, and specific objectives: to know the importance of playing for education; emphasize the need for the teacher to use the game as a teaching strategy; learn the meaning of games for education in general; understand hospital pedagogy; recognize the importance of games for education in this area. It was a qualitative bibliographic research. Hospital pedagogy requires the motivational and affective characteristic in its daily methodology, it is clear the paramount importance of the game as a pedagogical resource in this environment. But it is up to the teacher to analyze and evaluate the educational potential of the different games, thus allowing an engaging pedagogical work.

Key words: Games. Hospital environment. Hospital pedagogy. Pedagogical Resource.

INTRODUÇÃO

Atualmente, estamos em um momento de constantes transformações em diversas áreas das nossas vidas, e na pedagogia não é diferente. A pedagogia tem sofrido muitas mudanças, principalmente no campo de atuação dos pedagogos. Hoje um professor não se limita, apenas, às salas de aula, podendo atuar também em hospitais. Então, este fato nos leva a pensar em como atuar, como agir, com quais recursos trabalhar etc. Já que se trata de um ambiente no qual se encontram crianças e adolescentes em situações delicadas de suas vidas e que precisam não só do ensino, mas também de um alívio de suas tensões diárias. Dessa forma o presente artigo vem mostrar a importância da utilização dos jogos como um recurso não só necessário, mas indispensável nesse ambiente. Tendo em vista que o ambiente hospitalar precisa ser agradável, acolhedor e motivador, pois abrange crianças e adolescentes que não podem, por motivo de saúde, frequentar escolas e estão com suas rotinas alteradas.

A escolha dessa temática surgiu do interesse em melhor compreender a pedagogia hospitalar de uma maneira geral, considerando que não é um assunto frequentemente falado pelo fato de ser uma área recente da pedagogia. Mas, que apesar de não ser uma área muito antiga, já são encontradas pesquisas e livros de alguns autores como: Vasconcelos (2006), Santos e Souza (2010), Silva e Andrade (2013), autores esses presentes nesse artigo.

Geralmente a primeira associação que se faz com relação aos jogos é o divertimento, ou até mesmo uma forma de cansar as crianças gastando suas energias, mas alguns autores como Piaget (1967), Kishimoto (1996), Cória-Sabini e Lucena (2012), Winnicott (1975), entre outros apresentados neste artigo, defendem os jogos como ferramenta de ensino condenando essa banalização que é feita, muitas vezes até pelos próprios profissionais da educação.

Chegou-se então a hipótese de que são muitas as formas de intervenções que o pedagogo pode empreender com crianças hospitalizadas, mas a ludicidade, especificamente os jogos, é a melhor dessas formas, pois a hospitalização é um momento delicado na vida dessas crianças que estão afastadas da escola e das suas atividades de rotina por motivo de saúde. Dessa forma a atuação do pedagogo precisa ser voltada não somente para a perspectiva cognitiva, mas como um facilitador e amenizador para essas crianças, enquanto durar a internação, e os jogos fazem com

que esse processo fique muito mais agradável sem deixar de ser um recurso para aprendizagem.

Dentro desse contexto questionou-se: Quais as contribuições da utilização dos jogos como estratégia de ensino na área hospitalar?

Nesse sentido o presente artigo teve como objetivo geral entender a ludicidade de modo geral e quais as contribuições dos jogos na educação hospitalar e como objetivos específicos: saber a importância do brincar para a educação; enfatizar a necessidade de o professor utilizar o jogo como estratégia de ensino; aprender o significado dos jogos para a educação de modo geral; entender a pedagogia hospitalar; reconhecer o quão importante os jogos podem ser para a educação na área hospitalar.

Esse tema vem contribuir positivamente tanto para os estudantes de pedagogia, como para os formados já atuantes da área. Pois apresenta uma área diferente da sala de aula, na qual o pedagogo pode atuar, mostrando também de que maneira atuar, fazendo uma descrição dos jogos como ferramenta indispensável nessa área. E estão sendo apresentados, alguns tipos de jogos, características, conceitos, etc.

Neste artigo está sendo utilizada uma pesquisa qualitativa de cunho bibliográfico. Esse tipo de pesquisa tem como fonte de dados a bibliografia, ou seja, para Gil (2002), a busca é feita nos livros, autores, nas obras lidas, artigos, etc., sendo que essa bibliografia é utilizada não só como apoio, mas como coletora de dados para análise e interpretação.

