



**GOVERNO DO ESTADO DO PIAUÍ
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO – PREG
CAMPUS PROFESSOR BARROS ARAÚJO**

EDUARDA DE FREITAS FEITOSA

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS EM
REGIME DE INTERNAÇÃO EM HOSPITAIS NO MUNICÍPIO DE PICOS-PI**

PICOS-PI

2024

EDUARDA DE FREITAS FEITOSA

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS EM
REGIME DE INTERNAÇÃO EM HOSPITAIS NO MUNICÍPIO DE PICOS-PI**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí-UESPI, Campus Professor Barros Araújo, como requisito parcial para obtenção do título de graduada em Pedagogia.

Orientador (a): Prof.^a Ma. Thaizi Helena Barbosa e Silva Luz

PICOS-PI

2024

F3111 Feitosa, Eduarda de Freitas.

A ludicidade no processo de aprendizagem de crianças em regime de internação em hospitais no município de Picos-PI / Eduarda de Freitas Feitosa. - 2025.
58f.: il.

Monografia (graduação) - Universidade Estadual do Piauí - UESPI , Licenciatura Plena em Pedagogia, Picos-PI, 2025. "Orientadora: Prof.^a Ma. Thaizi Helena Barbosa e Silva Luz".

1. Atividades Lúdicas. 2. Desenvolvimento Cognitivo. 3. Bem- estar Infantil. 4. Humanização do Cuidado. I. Luz, Thaizi Helena Barbosa e Silva . II. Título.

Ficha elaborada pelo Serviço de Catalogação da Biblioteca da UESPI JOSÉ
EDIMAR LOPES DE SOUSA JÚNIOR (Bibliotecário) CRB-3^a/1512

EDUARDA DE FREITAS FEITOSA


**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS EM
REGIME DE INTERNAÇÃO EM HOSPITAIS NO MUNICÍPIO DE PICOS-PI**

Monografia apresentada ao Curso de
Licenciatura Plena em Pedagogia da
Universidade Estadual do Piauí-UESPI,
Campus Professor Barros Araújo, como
requisito parcial para obtenção do título de
graduada em Pedagogia.


Orientador (a): Prof.^a Ma. Thaizi Helena
Barbosa e Silva Luz

APROVADO EM: 16 / 12 / 2024


BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **THAIZI HELENA BARBOSA E SILVA LUZ**
Data: 15/01/2025 18:28:28-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a Ma. Thaizi Helena Barbosa e Silva Luz
Orientadora

Documento assinado digitalmente
 **FABRICIA GOMES DA SILVA**
Data: 17/01/2025 13:37:46-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a Ma. Fabrícia Gomes da Silva
Examinadora I

Documento assinado digitalmente
 **JOSELMA GOMES DOS SANTOS SILVA**
Data: 16/01/2025 21:06:37-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a Esp. Joselma Gomes dos Santos Silva
Examinador II

PICOS - PI

2024

Dedico este trabalho a Jesus, autor e consumidor da minha fé. O homem que me deu a capacidade de sonhar e correr atrás dos meus objetivos. Um Galileu que sofreu por uma dívida que não era sua, para limpar meu nome e me permitir viver seus propósitos. Sem Ele, não haveria eu. Obrigada, Jesus, por tanto.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, a Deus por tão grande amor e graça em me permitir chegar até aqui, trilhar este caminho e concluir esta graduação. Sua constante presença me deu forças para tornar tudo isso possível. Obrigada, Jesus.

Aos meus pais, em especial à minha mãezinha Erineuda, que lutou incansavelmente para que eu nunca desistisse dos meus estudos. Ela sonhou em ver sua filha realizando o sonho que ela mesma não teve a oportunidade de alcançar. Abdicou de sua vida para me proporcionar o melhor, sempre presente em todos os momentos. Ensinou-me sobre valores e princípios, sobre honestidade, bondade e amor. Minha mãe sempre declarou palavras de bênçãos sobre minha vida, deu-me total apoio e não deixou que eu desistisse quando a jornada parecia pesada. Chorou comigo, e hoje honro o nome dela para que também possa sorrir comigo. Agradeço a Deus por ter você comigo. Eu a amo demais.

Minha imensa gratidão ao meu amado esposo, Carlos Holanda, um anjo do Senhor em minha vida. A você, que sempre acreditou em mim, obrigada por me mostrar que eu posso sonhar e realizar, que os sonhos são apenas uma porta destrancada esperando que eu a abra. Sua paciência, seu carinho e apoio foram fundamentais para que eu chegasse até aqui. Seu amor me deu forças para seguir até o final dessa caminhada. Este trabalho também é fruto do seu apoio incondicional. Todos os dias, até mesmo sob chuva, você enfrentava 18 km de moto para que tudo isso se tornasse possível. Amo você do fundo do meu coração.

Agradeço também à minha avó, Maurina Felinto de Freitas, que, embora não esteja mais aqui, permanece viva em minha memória. Ela cuidou e me amou com todo o amor do mundo. Hoje colho os frutos dos desejos que você plantou em mim.

Sou grata à minha grande parceira e amiga, Sarah Cavalcante, que tornou todos esses anos mais leves, oferecendo sempre um ombro amigo e uma boa dose de humor. Foi um privilégio caminhar ao seu lado. Sou grata pela nossa amizade e desejo que ela perdure por toda a vida.

Deixo meus agradecimentos a todos os meus amigos, mais chegados que irmãos, que torceram verdadeiramente por mim e foram essenciais durante esse percurso. Em especial, gostaria de honrar os nomes de Caio Bezerra, Carlos Bezerra, Luana Freitas, Louhanny Alves e de uma grande amiga que se tornou uma irmã, Gleiciane Gonçalves, que esteve comigo durante toda essa caminhada, apoiando e ajudando. Também agradeço a todos os meus colegas e amigos de classe.

Minha gratidão à Universidade Estadual do Piauí, que me acolheu e abriu portas durante minha jornada acadêmica. Aos meus professores, especialistas, mestres e doutores, sou grata por todos os ensinamentos. Em especial, à minha orientadora, Me. Thaizi Helena Barbosa e Silva Luz, por toda paciência e os valiosos ensinamentos que me guiaram durante este trabalho. Aos membros da banca, a professora Ma. Fabrícia Gomes e a Esp. Joselma Gomes, minha profunda gratidão pelo apoio e pelas contribuições.

Agradeço também, em especial, à coordenadora do curso, Dr.^a Carmem Bezerra, pelo grande desempenho durante essa jornada. Minha gratidão à Dr.^a Kátia Evêncio pela parceria, amizade e apoio. Você é um exemplo de profissionalismo e gentileza, e levarei seus ensinamentos por toda a vida.

Por fim, quero expressar meus sinceros agradecimentos a todos que, de alguma forma, fizeram parte dessa etapa tão importante da minha vida. Cada palavra de incentivo, gesto de carinho e sorriso foram essenciais para que eu chegasse ao fim dessa caminhada. Até aqui nos ajudou o Senhor.

RESUMO

Este trabalho investigou a importância da ludicidade no processo de aprendizagem de crianças hospitalizadas, destacando seu impacto no bem-estar emocional, cognitivo e social. A pesquisa teve como objetivo compreender como as atividades lúdicas contribuem para a humanização do ambiente hospitalar e para a manutenção do aprendizado em crianças internadas no Hospital Regional Justino Luz, em Picos-PI. A metodologia adotada foi de natureza qualitativa, combinando revisão bibliográfica e pesquisa de campo, os autores selecionados foram pesquisados em bases de dados de selecionadas como: Scielo, Google acadêmico, entre outros. Os dados foram coletados por meio de observação direta no hospital e questionários aplicados a profissionais de saúde que atuam com crianças hospitalizadas. A análise utilizou a técnica de análise de conteúdo, permitindo organizar as informações em categorias como percepções sobre ludicidade, frequência e impacto das atividades lúdicas, e os desafios enfrentados na sua implementação. Os resultados evidenciaram que, apesar de as atividades lúdicas serem reconhecidas pelos profissionais como benéficas, sua aplicação enfrenta obstáculos como falta de infraestrutura adequada, escassez de profissionais capacitados e resistência à integração do brincar no cuidado hospitalar. Ainda assim, a existência de brinquedotecas e o desejo dos profissionais de realizar atividades lúdicas regularmente demonstram avanços importantes na humanização do atendimento. Conclui-se que a ludicidade é uma prática transformadora, indo além do entretenimento ao aliviar o sofrimento emocional e promover o desenvolvimento integral da criança. O estudo reforça a necessidade de políticas públicas que consolidem o lúdico como parte essencial do cuidado pediátrico, integrando aprendizado e bem-estar em ambientes hospitalares.