ENTENDENDO A LUDICIDADE E SUA IMPORTÂNCIA

Segundo Lacerda (S/D) a epistemologia da palavra lúdico tem origem latina “Ludus” que em português quer dizer Jogo. Mas a Ludicidade de forma geral não envolve apenas o jogo em si, nela estão interligados os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, que tem diferentes conceitos. Em resumo a brincadeira é o ato de brincar de forma espontânea e não estruturada; O jogo é uma brincadeira, porém envolvendo regras; O brinquedo é o objeto utilizado para designar as brincadeiras. A atividade lúdica no geral abrange de forma ampla todos esses conceitos.

Geralmente a primeira relação que se faz com a ludicidade é divertimento, brincadeira, lazer, etc. Para Winnicott (1975) e Piaget (1975), é ao longo da nossa

vivencia que são formados os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira, isto, é na verdade a forma que cada um utiliza para nomear o seu brincar. Porém, tanto a palavra jogo como a palavra brincadeira pode ser sinônima de divertimento.

Essa associação do brincar com o divertimento muitas vezes passa a ser um problema. Segundo Cória-Sabini e Lucena (2012) O brincar é considerado como sinônimo de dispersão e dessa forma não é utilizado como um procedimento valioso para a aprendizagem. Afirma ainda, que professores de várias áreas trabalham o brincar de maneira dispersa com objetivos voltados apenas para a recreação sem nenhum planejamento que ligue esse brincar com as demais atividades, e ainda se utilizam desse brincar como uma forma de calmante, ou seja, para cansar as crianças mais agitadas, acreditando que quanto mais movimentação e exercícios físicos as crianças fizerem, mais energia será gasta.

Discordando dessa prática errônea citada acima que é adotada com alguns professores, o RCNEI (BRASIL 1998) afirma.

[...] Um grupo disciplinado não é aquele em que todos se mantêm quietos e calados, mas sim um grupo em que vários elementos se encontram envolvidos e mobilizados pelas atividades propostas. Os deslocamentos, as conversas, e as brincadeiras resultantes desse envolvimento não podem ser entendidas como dispersão ou desordem, mas sim como uma manifestação natural da criança. (BRASIL 1998, p. 19)

Essa mesma discordância é manifestada por Piaget (1967):

O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e moral. Através dos jogos a criança começa a construir seus conhecimentos, e esta construção se dá principalmente nos sensório-motor e Pré-operatório. (PIAGET 1967)

Entende-se então quão importante o lúdico é para o mundo infantil e na vida do ser humano, sabendo que o lúdico não pode ser visto apenas como diversão, mas sim como um aliado no processo de ensino-aprendizagem. Porém, cabe ao professor, seja na escola, creche, hospital, etc. criar um ambiente que seja favorável para o desenvolvimento infantil, por intermédio da ludicidade.

Com o passar dos anos, os processos, tanto do ensino como da aprendizagem estão sofrendo grandes mudanças e junto com essas mudanças, surge a necessidade da utilização de novos métodos para acompanhar esses processos,

principalmente nas crianças, pois de acordo com Lopes (2001) o desenvolvimento infantil está em processo acelerado de mudanças, e as crianças estão se desenvolvendo potencialmente de forma precoce. E por conta disso alguns educadores não estão conseguindo atrair a atenção dos seus alunos.

Os educadores muitas vezes se perdem e não conseguem mais atrair a atenção ou motivar seus alunos, pois se o educando mudou, o educador também precisa mudar. Os métodos tradicionais de ensino estão cada vez menos atraentes para a criança, ela quer participar, questionar, atuar e não consegue ficar horas a fio sentada ouvindo uma aula expositiva. (LOPES 2001, p.22)

Dessa forma, ver-se a necessidade de novas técnicas para ajudar nesse processo, e o jogo pode ser uma das melhores estratégias nesse contexto. Pois segundo Kishimoto (1996) a utilização do jogo ajuda de forma significativa na construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, porém o trabalho pedagógico precisa ofertar os estímulos externos.

O JOGO E SUAS DEFINIÇÕES

Alguns autores assim como Brougère (1998) conceituam o jogo como uma alusão ao brincar. Porém Huizinga (1990) define de forma mais aprofundada, afirmando que o jogo é uma atividade de ocupação voluntária, mas que segue regras não obrigatórias, mas essa ocupação voluntária é exercida com alguns limites de tempo e espaço.

Huizinga (1990) conceitua o jogo dessa forma:

Antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada. Basta esta característica de liberdade para afastá-lo definitivamente do curso da evolução natural. [...] Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria (HUIZINGA, 1990 apud CABREIRA S/D).

Huizinga (1990) foi um dos autores que mais se aprofundou nesse assunto. Ele estudou o jogo em várias culturas e línguas. Dentre elas estão a língua grega,

chinesa, japonesa, hebraica, latina, inglesa, alemã, holandesa, entre outras. Além disso, ele também verificou a origem da palavra, em alguns idiomas, em português é “jogo”; em francês é “jeu”; em italiano, é “gioco”; em espanhol é “juico”. A palavra Jogo vem de “jocus” (latim), cujo sentido era apenas gracejar.

Esse mesmo autor apontou três características fundamentais do jogo, a primeira é a de ser uma atividade livre, a segunda é a de ser uma atividade que permite o afastamento da vida real para uma esfera com orientação própria e a terceira é a existência de regras. Afirmar ainda que os jogos surgiram a partir de atividades cotidianas e foram passando de geração para geração.

As autoras Rizzi e Haydt (2001) afirmam que o ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, que sempre manifestou um impulso para o jogo. Outros autores também acreditam que o jogo é anterior ao próprio homem, pois já era praticado por animais, como por exemplo, os cães que brincam correndo atrás de uma bola e os gatos, com novelos de lã, etc.

Segundo Piaget (1971) a atividade lúdica dos animais é de origem reflexa ou instintiva (lutas, perseguições, etc.), ele usa como exemplo os gatinhos que mordem as mãos sem machucá-las. Afirmar ainda que as crianças superam esses esquemas reflexos e que dessa forma o jogo ultrapassa a esfera da vida humana, sendo anterior à cultura.

O jogo pode ser classificado de diferentes formas de acordo com o critério adotado. Piaget (1971) criou uma classificação genética, baseada na evolução das estruturas, ele fala que três classes de jogos são correspondentes às três fases do desenvolvimento mental. Essas três classes, ou categorias, de jogos foram divididas por ele dessa forma: 1º jogo de exercício sensorio motor; 2º jogo simbólico (de fixação, ou imaginação e de imitação); 3º jogo de regras.

Piaget (1971) discorre que os exercícios sensorio-motores consistem na repetição de gestos e movimentos simples com valor exploratório, porque as crianças os realizam para explorar e exercitar movimentos do próprio corpo. É o caso das atividades em que as crianças manipulam objetos, tocando, deslocando, montando e desmontando.

Sobre os jogos simbólicos Piaget (1969) fala que é um jogo de imaginação, ou ficção e de imitação, e se desenvolve a partir dos esquemas sensorio-motores, que a medida que são interiorizados, dão origem primeiro a imitação e depois a representação. Nessa categoria de jogos estão incluídos a metamorfose do objeto, ou

seja, quando objetos como vassouras e caixas de fósforo se transformam em cavalo e carrinhos.

Já nos jogos de regras o mesmo autor (1971) os descreve como sendo jogos de combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bola de gude, com bolas, etc.) e intelectuais (xadrez, damas, cartas, etc.) em que há competição entre os indivíduos, sendo que os regulamentos ou regras estão sempre presentes, tanto as momentâneas como as que são passadas de geração em geração. São essas regulamentações que os caracterizam com esse nome. Dessa forma nessa categoria é exigido que tenham parceiros e regras.

Vimos então que o jogo na criança começa espontâneo, a princípio, e vai se tornando uma atividade social, onde as relações interindividuais são fundamentais. O que nos faz ver o quão importante o jogo é para o processo de formação da criança de maneira geral, e sendo assim é um ótimo recurso pedagógico nas mãos de um educador tanto no espaço escolar como fora dele.