Palavras-chave: atividades lúdicas; desenvolvimento cognitivo; bem-estar infantil; humanização do cuidado.

ABSTRACT

This study investigated the importance of playfulness in the learning process of hospitalized children, highlighting its impact on emotional, cognitive, and social well-being. The research aimed to understand how playful activities contribute to the humanization of the hospital environment and the maintenance of learning for children admitted to the Regional Hospital Justino Luz, in Picos-PI. The methodology adopted was qualitative in nature, combining a literature review and field research. The authors selected were sourced from databases such as Scielo and Google Scholar, among others. Data were collected through direct observation at the hospital and questionnaires applied to healthcare professionals working with hospitalized children. The analysis used the content analysis technique, allowing the organization of information into categories such as perceptions of playfulness, frequency and impact of playful activities, and challenges faced in their implementation. The results showed that although playful activities are recognized by professionals as beneficial, their application faces obstacles such as a lack of adequate infrastructure, a shortage of trained professionals, and resistance to integrating play into hospital care. Nevertheless, the existence of playrooms and the desire of professionals to carry out playful activities regularly demonstrate significant advances in the humanization of care. It is concluded that playfulness is a transformative practice, going beyond entertainment by alleviating emotional suffering and promoting the integral development of the child. The study reinforces the need for public policies that consolidate playfulness as an essential part of pediatric care, integrating learning and well-being in hospital settings.

Keywords: playful activities; cognitive development; child well-being; humanization of care.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1 - Perfil dos participantes.....	31
Quadro 2 – Conceito de ludicidade.....	32
Quadro 3 – Importância das atividades lúdicas.....	33
Quadro 4 – A Brinquedoteca no hospital.....	34
Quadro 5 – Frequência de realização de atividades lúdicas.....	36
Quadro 6 – Bem-estar emocional das crianças e as atividades lúdicas.....	36
Quadro 7 – Atividades lúdicas e o processo de ensino-aprendizagem.....	37
Quadro 8 – Desafios enfrentados no ambiente hospitalar.....	39
Quadro 9 – Sugestões para melhoria e implementação de atividades lúdicas no hospital.....	40
Quadro 10 – Pergunta 13 e suas respostas.....	41

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

a.C.	Antes de Cristo
d.C.	Depois de Cristo
HRJL	Hospital Regional Justino Luz
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação
MEC	Ministério da Educação
PI	Piauí
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
SciELO	Scientific Electronic Library Online

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 O PAPEL DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO E NO AMBIENTE HOSPITALAR: UMA ANÁLISE HISTÓRICA, CONCEITUAL E APLICADA.....	14
2.1 O LÚDICO E SUA HISTÓRIA	14
2.2 PERSPECTIVAS SOBRE O LÚDICO NA PROMOÇÃO DO ENSINO-APRENDIZAGEM	17
3 O LÚDICO EM AMBIENTES HOSPITALARES	21
3.1 CUIDADO E APRENDIZADO: A FORMAÇÃO DO PEDAGOGO NA PEDAGOGIA HOSPITALAR	23
4 METODOLOGIA DA PESQUISA.....	26
4.1 TIPO DE ESTUDO	26
4.2 CAMPO SOCIAL DA PESQUISA	27
4.3 PARTICIPANTES SOCIAIS DA PESQUISA.....	27
4.4 CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO	27
4.5 COLETA DE DADOS	27
4.6 ANÁLISE DOS DADOS	28
4.7 ASPECTOS ÉTICOS DA PESQUISA.....	29
5 ANÁLISES E DISCUSSÃO DE DADOS	31
5.1 PARTICIPANTES.....	31
5.2 A PERCEPÇÃO SOBRE LUDICIDADE NO CONTEXTO HOSPITALAR INFANTIL	32
5.3 FREQUÊNCIA E IMPACTO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NO BEM-ESTAR E APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS HOSPITALIZADAS	35
5.4 DESAFIOS, SUGESTÕES E ASPECTOS ÉTICOS NA IMPLEMENTAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS EM AMBIENTES HOSPITALARES	39
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
REFERÊNCIAS	46
APÊNDICES	50
ANEXOS	54

1 INTRODUÇÃO

O brincar está presente na humanidade desde seus primórdios, pois a busca por atividades que tragam bem-estar e divertimento faz parte da cultura humana (Pessoa; Souza; Fontes, 2012). Segundo Rosamilha (1979, p. 77): “A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar”, sendo esse ato indissociável das mesmas, o que aflorado durante a infância. É fundamental entender que essa atividade gera barulho e movimentação, o que não pode ser tratado como indisciplina (Lima, 1971).

O brincar, não é apenas uma atividade prazerosa, mas uma necessidade intrínseca ao ser humano, especialmente à criança. Ele proporciona experiências que vão além do simples entretenimento, sendo uma forma natural de aprendizado e de expressão. Nesse sentido, a ludicidade contribui para o desenvolvimento social e emocional, e para o aprimoramento cognitivo, oferecendo à criança a oportunidade de aprender de maneira leve e envolvente.

O emprego da ludicidade nos ambientes escolares é de suma importância para o bom desenvolvimento do aprendizado dos alunos dentro e fora da sala. O educador que utiliza a ludicidade em sua sala de aula, obterá um relevante desenvolvimento da aprendizagem dos seus alunos, dado o caráter educativo do lúdico (Carvalho; Silva; Parente, 2021).

O uso do lúdico não está restrito aos espaços escolares, os ambientes hospitalares são locais de onde sua utilização é crescente e de suma importância para a melhora do processo de cura das crianças em internação. Furtado e Lima (1999) afirmam que a vivência do processo de hospitalização é exaustiva, o que dificulta o bem-estar das crianças nessa situação e, com a aplicação de atividades lúdicas, o peso do processo pode ser atenuado, pois proporciona às crianças momentos de lazer e diversão.

Nos hospitais, a disponibilidade de um espaço físico para o funcionamento de uma brinquedoteca é fundamental para melhoria do bem-estar das crianças em internação, sendo um dos meios mais eficazes para alívio da tensão em torno do regime de internamento (Fortuna, 2008). Além de proporcionar um alívio emocional e físico para as crianças internadas, a ludicidade no ambiente hospitalar atua como uma ponte entre o tratamento médico e o desenvolvimento saudável da criança. A utilização de brincadeiras e jogos não apenas distrai as crianças, mas também estimula suas capacidades cognitivas e emocionais, contribuindo para o aprendizado e a manutenção de suas habilidades durante o período de internação. Nesse sentido, o ambiente lúdico pode ressignificar a experiência hospitalar, transformando-o em um espaço onde o cuidado vai além do corpo físico, alcançando também a mente e o espírito da criança.

Para tanto, objetiva-se analisar a influência da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem de crianças em regime de internação hospitalar no município de Picos-PI, especificamente: identificar a utilização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem de crianças nos ambientes hospitalares no município de Picos-PI; avaliar a percepção dos profissionais de saúde sobre os impactos das atividades lúdicas no bem-estar emocional e psicológico das crianças hospitalizadas; e reconhecer os desafios práticos e éticos que surgem ao implementar-se atividades lúdicas em ambientes hospitalares. Por isso, a escolha de investigar o tema da ludicidade no ambiente hospitalar, foi motivada por uma combinação de fatores pessoais e observações de caráter social.