ENTENDENDO A PEDAGOGIA HOSPITALAR

Quando falamos em pedagogia a primeira ligação que vem à mente é o espaço escolar, porém, a pedagogia juntamente com a atuação do pedagogo não se limita apenas por aí. Hoje em dia com as várias transformações ocorridas nesta área os espaços para atuação do pedagogo estão ampliados, para Silva e Andrade (2013) a pedagogia não é mais a mesma desde a época de Platão. Essas transformações estão presentes no currículo, no planejamento pedagógico, na organização da ação didática, na prática avaliativa de aprendizagem, e nos espaços de atuação do pedagogo. Alguns desses espaços são: hospitais, presídios, ONGs, instituições de acolhimento de idosos, casas de assistência e cumprimento de medidas socioeducativas para adolescentes em liberdade assistida, empresas, movimentos sociais, bibliotecas, museus, fundações, associações etc. Dessa forma vimos então que a escola não é o único ambiente de atuação do pedagogo existem vários outros ambientes informais como campo de atuação e o ambiente hospitalar é um desses.

A pedagogia hospitalar não tem uma história muito antiga, segundo Vasconcelos (2006) ela teve início em 1935 e começou a se destacar em Paris com a instalação da primeira escola para crianças inadaptadas. Mas o marco mundial ocorreu com a Segunda Guerra Mundial, onde a quantidade de crianças e

adolescentes feridos era muito grande, dessa forma surge então a necessidade de atendimento educacional para essas crianças e adolescentes tendo em vista que os mesmos estariam impossibilitados de ir às escolas durante um certo tempo.

Já no Brasil, de acordo com Santos e Souza (2010), o atendimento pedagógico hospitalar aconteceu no Rio de Janeiro no ano de 1950, com a primeira classe hospitalar no Hospital Bom Jesus.

Fica claro, então, que a pedagogia hospitalar abrange aquelas crianças e adolescentes hospitalizados, que não podem sair para frequentar escolas. Os autores Silva e Andrade (2013) descrevem precisamente a pedagogia hospitalar como:

A Pedagogia Hospitalar se efetiva como um direito dos sujeitos que se encontram hospitalizados e consiste numa prática educativa inclusiva focada na atenção humanizada e no cuidado essencial àqueles que, acometidos por uma patologia aguda ou crônica, precisaram se afastar do convívio da família, da escola, da igreja e das demais instituições onde possuem uma rotina, para serem submetidos ao tratamento por tempo (in) determinado. (Silva e Andrade 2013, p.19).

Os mesmos autores dizem ainda que a Pedagogia Hospitalar é uma nova ramificação da Pedagogia que tem como objetivo discutir a educação no espaço hospitalar, valorizando e garantindo o direito da criança enferma.

A Pedagogia Hospitalar, segundo Matos e Mugiatti (2009):

É um processo alternativo de educação continuada que ultrapassa o contexto formal da escola, pois levanta parâmetros para o atendimento de necessidades especiais transitórias do educando, em ambiente hospitalar e/ ou domiciliar. Trata-se de nova realidade multi/inter/transdisciplinar com características educativas (MATOS E MUGIATTI, 2009, p. 37).

Para Rocha e Sousa (2012), a pedagogia hospitalar se resume no atendimento pedagógico alternativo de educação continuada, num ambiente não formal, voltado a crianças e adolescentes internados.

O QUE DIZEM AS LEIS REFERENTE A PEDAGOGIA HOSPITALAR

Há muito se sabe que a educação é um direito de todos, mas, só na década de 90, foram criadas, no Brasil, leis específicas para a classe hospitalar, antes disso essa classe era regida pela Constituição Federal de 1988 (BRASIL, 1998) e pela LDB

9.394/96 (BRASIL, 1996), apenas com base nessa ideia de que a educação é para todos.

A legislação brasileira reconheceu através do Estatuto da criança e do adolescente, que é uma dessas leis específicas, pela resolução nº 41 de outubro de 1995, no artigo 9 que diz:

9. Direito a desfrutar de alguma forma de recreação, programas de educação para a saúde, acompanhamento do currículo escolar, durante sua permanência hospitalar. (BRASIL 1995)

Segundo Rocha e Sousa (2012) a criança e o adolescente possuem direitos garantidos pela Lei maior do país, diante disso o fato de encontrarem-se internadas, não pode afastá-las e excluí-las do processo de aprendizagem. A classe hospitalar atualmente está inserida na LDB como educação especial, numa perspectiva de educação inclusiva.