Estudando na disciplina Prática em espaços não escolares, no curso de Licenciatura em Pedagogia, na Universidade Estadual do Piauí, Campus de Picos, foi possível despertar sobre a pedagogia hospitalar, isso mediante uma palestra ofertada na disciplina, o que fez surgir, um questionamento: De que forma as atividades lúdicas podem impactar o processo de ensino-aprendizagem e contribuir para o bem-estar emocional de crianças hospitalizadas no município de Picos-PI? Além disso, quais são os desafios e os benefícios mais relevantes na aplicação dessas atividades em contextos fora do ambiente escolar?

Algo que também contribuiu para a escolha do tema foi a história de luta de uma criança que residia próximo ao local onde habito. Diagnosticado com leucemia, teve sua infância limitada dos momentos de lazer, de ir para a escola e convivência com os demais amigos, para seguir com o tratamento, tendo o ambiente hospitalar como parte de seu cotidiano.

Tais fatores, estimularam o interesse em explorar como a ludicidade pode ser uma ferramenta de intervenção, para melhoria das situações citadas acima. Este estudo tem o potencial de fornecer dados sobre como as atividades lúdicas em ambientes hospitalares, podem reduzir as tensões que esses geram em seus usuários, tornando o tempo de utilização menos traumático para as crianças e familiares.

A relevância deste estudo está intimamente ligada ao impacto que as atividades lúdicas podem ter no desenvolvimento e bem-estar das crianças em regime de internação hospitalar. Em termos pessoais, essa pesquisa se torna crucial, pois, enquanto pesquisadora, busco compreender como o lúdico pode transformar a experiência de uma criança hospitalizada, suavizando a sua dor e promovendo um ambiente mais acolhedor e esperançoso. Como alguém que acredita no poder do lúdico para proporcionar conforto e aprendizado, sinto a responsabilidade de explorar essa temática e oferecer subsídios para que outras crianças possam ser beneficiadas.

No âmbito acadêmico, este trabalho contribui significativamente para o enriquecimento do campo da pedagogia hospitalar, ainda carente de estudos aprofundados que relacionem ludicidade e aprendizagem em ambientes clínicos, como discorrem Silve e Brito (2024). A pesquisa busca preencher uma lacuna existente, oferecendo novas perspectivas sobre a implementação de práticas pedagógicas lúdicas no contexto hospitalar. Além disso, ela fomenta discussões sobre a importância do brincar no desenvolvimento infantil, mesmo em situações adversas como a hospitalização.

No campo profissional, este estudo se revela essencial para educadores e profissionais da saúde, já que demonstra como o lúdico pode ser uma ferramenta eficaz no tratamento de crianças em recuperação. A pesquisa oferece estratégias práticas que podem ser incorporadas ao cotidiano desses profissionais, promovendo uma abordagem mais humanizada e integral, que vai além do cuidado físico, abrangendo também o cuidado emocional e cognitivo.

Socialmente, o trabalho é importante, pois contribui para um maior entendimento sobre as necessidades das crianças hospitalizadas e seus direitos ao aprendizado e ao lazer, mesmo em um ambiente tão delicado como o hospital. Ao explorar as possibilidades de interação lúdica nesse cenário, a pesquisa pode inspirar mudanças nas políticas públicas de saúde e educação, garantindo que o processo de hospitalização seja menos traumático e mais promotor de bem-estar. Assim, ela potencialmente gera impactos positivos não apenas na vida das crianças, mas também no contexto social mais amplo, promovendo a inclusão e o respeito ao desenvolvimento integral infantil.

O estudo está organizado em: Introdução, um capítulo teórico sobre: O lúdico e sua história; As concepções do lúdico e a promoção de um ensino-aprendizagem; O lúdico em ambientes hospitalares: Cuidado e Aprendizado: A Formação do Pedagogo na Pedagogia Hospitalar. Outro sobre é a metodologia da pesquisa que traz: o tipo de pesquisa, campo social, participantes, critérios de inclusão e exclusão, coleta e análise de dados e aspectos éticos da pesquisa. Também apresenta um capítulo sobre análise e discussão de dados, sobre a influência que a ludicidade tem no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem de crianças que estão internação hospitalar no município de Picos-PI. E finaliza com Referências, Apêndices e Anexos.

2 O PAPEL DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO E NO AMBIENTE HOSPITALAR: UMA ANÁLISE HISTÓRICA, CONCEITUAL E APLICADA

O lúdico não é apenas um elemento do cotidiano das crianças, mas também um fator essencial na formação da infância, da educação e da cultura em diferentes períodos históricos. Este tópico buscará explorar como o conceito de lúdico evoluiu ao longo dos tempos, refletindo as mudanças sociais, culturais e educacionais que marcaram cada etapa histórica. Será abordado, também, como a relação entre jogo, brincar e educação se estreitou ao longo da história, desde as civilizações antigas até os tempos modernos, revelando a importância do lúdico na formação do indivíduo e no processo de aprendizagem.

2.1 O lúdico e sua história

O conceito de lúdico foi sendo formulado e entendido de diversas formas durante o passar do tempo. Cardoso e Batista (2021, p. 7) afirmam que: “O lúdico é um adjetivo masculino com origem no latim *ludos* que remete para jogos e divertimento”. Diante disso, consideramos importante realizar um relato histórico sobre esse tema.

Segundo Datner (2006), a palavra “*ludus*”, tanto em latim quanto em outros idiomas, carrega dois significados: jogar e brincar. Isso nos permite associar a serenidade do jogo à leveza da brincadeira, sem tornar as atividades infantis, nem exigir que os participantes adultos se transformem em crianças por algumas horas. Tanto os adultos quanto as crianças se dedicam ao jogo por prazer.

A relação entre a criança e a ludicidade é influenciada por diferentes fatores, como época, cultura e condições sociais, políticas e econômicas. Além disso, o conceito de infância é fundamental ao explorarmos a história do lúdico. Conforme Ariès (1986), devido às mudanças nos elementos sociais, culturais, políticos e econômicos, não existe um conceito universal de infância. Ele destaca que a ideia de infância surgiu na era moderna, coincidindo com a diminuição significativa da mortalidade infantil. Portanto, é mais adequado discutir a história dos brinquedos, das brincadeiras e dos jogos, e como essa questão era abordada nas diversas sociedades ao longo do tempo.

Nas sociedades primitivas, que perduraram aproximadamente até o século VI, as crianças aprendiam através da imitação das atividades do dia a dia. Por exemplo, para aprender a nadar, as crianças nadavam, e para aprender a usar o arco, caçavam. Segundo Almeida (2003), nesse contexto, a cultura era educativa, com os jogos desempenhando um papel crucial na

sobrevivência. Assim, o ato de brincar proporcionava a assimilação dos papéis sociais, facilitando a aprendizagem das normas da vida cotidiana.

Dentro dessa cultura, as crianças tinham contato com os mitos dos ancestrais e se distinguiam dos adultos apenas pelo tamanho e pela capacidade produtiva, sendo consideradas membros da comunidade. Com a evolução da sociedade, o período da Antiguidade (3.000 a.C. até 476 d.C.) foi caracterizado por uma nova estruturação socioeconômica, com o surgimento das cidades e das primeiras escolas.

Segundo Almeida (2023), na Grécia Antiga, um dos mais renomados filósofos, Platão (427-348 a.C.), defendia a ideia de que os primeiros anos da criança deveriam ser preenchidos com jogos educativos. Esses jogos eram praticados por ambos os sexos, sob supervisão e em jardins de infância.

Para Platão, o esporte tinha um valor educativo e moral, pois ele acreditava que influenciava tanto na formação do caráter quanto na personalidade da criança. Manson (2002) observa que muitos dos brinquedos que conhecemos hoje tiveram sua origem na Grécia Antiga e eram vistos como facilitadores de movimento, contribuindo para a aprendizagem. Durante esse período, jogos como os de ossinhos, arcos, bonecas e cavalos eram considerados importantes nos primeiros anos da criança, proporcionando contato com a brincadeira como um meio de aprendizado de conteúdos formais e obrigações sociais.

No Período Medieval, que durou aproximadamente do século V ao XV, os modelos educacionais antigos persistiram, acrescidos de conteúdos religiosos devido à influência crescente da igreja nos princípios da educação, bem como nos aspectos morais, políticos e jurídicos. Conforme Queiroz (2009) observa, ainda não havia um "sentimento de infância".

Essa falta de uma definição clara de infância refletia-se diretamente nas práticas educativas da época, onde as crianças eram inseridas em ambientes que priorizavam a formação moral e religiosa, sem considerar suas necessidades específicas de aprendizado. O foco estava em prepará-las para a vida adulta, com ênfase em valores cristãos e normas sociais rígidas, e pouco espaço para a exploração lúdica ou o desenvolvimento de habilidades cognitivas próprias da infância. Esse modelo educacional, ainda centrado na doutrina religiosa, limitava a compreensão do papel da criança no processo de aprendizagem.

Segundo Ariès (1986), independentemente do papel designado à infância e à juventude, sempre se seguia um conjunto inicial de regras que correspondia a um jogo coletivo, envolvendo toda a comunidade e todas as faixas etárias. As crianças imitavam as tarefas dos adultos, enquanto os princípios morais cristãos orientavam uma educação disciplinadora. Os jogos estavam ligados à formação de cavaleiros, pois a igreja não fornecia educação física.

Manson (2002), afirma que após as invasões bárbaras do século V, os brinquedos deixaram de ser mencionados com frequência. Apenas alguns textos raros, que descrevem crianças educadas em instituições religiosas, mencionam de forma vaga arcos e jogos de paus. Somente no final do século XII é que vemos, de forma mais explícita nas fontes escritas, o ressurgimento da ideia de jogo [...].

Durante o período do Renascimento, por volta dos séculos XV e XVI, surgiu uma preocupação em desafiar as concepções dominantes da Idade Média, visando a construção de uma nova visão do homem e da cultura. Isso levou ao surgimento de uma ênfase renovada na educação, resultando no estabelecimento de instituições escolares modernas. Manson (2002) observa que, a partir desse movimento renascentista no século XVI, começou-se a reconhecer o valor dos jogos na educação, percebendo-os como uma expressão natural da natureza humana.

Porém, segundo Queiroz (2009), apesar da vasta produção intelectual durante o Renascimento, houve pouca mudança significativa nas concepções em relação às crianças, que continuaram sendo vistas como desconhecidas em sua singularidade. Foi somente com o trabalho de pensadores como Erasmo, Vives, Rabelais, Montaigne, Comênius e, posteriormente, Rousseau e Pestalozzi, que estudos sistemáticos sobre educação foram realizados. Esses estudiosos chamaram a atenção para a responsabilidade social da ciência, reconhecendo o desenvolvimento infantil e os aspectos psicológicos no ensino.

Às portas do século XX, em 1896, surgiu o primeiro jardim de infância oficial no Brasil, destinado principalmente à burguesia, refletindo as desigualdades sociais da época. Inicialmente, os centros educacionais infantis tinham um caráter predominantemente assistencialista, focando mais no cuidado do que na educação propriamente dita. No entanto, ao longo das décadas, essa realidade começou a se transformar, e a educação infantil passou a ser vista como um direito fundamental de todas as crianças, não apenas das elites.

Já em 1986, quase um século depois, o Brasil vivia um momento de efervescência social e política, que impulsionou movimentos de mobilização pela melhoria da educação. Nesse contexto, diversas associações e organizações surgiram para pressionar por mudanças no sistema educacional, reconhecendo a importância da educação infantil como parte integral do desenvolvimento da criança e um passo fundamental para reduzir as desigualdades sociais. Essa ligação histórica demonstra como o país evoluiu em sua percepção e compromisso com a educação infantil, passando de um modelo restrito à elite para uma abordagem mais inclusiva e abrangente, voltada para a transformação social.

E como resultado desses movimentos, surgiu uma síntese que foi incorporada à Assembleia Nacional Constituinte, enfatizando os direitos da criança, bem como do

adolescente. Esse enfoque pode ser visto na Constituição de 1988 (Brasil, 1988, p. 53), especificamente no artigo 227: “Dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade [...]”

Diante do abordado, a jornada através da história do lúdico revela não apenas a evolução das brincadeiras ao longo do tempo, mas também o impacto que elas tiveram na formação da sociedade e na compreensão da infância. Desde as sociedades primitivas até os movimentos renascentistas e as transformações sociais mais recentes, o reconhecimento da importância do jogo na educação e no desenvolvimento infantil tem sido um tema central. Hoje, com a inclusão dos direitos da criança e do adolescente na Constituição de 1988, vemos um compromisso renovado em garantir um ambiente que promova não apenas a sobrevivência física, mas também o bem-estar emocional, a criatividade e a participação ativa na sociedade. Este enfoque coloca a infância no centro das preocupações sociais e nos lembra da responsabilidade coletiva de assegurar um futuro mais justo e igualitário para as gerações vindouras.

A jornada pela história do lúdico ressalta não apenas sua evolução ao longo do tempo, mas também seu profundo impacto na formação da sociedade e na compreensão da infância, o que se torna evidente ao explorarmos as concepções do lúdico e sua influência na promoção de um ensino-aprendizagem equilibrado e inclusivo.

2.2 Perspectivas sobre o Lúdico na Promoção do Ensino-Aprendizagem

A aplicação do lúdico em contextos educativos envolve uma multiplicidade de significados e formas de expressão, refletindo sua natureza dinâmica e fluida. Em muitos casos, o que se observa é uma diversidade de interpretações e práticas que buscam incorporar essa abordagem, o que pode dificultar a definição precisa do que realmente constitui a ludicidade. Essa complexidade é abordada por Leal e D’ávila (2013, p. 42), que afirmam:

O conceito de ludicidade é polissêmico. Em grande medida, ludicidade e atividades lúdicas são entendidas como expressões de um mesmo conceito, confundindo-se, respectivamente, o fenômeno que pode ser observado subjetivamente, a partir da realidade interna do indivíduo e o ato social (a ação como produto da cultura) realizado por um ou por muitos indivíduos.

Essa passagem ressalta como é difícil definir precisamente o que é ludicidade, pois ela pode ser entendida tanto como uma experiência interna e pessoal quanto como uma manifestação cultural e social. Segundo os autores, muitas vezes, essas duas dimensões são

confundidas: a vivência lúdica individual e a prática lúdica como uma expressão compartilhada na cultura.

Dessa forma, quando se fala sobre o lúdico, é preciso ter em mente essa dualidade. As atividades lúdicas podem ser uma forma de expressão pessoal, refletindo a realidade interna de alguém, ou uma prática social, realizada por grupos e influenciada pela cultura. Cada uma dessas formas tem suas próprias características e significados. Assim, qualquer tentativa de definir ludicidade deve considerar essa diversidade de perspectivas para entender plenamente sua essência multifacetada.

Visto isso, Bacelar (2009), entende o lúdico como um estado interno ao indivíduo, sendo fundamental para o desenvolvimento da criança. Esse entendimento também é corroborado por Luckesi (2023, p. 18), acrescentando que o mesmo: “pode advir das mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas”, nessa ótica, uma atividade não necessariamente será caracterizada como lúdica, isso dependerá da experiência que cada indivíduo terá ao vivenciar a atividade, podendo essa ser agradável para uns e para outros não.

O que pode ser envolvente e educativo para uma criança, pode não ser para outra, dependendo de seus interesses, vivências e até mesmo do seu estado emocional. Portanto, ao incorporar o lúdico na educação, é essencial que o educador esteja atento a essas diferenças, criando um ambiente onde cada criança possa explorar e vivenciar o brincar de maneira significativa, respeitando suas individualidades e estimulando seu desenvolvimento de forma mais eficaz. Pois segundo Luckesi (2004), experimentando o lúdico nessa perspectiva, os indivíduos obterão a vivência da liberdade como um sentimento pleno.