O MEC fez uma publicação no Brasil, no ano de 2002, referindo-se à classe hospitalar e ao atendimento pedagógico domiciliar: estratégias e orientações enfatizando que:

Tem direito ao atendimento escolar os alunos do ensino básico internados em hospital, em serviços ambulatoriais de atenção integral à saúde ou em domicílio; alunos que estão impossibilitados de frequentar a escola por razões de proteção à saúde ou segurança abrigados em casas de apoio, casas de passagem, casas/lar e residências terapêuticas. (BRASIL, 2002)

Para Rocha e Sousa (2012) esse documento citado acima, recomenda o atendimento pedagógico para crianças e adolescentes que se encontram, por tempo determinado ou por muito tempo, no hospital ou adoentadas e, por consequência, impedidas de frequentar a escola regular.

A ATUAÇÃO DO PEDAGOGO NA CLASSE HOSPITALAR

A classe hospitalar foi criada com o intuito de assegurar crianças e adolescentes hospitalizados, objetivando a continuidade dos conteúdos regulares para que quando tiverem alta, possam retornar as aulas sem prejuízos na formação escolar. Podemos então entender que o pedagogo hospitalar precisa trabalhar de forma diferenciada das salas de aula.

A função do professor de classe hospitalar não é apenas a de manter as crianças ocupadas. As crianças estão crescendo e se desenvolvendo estejam ou não no hospital. O professor está lá para estimulá-las através do uso de seu conhecimento das necessidades curriculares de cada criança. Por causa deste conhecimento, pode o professor agir como um catalizador e interagir com as crianças proporcionando condições para a aprendizagem. O professor também funciona de modo importante como uma pessoa de ligação com um padrão normal de retorno a casa e à escola de origem. (WILES, 1987 apud FONTES, 2012).

O pedagogo hospitalar contribui também para afastar os medos, pois compreendendo o significado das expressões e palavras ditas, cria e organiza estratégias de ensino próprias para as necessidades e enfermidades de cada aluno, o que para Porto (2010) é a missão dos educadores, missão essa de ajudar os alunos com a definição dos seus pensamentos limitadores, na comunicação e no reconhecimento dos seus medos e seus verdadeiros desejos e sentimentos, pois o educador também é considerado um grande atuante na formação de sua personalidade. Logo podemos observar que o papel do pedagogo não se limita apenas em escolarização, existe uma preocupação em volta da criança hospitalizada direcionada para a humanização do ser, dessa forma o cuidado, o acolhimento, o recebimento e a aceitação do ser como ele é, nessa situação delicada em que se encontra o aluno, é muito importante para a recuperação do mesmo.

De acordo com Vieira 2011, apud Marques 2017) no ambiente hospitalar, as seguintes modalidades estão sob a responsabilidade do pedagogo:

- 1- Prática multisseriada: nela o pedagogo utiliza um espaço na unidade de cirurgia pediátrica como sala de aula. Os alunos são agrupados por ciclo/série com aulas simultâneas;
- 2- Prática individual de leito: o trabalho realizado no serviço de emergência clínica busca dar continuidade aos estudos das crianças em convalescença com o objetivo de garantir o direito à continuidade escolar;
- 3- Situação de isolamento: este atendimento é realizado na infecto pediatria. Nesses casos há necessidade de paramentação e desinfecção do professor e dos materiais a serem utilizados;
- 4- Classe Hospitalar: a mais comum refere-se à escola no ambiente hospitalar, atende casos de longo tratamento ou em casos de imunidade;
- 5- Recursos diversos: brinquedoteca, decoração do ambiente, oficinas, orientação familiar, projetos, entre outros. (VIEIRA, 2011 apud MARQUES, 2017).

O planejamento pedagógico hospitalar também é diferenciado, ele é baseado na identificação dos conhecimentos prévios, na estruturação dos conteúdos a serem desenvolvidos e na análise do contexto, levando em conta não só o sistema de regras educacionais, mas também, a realidade em que se consiste e seus recursos materiais disponíveis.