Refletindo sobre a conceituação do termo ludicidade, Bacelar (2012, p. 45) considera essa missão como sendo complexa:

Definir ludicidade é uma missão complexa, pois, de alguma forma está associada a uma série de palavras que são usadas, muitas vezes, como sinônimas: jogo, brincadeira, recreação, lazer, divertimento. Busquei a origem da palavra ludicidade a fim de encontrar os sentidos que originaram essa diversidade de entendimentos que cada uma dessas palavras frequentemente sugere.

Assim, a ludicidade está intrinsecamente ligada a várias outras formas de atividades lúdicas, o que contribui para a dificuldade de uma definição precisa. A origem e os diversos sentidos associados ao termo refletem essa complexidade, destacando a necessidade de considerar diferentes perspectivas para capturar a essência da ludicidade.

Na perspectiva de Dias (2005) o lúdico e o jogo infantil estão associados, atuando na saúde física, mental, social e emocional da criança, ainda enfatiza que por meio do jogo o

indivíduo se relaciona intimamente com o mundo e pessoas. Nesse sentido, o lúdico assume a sua polissemia (Leal e D'ávila, 2013), sendo notória a sua diversidade de ação, atuação, o que leva a criança, objeto de investigação da pesquisa, a liberação de sua mais intensa expressão de prazer e divertimento, à luz de Cardoso e Batista (2021, p. 7) que dizem: “uma atividade lúdica é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvida”.

Desse jeito, o lúdico e o jogo infantil estão profundamente interligados, desempenhando um papel vital na saúde física, mental, social e emocional das crianças. Através do jogo, as crianças têm a oportunidade de se relacionar intimamente com o mundo e com as pessoas ao seu redor. Nesse cenário, a ludicidade revela sua natureza multifacetada, mostrando a ampla gama de suas ações e impactos.

Essa diversidade permite que as crianças experimentem seu prazer e divertimento de maneira intensa e autêntica. Atividades lúdicas, que proporcionam entretenimento e diversão, são essenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Elas ajudam as crianças a explorar, aprender e se conectar de maneira significativa com o ambiente e com outras pessoas.

Entender o lúdico como algo que vai além de simples brincadeiras ou jogos reflete sua importância abrangente no desenvolvimento infantil. Essas atividades têm o poder de influenciar positivamente diversos aspectos da vida das crianças, promovendo um crescimento saudável e equilibrado.

Desse modo, a abordagem lúdica ou ludicidade na educação, sustenta que a incorporação de jogos e atividades criativas no processo de ensino não apenas torna o aprendizado mais atraente e envolvente, mas também eficiente. Ao envolver emocionalmente as crianças e promover diversão, o lúdico facilita a assimilação de conceitos, tornando a aprendizagem mais significativa e acessível. Segundo Rodrigues, Carretta e Gentil (2021, p. 86) “o lúdico proporciona para a criança o abstrato, o que torna sua aprendizagem mais simples e significativa, tendo assim referências do que está aprendendo”.

Ao introduzir elementos lúdicos na educação, os educadores podem criar um ambiente mais estimulante, pois aguça a curiosidade natural na mente das crianças. Jogos educativos, por exemplo, não apenas ensinam conceitos fundamentais, mas também promovem o pensamento crítico e a resolução de problemas de uma maneira que não parece uma simples lição, mas sim uma jornada emocionante.

Outra vantagem do lúdico no ensino, é que ele permite adaptar o conteúdo de acordo com as necessidades individuais de cada aluno. Cada pessoa é única, com estilos de aprendizado diferentes, e o uso de métodos lúdicos permite uma personalização que pode ser desafiadora, em abordagens mais tradicionais. Dallabona e Mendes (2004, p. 02) abordam:

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino quer na qualificação ou formação crítica do educando para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade.

Abordagens lúdicas permitem um desenvolvimento global da criança, não apenas focando na aquisição de conhecimento, mas também no desenvolvimento de habilidades, criatividade e na construção de uma visão de mundo mais real, pois cada indivíduo possui sua singularidade.

No lúdico, a criança tem a oportunidade de se expressar, fazer descobertas, analisar, criticar e até mesmo transformar a realidade que a cerca de forma única. Isso é fundamental para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, pois o brincar proporciona um ambiente seguro para experimentação e aprendizado. Segundo Silva, Carvalho e Parente (2021), a ludicidade presente na vida das crianças, contribui para fluir de sua imaginação, oportunizando novas descobertas.

As atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento intelectual, físico, emocional e moral da criança; possibilitam a interação social, colocando a criança em contato com outros diferentes, fazendo com que ela se sinta dentro de um grupo, compartilhe ideias, vivencie experiências, mostre o que ocorre com ela, e desenvolva sua linguagem; elas envolvem emoções, afetividade, companheirismo, percepção e argumentação (Gomes, 2009, p. 8).

Mediante isso, é possível dizer que as atividades lúdicas têm um papel especial no crescimento das crianças. Elas não só ajudam no aprendizado, mas também no desenvolvimento de habilidades físicas, mentais, emocionais e morais. Quando as crianças brincam, têm a chance de se conectar com outras pessoas diferentes, se sentindo parte de um grupo. É um momento para compartilhar pensamentos, aventuras e mostrar quem são. Nessas brincadeiras, as emoções estão sempre presentes, junto com a amizade, a percepção do mundo ao redor e a capacidade de se expressar e argumentar. Tudo isso se une para criar uma experiência completa que ajuda as crianças a crescerem de forma equilibrada e plena.

Diante da importância das atividades lúdicas no desenvolvimento integral das crianças, é fundamental considerar seu papel não apenas em ambientes educacionais, mas também em contextos específicos como os ambientes hospitalares.

3 O LÚDICO EM AMBIENTES HOSPITALARES

As brincadeiras e atividades lúdicas no ambiente hospitalar desempenham um papel essencial no dia a dia das crianças que se encontram hospitalizadas. Nessa situação, o pedagogo hospitalar assume a função de facilitador lúdico no processo de aprendizado dessas crianças, cuja participação na escola foi temporariamente interrompida devido à sua ausência. Segundo as pesquisas conduzidas por Vygotsky (1991), as brincadeiras desempenham um papel crucial ao facilitar o desenvolvimento integral da criança, promovendo avanços em cada uma das funções psicológicas, intelectuais e morais.

No entanto, é essencial permanecer atento às particularidades distintas dessas áreas, como educação e saúde. Isso porque, como observa Wolf (2011, p.2): "a Pedagogia Hospitalar busca modificar situações e atitudes junto ao enfermo, as quais não podem ser confundidas com o atendimento à sua enfermidade". Essa abordagem destaca a importância de compreender e respeitar as necessidades únicas das crianças hospitalizadas, considerando não apenas o aspecto físico, mas também o emocional, social e educativo em seu processo de recuperação.

A criança hospitalizada encontra-se em uma situação de vulnerabilidade devido à sua condição de saúde. Nesse período, ela é afastada do convívio social com amigos e familiares, assim como de outros ambientes, incluindo a escola. Dependendo da gravidade da enfermidade, também pode ser impedida de realizar sua rotina diária.

Esses elementos acabam por impactar negativamente não apenas o estado físico, mas também o emocional e psicológico da criança. Ela se sente solitária, triste e desencorajada, o que pode resultar no desinteresse pelas atividades escolares. Além disso, podem ocorrer o surgimento de outras consequências, como por exemplo: o medo, a insegurança, a fragilidade e a dependência.

É fundamental reconhecer a complexidade dessas experiências e abordar as necessidades emocionais e educacionais da criança hospitalizada com empatia e sensibilidade. Isso implica em criar um ambiente que promova não apenas a recuperação física, mas também o bem-estar emocional, proporcionando apoio integral durante esse período desafiador.