Como já foi visto a atuação em hospitais vai além do processo de ensino-aprendizagem formal, é um ambiente no qual se faz necessário estímulos como forma de motivação para que venha amenizar as consequências causadas pela doença, de acordo como Matos (2009) para isso, é importante que o ambiente possa oferecer uma interação com ludicidade, para que os alunos se sintam instigados a interagir com seus colegas, professores da escola e do hospital e com o próprio ambiente. Cabe então ao professor essa missão de criar estratégias que favoreçam o processo de ensino aprendizagem nesse ambiente. O jogo é um forte aliado nessa missão.

OS JOGOS COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM NA CLASSE HOSPITALAR.

O jogo, como já foi dito nos primeiros tópicos dessa pesquisa, favorece o desenvolvimento cognitivo, social, moral e afetivo, e através dele a criança começa a construir seus conhecimentos.

Segundo Rizzi e Haydt (2001) o jogo é uma atividade que tem valor educacional intrínseco. As autoras apontam razões que levam os educadores a recorrer ao jogo e a utilizá-lo como recurso no processo de aprendizagem e também como fonte de motivação.

A atitude do jogo apresenta dois elementos que a caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. O jogo é prazer, pois sua principal característica é a capacidade de envolver o jogador de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento motivacional que torna o jogo uma atividade com forte teor motivacional. (RIZZI E HAYDT, 2001, p.14).

Sabendo que a pedagogia hospitalar necessita indispensavelmente dessa característica motivacional e afetiva em sua metodologia diária, fica clara a suma importância do jogo como recurso pedagógico nesse ambiente. Mas cabe ao professor fazer a análise e a avaliação da potencialidade educativa dos diferentes jogos, permitindo assim um trabalho pedagógico envolvente.

TRAZENDO ALGUNS AUTORES DO ARTIGO PARA A NARRATIVA.

Cada autor citado nesse artigo nos oferece dimensões novas a serem consideradas, tanto referente a ludicidade, como aos jogos, como também a perspectiva da pedagogia hospitalar. Juntos nos ajudam a entender qual a ligação que existe entre elas comprovando a importância dos jogos como recurso pedagógico na pedagogia hospitalar.

Com relação a Ludicidade no contexto geral, Winnicott, Piaget, Coria Sabini e Lucena concordam que a mesma é sinônimo de divertimento e muitas vezes o grande problema está exatamente aí, nessa associação. Isso porque muitos professores trabalham o brincar apenas como forma de recreação, com o intuito apenas de cansar as crianças gastando suas energias para que fiquem quietas. Mas tanto Piaget, como o RCNEI, como também Kishimoto discordam dessa prática errônea adotada por esses professores deixando claro em suas concepções a importância que o lúdico tem para o desenvolvimento infantil, que precisa da motivação interna típica do lúdico, mas que o trabalho pedagógico precisa oferecer os estímulos externos.

Sobre os jogos, os autores citados foram Piaget (1971) e Huizinga (1990) que caracterizam e conceituam os jogos de acordo com suas concepções. Huizinga foi o autor que mais se aprofundou no assunto, estudando-os em várias línguas e culturas e os conceituando como uma atividade voluntária. Ele aponta três características fundamentais do jogo, a primeira é a de ser uma atividade livre, a segunda é a de ser uma atividade que permite o afastamento da vida real para uma esfera com orientação própria e a terceira é a existência de regras. Piaget também aponta três características para os jogos a diferença é que a concepção dele é baseada na evolução das estruturas, ou seja, é uma classificação genética equivalente a três fases do desenvolvimento mental, dessa forma ele classificou os jogos em: 1º jogo de exercício sensório motor; 2º jogo simbólico (de fixação, ou imaginação e de imitação); 3º jogo de regras. Esses autores possuem concepções bem parecidas com relação às características dos jogos o que nos fazem entender a importância desse recurso para o processo de formação da criança, tanto no espaço escolar como fora dele, bastando ser usado corretamente.

Sobre a pedagogia hospitalar cada autor citado tem sua contribuição. Vasconcelos, Santos e Souza nos ajudam a entender o surgimento juntamente com o

marco mundial dessa nova área da pedagogia. Para entender o que é a pedagogia hospitalar, Mattos e Mugiatti, Rocha e Souza, Silva e Andrade, nos dão definições precisas do que ela representa e o que ela abrange. Na Questão da Legislação o MEC, a LDB e o ECA oferecem essas informações, que nos ajudam a entender direitos e deveres dessa categoria. Wiles, citado por Fontes, Vieira, citado por Marques e Porto, nos oferecem informações para que possamos entender como atuar nessa área, abordando características e atitudes que o profissional dessa área precisa ter.