De acordo com Novaes (*apud* Calegari, 2003), quando uma criança é hospitalizada, ela se depara com uma jornada desafiadora, envolvendo ameaças ao seu bem-estar físico e emocional, junto com sua família e os profissionais de saúde. É crucial reconhecer a interligação entre a mente e o corpo, entre emoção e sintoma físico, enfocando sempre a criança enferma como o elemento mais importante, e não apenas a doença que ela enfrenta.

Partindo do princípio de que não podemos negligenciar a criança por sua condição de saúde, a pedagogia hospitalar surge com a missão de oferecer um cuidado integral à criança que está doente, em colaboração com os profissionais de saúde. Nesse contexto, o pedagogo que desempenha suas funções no ambiente hospitalar deve se apresentar como um brincadista, conforme conceituado por Cunha (2009). Esse profissional é aquele que se preocupa com o desenvolvimento da criança nos aspectos emocional, social e intelectual.

Nesse cenário, o pedagogo brincadista pode facilitar a continuidade dos estudos da criança por meio de atividades que estimulem a aprendizagem. Além disso, ele pode promover brincadeiras e proporcionar acesso a brinquedos que ofereçam segurança e alívio para os sentimentos de angústia que a criança possa estar enfrentando. Também é possível estimular o envolvimento com outras pessoas internadas, como enfermeiras e médicos.

A oportunidade de interação com atividades lúdicas no ambiente hospitalar contribui para que a criança mantenha sua identidade infantil, mesmo diante das mudanças abruptas em seu cotidiano. Nesse sentido, a atuação do profissional de ensino é crucial, pois, por meio de sua prática, pode auxiliar a criança a adquirir novos conhecimentos e, ao mesmo tempo, mantê-la mais conectada ao mundo das experiências comuns que deixou para trás enquanto permanece internada no hospital.

O papel do pedagogo brincadista no ambiente hospitalar abrange uma variedade de atividade, como destacado por Wolf (2011), que traz que o trabalho do pedagogo se manifesta por meio de diversas atividades lúdicas e recreativas, tais como a arte de contar histórias, brincadeiras, jogos, dramatizações, desenhos e pinturas, que possibilitam a continuidade dos estudos no ambiente hospitalar. Essas práticas representam as estratégias humanizadas da Pedagogia Hospitalar, visando auxiliar na adaptação, motivação e recuperação dos pacientes. Além disso, proporcionam uma ocupação valiosa do tempo ocioso, contribuindo para o bem-estar emocional e o desenvolvimento integral durante o período de internação.

Com o objetivo de proporcionar um atendimento mais alegre e interativo às crianças, além de preencher o ambiente hospitalar com vitalidade, é essencial que o pedagogo promova práticas diversificadas e divertidas, levando em consideração as condições de saúde e limitações apresentadas pelos pequenos pacientes.

Dessa forma, considera-se o ato de brincar como um elemento que contribui para a saúde, pois as atividades lúdicas envolvem a criança em um mundo de significados, proporcionando aprendizado, criatividade, relacionamento, expressão de sentimentos e ideias. Além disso, elas promovem motivação e ânimo. Ressalta-se que a prática do brincar é essencial para o ambiente hospitalar, sendo uma ferramenta indispensável para criar um espaço mais

acolhedor e positivo. Assim sendo como aborda Novaes (*apud* Cardoso 2011), para a criança doente, o aspecto lúdico desempenha três funções distintas: recreativa, terapêutica e educacional. A dimensão recreativa abrange o ato de brincar como um momento de diversão, permitindo que a criança se entregue ao prazer do jogo livremente. A função terapêutica está associada ao desenvolvimento neuromotor, social e emocional, utilizando o brincar como ferramenta para promover essas áreas. Por último, a função educacional se refere ao processo de ensino-aprendizagem, integrando atividades lúdicas como uma maneira de estimular o aprendizado durante o período de doença.

As reflexões acima destacam a relevância da atuação do pedagogo brinquedista, um profissional que desempenha o papel crucial de criar situações lúdicas e intermediá-las de maneira a atender aos objetivos propostos. A atividade lúdica emerge como um meio motivador para que as crianças realizem suas tarefas, facilitando o contato com outros indivíduos e tornando o ambiente hospitalar mais familiar para os enfermos.

A brincadeira desempenha um papel fundamental na redução do medo e da ansiedade, proporcionando à criança experiências alegres no ambiente hospitalar. Isso contribui para que ela se sinta mais segura e à vontade, auxiliando na aceitação da internação e do tratamento terapêutico. Como mencionado por Cardoso (2011, p. 57), “A ludicidade, com sua característica encantadora e benéfica para o desenvolvimento infantil, além de contribuir para o ensino-aprendizagem, cria um ambiente aconchegante e alegre no hospital”.

Ao enfatizar a característica encantadora e benéfica do aspecto lúdico, a autora ressalta não apenas sua contribuição para o processo de ensino-aprendizagem, mas também a habilidade única de criar um ambiente aconchegante e alegre dentro do hospital. Essa abordagem humanizada reconhece a importância de não apenas tratar a enfermidade, mas também de proporcionar um espaço onde as crianças possam vivenciar momentos de leveza, aprendizado e alegria durante o desafiador período de internação. A promoção da ludicidade não apenas alivia o desconforto emocional, mas também contribui para a formação integral das crianças, considerando não apenas sua condição de saúde, mas também seu bem-estar emocional e desenvolvimento cognitivo.

3.1 Cuidado e Aprendizado: a formação do pedagogo na pedagogia hospitalar

A pedagogia hospitalar é uma área dedicada ao atendimento de crianças que se encontram em processo de internação e que requerem acompanhamento pedagógico especializado. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Brasil, 1996) deixa claro, em seu artigo

59, a importância de uma formação adequada para o pedagogo, a fim de garantir um atendimento qualificado.

De acordo com o documento “Classe hospitalar e atendimento pedagógico domiciliar: estratégias e orientações” (2002), elaborado pelo Ministério da Educação (MEC), o pedagogo que almeja atuar nessa área deve:

[...] ter a formação pedagógica preferencialmente em Educação Especial ou em cursos de Pedagogia ou licenciaturas, ter noções sobre as doenças e condições psicossociais vivenciadas pelos educandos e as características delas decorrentes, sejam do ponto de vista clínico, sejam do ponto de vista afetivo. Compete ao professor adequar e adaptar o ambiente às atividades e os materiais, planejar o dia-a-dia da turma, registrar e avaliar o trabalho pedagógico desenvolvido (Brasil, 2002, p. 22).

A atuação do pedagogo hospitalar se revela como uma ponte entre o mundo da educação e o universo desafiador da hospitalização. Ao entrar nesse espaço, é fundamental que esses profissionais estejam não apenas preparados tecnicamente, mas também que possuam uma grande dose de empatia e sensibilidade. Cada criança que chega ao ambiente hospitalar traz consigo um universo de histórias, sonhos e medos, e cabe ao pedagogo acolher essa singularidade, criando um ambiente que, mesmo em meio a desafios, possa ser propício à aprendizagem e ao desenvolvimento emocional.

Além disso, Gomes (2012) destaca que o papel do pedagogo hospitalar vai além de meramente transmitir conteúdos. Ele se torna um facilitador do aprendizado, capaz de ressignificar a experiência da hospitalização. Através de atividades lúdicas e interativas, esses profissionais ajudam as crianças a expressarem suas emoções, criando um espaço onde a criatividade e a imaginação possam florescer, mesmo em meio a situações adversas. Essa abordagem não apenas promove o aprendizado, mas também proporciona um alívio emocional, permitindo que as crianças encontrem momentos de alegria e descontração durante a sua internação.

Segundo Vulcão (2022) essa visão ao afirmar que o ensino no ambiente hospitalar deve ser pensado de forma interdisciplinar. O pedagogo, ao atuar em conjunto com médicos, enfermeiros e outros profissionais da saúde, pode criar um plano de ensino que respeite as necessidades físicas e emocionais dos alunos. Essa colaboração é crucial para que o atendimento seja realmente integral, uma vez que cada criança apresenta diferentes demandas que precisam ser reconhecidas e atendidas. Essa visão ampla do educador hospitalar, como parte de uma equipe multidisciplinar, garante que a educação seja um elemento que, longe de ser um mero complemento, se torna essencial para o bem-estar da criança.

Nas perspectivas de Pereira e Rolim (2022) há importância de um ambiente acolhedor, onde as crianças se sintam seguras para compartilhar suas experiências e desafios. O pedagogo deve ser um ouvinte atento, alguém que estabelece um vínculo de confiança e respeito com os alunos. Esse relacionamento é fundamental, pois muitas vezes, a simples presença de um educador carinhoso pode fazer toda a diferença na recuperação emocional e física da criança. O ambiente hospitalar pode ser intimidador e solitário, mas a presença constante de um pedagogo dedicado pode iluminar esses momentos sombrios.

Diante disso, Santos (2022) também ressalta a importância do papel da família nesse processo educativo. O envolvimento dos pais e responsáveis é crucial para que a criança se sinta amparada e motivada a participar das atividades propostas. A colaboração entre o pedagogo e a família é um caminho que deve ser trilhado em conjunto, com o intuito de criar um espaço de aprendizado que respeite a individualidade de cada criança. É essencial que o pedagogo hospitalar mantenha um diálogo aberto com os familiares, buscando entendê-los e incluí-los na rotina pedagógica, garantindo que todos se sintam parte desse importante processo de transformação e crescimento.

Assim, a pedagogia hospitalar se configura não apenas como uma prática educativa, mas como uma experiência profundamente humanizada, onde cada criança é reconhecida em sua integralidade, e onde o amor, a empatia e a colaboração se entrelaçam para promover um ambiente saudável e estimulante, mesmo em tempos desafiadores. É nesse espaço que a esperança e o aprendizado podem, de fato, se encontrar.

Para dar continuidade à discussão, a importância do aspecto lúdico no ambiente hospitalar, que vai além do alívio emocional e contribui para o desenvolvimento integral das crianças, também se reflete na metodologia adotada neste estudo. Assim, o próximo capítulo irá detalhar o caminho investigativo percorrido, que buscou fundamentar teoricamente a relevância das atividades lúdicas em ambientes não escolares, oferecendo embasamento para compreender os benefícios práticos e pedagógicos dessas práticas no contexto hospitalar.

4 METODOLOGIA DA PESQUISA

Este estudo examinou a relevância do uso de atividades lúdicas em ambientes não escolares. A abordagem desse tema ocorreu com o propósito de apresentar o embasamento teórico-metodológico que possibilita o acesso às informações essenciais para respaldar a busca pelas respostas às questões propostas pela pesquisa.

4.1 Tipo de Estudo

A pesquisa assume uma abordagem de natureza qualitativa, concentrando-se na investigação da realidade por meio das experiências e de suas formas de expressão. Essa abordagem revela-se especialmente útil para explorar temas como as percepções e atitudes individuais e plurais dos indivíduos, suas motivações, valores e experiências comportamentais de cada ser. Proporciona a profundidade necessária para investigar questões específicas como o papel do lúdico enquanto atividade fundamental para o bem-estar de crianças no seu processo de cura em ambientes hospitalares. Segundo destaca Gil (2017) a abordagem qualitativa é imprescindível para a análise da vivência individual do sujeito e dos intrincados processos de interação social. Santana e Lemos (2018) abordam que as investigações qualitativas concedem ao pesquisador uma perspectiva mais abrangente de contextos e problemas específicos.

Visando-se o embasamento teórico e o tratamento do objeto de estudo, uma compreensão mais aprofundada da temática, conduziu-se, inicialmente, uma revisão bibliográfica sobre a utilização do lúdico em espaços hospitalares, explorando-se as variadas pesquisas, sem marcação temporal, já empreendidas encontradas em livros, artigos científicos, teses, dissertações, trabalhos acadêmicos publicados em Congressos e/ou eventos de cunho científico, encontrados em bases como o Google Acadêmico, *Scientific Electronic Library Online* (SciELO), por meio de palavras-chave como: “Lúdico”, “ludicidade”, “Pedagogia hospitalar”, “ambientes não-escolares”, dentre outras. Essa ferramenta metodológica, como conceitua Severino e Porrozzi (2017, p. 131 apud Vulcão 2022, p. 62):

[...] é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados.

Uma pesquisa de campo foi executada valendo-se da premissa proposta por Lakatos (2003) de que esse instrumento metodológico permite o alcance de informações e

conhecimentos específicos, buscando respostas às hipóteses que se pretendem comprovar, fenômenos a serem descobertos ou as relações e semelhanças entre ambos.

4.2 Campo social da pesquisa

A pesquisa teve como foco de realização o Hospital Regional Justino Luz - HRJL, localizado na Praça Antenor Neiva, 184, Bairro Bomba no município de Picos-PI, sob direção da Enfermeira Dra. Ana Ligia Passos, onde são atendidos os casos de saúde de urgência e emergência em Picos e municípios circunvizinhos, tendo seus atendimentos 24h por dia. Dentre suas instalações estão os profissionais da saúde, que foram os participantes dessa pesquisa. A escolha do HRJL como local da pesquisa se deu por se tratar do maior e mais completo serviço de saúde encontrado em Picos e sua região.

4.3 Participantes sociais da Pesquisa

Como o objeto de estudo é analisar a importância da utilização do lúdico em ambientes hospitalares e sua ação no processo de cura das crianças hospitalizadas, partimos da observação e das respostas dos questionários entregues aos profissionais de saúde (Técnicos em Enfermagem, Enfermeiros e Pedagogos), que estão em contato com as crianças em regime de internação.

4.4 Critérios de inclusão e exclusão

Participaram da pesquisa os profissionais que têm contato com crianças internadas no HRJL, sendo esses de regimes efetivo ou de contrato, bem como contrato empregatício lá adotado. Foram excluídos da pesquisa aqueles que não tem vivências com a área infantil, por não compreenderem uma jornada contínua de trabalho que os levem a terem um maior contato e atuação nas áreas de internação infantil.

4.5 Coleta de Dados

Inicialmente, tivemos um período de observação, que nos ajudou a compreender as jornadas de trabalho, rotinas e quais os profissionais que atuam na área infantil do HRJL. Valer-se da observação como instrumento metodológico para obtenção de resultados, permitiu a direta imersão da pesquisadora no ambiente fim da pesquisa, proporcionando a estes a percepção

orgânica e total das nuances, comportamentos e eventos não perceptíveis por meio do questionário, algo que é presenciado e não expresso em palavras, como corrobora Zanella (2013, p. 121), “a observação é uma técnica que utiliza os sentidos para obter informações da realidade”, envolvendo a linguagem não-verbal, a subjetividade comportamental de cada ser sendo expressa em tempo real.

A observação não se resume ao ver e ouvir, como enfatizam Marconi e Lakatos (2003, p. 190): “A observação é uma técnica de coleta de dados para conseguir informações e utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. Não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se desejam estudar”.

Finalizada a observação, foi aplicado um questionário (APÊNDICE A) contendo 13 perguntas com alternativas e após as alternativas em cada pergunta um questionamento do porque daquela resposta. Essas perguntas visaram à obtenção das informações que respondam aos objetivos propostos nesta pesquisa, foi aplicado aos profissionais que concordarem em respondê-lo. A utilização de questionários é um meio metodológico para obtenção de dados, contribuindo com o participante questionado com alternativas que lhe ajudem a refletir sobre suas respostas, quanto ao pesquisador que terá respostas objetivas e concisas que facilitam sua análise e considerações nas discussões dos resultados. Zanella (2013, p. 110) enfatiza que o questionário:

[...] é um instrumento de coleta de dados constituído por uma série ordenada de perguntas descritivas [perfis socioeconômicos, como renda, idade, escolaridade, profissão e outro], comportamentais [padrões de consumo, de comportamento social, econômico e pessoal, dentre outros] e preferenciais [opinião e avaliação de alguma condição ou circunstância].