E por fim Rizzi e Haydt nos mostram a principal característica dos jogos, que é o caráter motivacional. Essa característica faz dos jogos o principal recurso pedagógico na área hospitalar, levando em conta que essa motivação é a principal necessidade da pedagogia hospitalar.

Cada um desses autores aborda conceitos em determinados assuntos dessa pesquisa, o que nos oferece como pesquisadores a oportunidade de juntar seus pensamentos separados e formar um novo conceito.

CONCLUSÃO

Na referente pesquisa pode se observar a importância do tema explorado, à medida que a pedagogia hospitalar não é uma área muito recente comparada a pedagogia formal em sala de aula. Porém a pesquisa enfatizou a importância dos jogos nessa área.

Os jogos, por vezes são banalizados, tratados apenas como um passatempo, ou seja, um momento de diversão sem sentido algum com relação à educação. Essa pesquisa analisou que não é bem assim, os jogos são fundamentais no processo de aprendizagem, mas cabe aos professores reverem suas práticas pedagógicas, e principalmente se tratando do ambiente hospitalar, o qual agrega crianças e adolescentes que estão ausentes das suas rotinas escolares por motivo de saúde, que assegurados por lei, possuem o direito de continuar seus estudos dentro dos hospitais, para evitar prejuízos em suas vidas acadêmicas.

A atuação em hospitais vai além do processo de ensino-aprendizagem formal, é um ambiente no qual se faz necessário estímulos como forma de motivação para que venha amenizar as consequências causadas pela doença. De acordo como Matos (2009), para isso, é importante que o ambiente possa oferecer uma interação

com ludicidade, para que os alunos se sintam instigados a interagir com seus colegas, professores da escola e do hospital e com o próprio ambiente. Nesse sentido os jogos aparecem nessa pesquisa bibliográfica como grandes motivadores para esses indivíduos, característica essa, que confirma a importância dos mesmos nesse ambiente, conseguindo, assim, tanto responder à questão norteadora, que pretendeu saber quais as contribuições da utilização dos jogos como estratégia de ensino na área hospitalar? Como também alcançar os objetivos principais dessa pesquisa, alguns desses principais objetivos foram: Entender a ludicidade de modo geral e quais as contribuições dos jogos na educação hospitalar; enfatizar a necessidade de o professor utilizar o jogo como estratégia de ensino; aprender o significado dos jogos para a educação de modo geral; entender a pedagogia hospitalar; reconhecer o quanto importante os jogos podem ser para a educação na área hospitalar.

A hipótese levantada foi confirmada no instante que comprova que a ludicidade, especificamente os jogos, é a melhor forma de intervenção que o pedagogo pode se utilizar com crianças hospitalizadas, já que as mesmas necessitam de um motivador e amenizador das suas lutas diárias enquanto durar a internação, sendo que, os jogos fazem com que esse processo fique mais agradável.

Considera-se que este trabalho possa ter contribuído para futuras pesquisas, para estudantes de pedagogia que pretendam atuar em uma área diferente das de costume e também para pedagogos formados, já atuantes da área, a fim de que possam rever suas práticas pedagógicas de acordo com a necessidade dos seus alunos, sejam eles hospitalares ou não. Sugere-se aprofundamento da temática para mais descobertas através de outras opiniões.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Classe Hospitalar e atendimento domiciliar:** Estratégias e orientações. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, Brasília, dezembro de 2002. Disponível em: <http://www.mec.gov.br>

_____. **Referencial curricular nacional para a educação infantil.** Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, 1998. v. 3.

_____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: <http://www.mec.gov.br>. Acesso (01-11-2017).

_____. **Estatuto da Criança e do Adolescente.** Lei Federal 8.069 de 13 de julho de 1990. São Paulo, 1995.

_____. **Constituição da República Federativa do Brasil.** Brasília: Imprensa Oficial, 1988.

BROUGÉRE, G. **Jogo e educação.** Trad. Patrícia C. Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CABREIRA, Luciana Grandini. **Em cena a ludicidade na classe hospitalar.** Mestre pelo Programa de Mestrado em Educação – UEL. Projeto de Extensão “Intervenção Pedagógica junto à Criança Hospitalizada” – HU-UEM **S/D**

CORIA-SABINI, Maria Aparecida e LUCENA, Regina Ferreira de **Jogos e Brincadeiras na educação infantil.** 6. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

FONTES, Adriana Rocha. **PEDAGOGIA HOSPITALAR:** Atividades lúdico-educativas no processo de humanização do Hospital Regional Amparo de Maria- Estância- SE. Dissertação. (Mestrado em educação). Aracaju- SE, 2012.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens:** O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1990.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1996.

LACERDA, José Heison Valdevino. **Ludicidade:** jogos e brincadeiras na educação infantil, S/D.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação:** criar, fazer, jogar 4 ed. rev. São Paulo: Cortez, 2001.

MARQUES, Ana Digna Nogueira. **Estratégias pedagógicas utilizadas em uma classe hospitalar do RN.** Monografia (Graduação) - Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. Pau dos ferros- RN, 2017.

MATOS, Elizete Lúcia Moreira; MUGIATTI, Margarida Maria Teixeira de Freitas. **Pedagogia Hospitalar: a humanização integrando educação e saúde.** 4. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, Jean. **Seis Estudos de Psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1969.

PIAGET, Jean. **O raciocínio na criança**. Rio de Janeiro: Real, 1967.

PORTO, Olívia. **Psicopedagogia Hospitalar: intermediando a humanização na saúde**. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 7. ed. São Paulo SP: Ática, 2001.

ROCHA, Andréa Sathler Heringer e SOUSA, Inácia Neta Brilhante. **Cartilha Informativa: Pedagogia Hospitalar**. Imperatriz MA: Etos Editora LTDA, 2012.

SANTOS, Cláudia Bueno dos; SOUZA, Márcia Raquel de. Ambiente hospitalar e o escolar. In: MATOS, Elizete Lúcia Moreira (Org). **Escolarização Hospitalar: 35 Educação e Saúde de mãos dadas para humanizar**. 2. ed. Petrópolis, Vozes, 2010.

SILVA, Neiton e ANDRADE, Elane Silva. **Pedagogia Hospitalar: fundamentos e práticas de humanização e cuidado**. Cruz das Almas BA: UFRB, 2013.

VASCONCELOS, Sandra Maia Farias. Intervenção escolar em hospitais para crianças internadas: a formação alternativa re-socializadora. **Anais do I Congresso Internacional de Pedagogia Social**. São Paulo, 2006.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

APÊNDICE A

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, Elizabeth Cristina dos Santos, acadêmica do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Amadeus/FAMA, orientada pela Prof. (a) e Dr. (a) Maria Auxiliadora Santos, declaro para os devidos fins que o Trabalho de Conclusão de Curso: JOGOS

NO AMBIENTE HOSPITALAR: um recurso necessário, atende às normas técnicas e científicas exigidas na elaboração de textos e ao Regulamento para Elaboração do TCC da referida Instituição.

As citações e paráfrases dos autores estão indicadas e apresentam a origem e ideia do autor (a) com as respectivas obras e anos de publicação.

O Código Penal em vigor, no Título que trata dos Crimes Contra a Propriedade Intelectual, dispõe sobre o crime de violação de direito autoral – artigo 184 – que traz o seguinte teor: Violar direito autoral: Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa. E os seus parágrafos 1º e 2º, consignam, respectivamente:

A § 1º Se a violação consistir em reprodução, por qualquer meio, com intuito de lucro, de obra intelectual, no todo ou em parte, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente, (...): Pena – reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa, (...).

§ 2º Na mesma pena do parágrafo anterior incorre quem vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire oculta, empresta troca ou tem em depósito, com intuito de lucro, original ou cópia de obra intelectual, (...), produzidos ou reproduzidos com violação de direito autoral (Lei n.º 9.610, de 19.02.98, que altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais, publicada no D.O.U. de 20.02.98, Seção I, pág. 3).

Declaro, ainda, minha inteira responsabilidade sobre o texto apresentado no Trabalho de Conclusão de Curso.

Aracaju SE, ____/ ____/ _____.

Assinatura da aluna concluinte