Assim, a junção da observação com o questionário foi de suma importância para obtenção das informações para análises nos resultados da pesquisa.

4.6 Análise dos dados

Com as informações que foram obtidas na coleta dos dados, mediante os meios metodológicos informados acima, analisamos os dados oriundos da coleta por meio da técnica de análise do conteúdo, aplicada a todo o conteúdo advindo da observação e do questionário aplicados aos profissionais participantes da pesquisa. Sobre essa técnica, Chizzotti (2018, p. 98) conceitua “Análise de conteúdo é um método de tratamento e análise de informações, colhidas por meio de técnicas de coleta de dados, consubstanciadas em um documento. A

técnica se aplica à análise de textos escritos ou de qualquer comunicação (oral, visual, gestual) reduzida a um texto ou documento”.

Com isso, conseguimos, por meio dessa técnica, obter de maneira fiel as análises de cada informação obtida por meio da pesquisa que foram expressas de maneira didática para que comuniquem plenamente o que se foi expresso nas análises.

4.7 Aspectos éticos da pesquisa

Com o intuito de obter-se a liberação para realização da pesquisa, o projeto foi apresentado à Direção do Hospital. Ao profissional que aceitou participar da pesquisa, foi fornecido um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (ANEXO A), compreendendo todas as informações sobre a pesquisa e sua participação na mesma, sendo solicitada a assinatura do mesmo pelos participantes.

Vale ressaltar que, quaisquer documentos oficiais pertencentes a essa pesquisa que visem a obtenção dos dados para análises foram isentos de locais para identificação pessoal dos profissionais participantes da pesquisa, para garantia de seu anonimato e resguardar seu direito à privacidade.

Pontuamos também que, nenhum profissional foi coagido a colaborar com a pesquisa sem que o mesmo decida que participara, não foram também pressionados ou qualquer outra ação que vise a colaboração sem consentimento dos mesmos a ser executada, todos estiveram cientes de que a decisão de participar ou não da pesquisa é total e exclusiva sua e a não aceitação não trará nenhum dano a sua vida.

Aos que aceitarem livremente colaborar com a pesquisa, responderam o questionário em momento, ocasião, lugar e horário que preferirem, sendo de escolha pessoal e não discutível por parte dos pesquisadores que propõem essa pesquisa. Também, o recolhimento dos questionários foi feito por meio de uma pasta plástica que ficará disponível na recepção do HRJL, para que os participantes coloquem os questionários respondidos no momento que lhes for preferível, resguardando assim sua privacidade em relação às respostas que foram a ser oferecidas. Todos podem retirar sua participação da pesquisa no momento que acharem pertinente e sem serem coagidos a continuarem ou voltarem a participar sem que seja de sua livre e total escolha.

Assim, após garantida a total privacidade e autonomia dos profissionais participantes, o questionário foi distribuído e coletado de maneira a respeitar o tempo e a disponibilidade de cada um. Com todos os procedimentos éticos devidamente assegurados, a pesquisa direcionar-

se para a análise e discussão dos dados obtidos, organizados de forma categórica para facilitar o entendimento e permitir uma reflexão mais profunda sobre os diferentes aspectos da ludicidade no ambiente hospitalar.

5 ANÁLISES E DISCUSSÃO DE DADOS

Neste tópico serão expostas as informações resultantes do tratamento de dados, que, para melhor entendimento, foram trabalhadas em categorias, a saber: Perfil dos Participantes; A Percepção sobre Ludicidade no Contexto Hospitalar Infantil; Frequência e Impacto das Atividades Lúdicas no Bem-Estar e Aprendizagem de Crianças Hospitalizadas; Desafios, Sugestões e Aspectos Éticos na Implementação de Atividades Lúdicas em Ambientes Hospitalares.

A escolha de organizar as informações em categorias foi feita com o objetivo de proporcionar uma estrutura clara e objetiva para a apresentação dos dados, facilitando o entendimento dos leitores. Cada categoria foi pensada para abordar aspectos específicos da pesquisa, permitindo uma análise mais detalhada e segmentada dos diferentes temas abordados, como o perfil dos participantes, a percepção sobre ludicidade no contexto hospitalar, o impacto das atividades lúdicas e os desafios encontrados. Essa divisão também visa proporcionar uma leitura fluida e coerente, tornando o texto mais acessível e compreensível.

5.1 Participantes

Para compreender melhor o perfil dos participantes da pesquisa, foi feita uma análise cuidadosa dos dados coletados. Durante este processo, buscou-se identificar aspectos importantes como a faixa etária, o sexo, a função exercida no hospital e a experiência dos profissionais no ambiente hospitalar. Estes elementos são essenciais para situar os participantes dentro do contexto da pesquisa e para entender como suas vivências influenciam suas percepções. A partir dessas informações, foi possível traçar um perfil detalhado de cada participante, o que nos ajudou a enriquecer a análise dos dados coletados. A seguir, apresentamos o quadro com o perfil dos participantes, aqui cunhados como P1 a P5.

Quadro 1 - Perfil dos participantes

Participantes	P1	P2	P3	P4	P5
Faixa etária	18-25 anos	36-45 anos	Mais de 55 anos	Mais de 55 anos	Mais de 55 anos
Sexo	Feminino	Feminino	Feminino	Feminino	Feminino
Função no hospital	Técnica em enfermagem	Enfermeira	Técnica em enfermagem	Enfermeira	Enfermeira
Experiência em ambiente hospitalar	4-6 anos	7-10 anos	Mais de 10 anos	Mais de 10 anos	Mais de 10 anos

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

Durante a coleta de dados, contamos com a participação de cinco profissionais da área da saúde que atuam no ambiente hospitalar do município de Picos-PI. Conforme observamos no **Quadro 1**, todas as participantes são do sexo feminino e apresentam uma faixa etária variada, abrangendo desde 18 até mais de 55 anos. A maioria das profissionais possui mais de 10 anos de experiência em ambiente hospitalar, o que contribui significativamente para a riqueza das informações obtidas.

O perfil das participantes revela uma predominância de enfermeiras com larga experiência no setor hospitalar, o que reflete a importância dessas profissionais na implementação e observação de atividades lúdicas no ambiente hospitalar. Além disso, duas técnicas em enfermagem também contribuíram, com uma experiência um pouco menor, mas importante, variando entre 4 a 6 anos.

5.2 A percepção sobre Ludicidade no contexto hospitalar infantil

A avaliação do conhecimento e percepção das profissionais de saúde sobre ludicidade no ambiente hospitalar infantil revela conhecimentos importantes sobre como essas atividades são compreendidas e aplicadas. Dada a relevância do tema para o bem-estar das crianças hospitalizadas, a pesquisa teve com a quinta pergunta:

Quadro 2 – Conceito de ludicidade

Em que medida você está familiarizado com o conceito de ludicidade e seu impacto no desenvolvimento infantil?				
	Muito familiarizado	Moderadamente familiarizado	Pouco familiarizado	Nada familiarizado
P1		X		
P2		X		
P3	X			
P4		X		
P5		X		

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

As respostas apresentadas no **Quadro 2** revelaram que apenas uma participante (P3) se declarou "muito familiarizada" com o conceito de ludicidade. Isso indica que, embora haja algum nível de compreensão sobre a ludicidade e seus benefícios, ainda há espaço para a ampliação desse conhecimento entre os profissionais da área.

Essa questão é crucial, pois, como apontado por Fortuna (2008), a ludicidade vai além do entretenimento. Ela atua diretamente no desenvolvimento cognitivo e emocional das

crianças, auxiliando na sua capacidade de enfrentar situações adversas, como a hospitalização. A familiaridade moderada das participantes com esse conceito sugere que as ações educativas para profissionais de saúde poderiam incluir mais conteúdos sobre ludicidade e seus impactos no desenvolvimento infantil, possibilitando um atendimento mais integral e humanizado.

Ao discutir suas percepções mediante o questionário, algumas participantes apontaram que a ludicidade é muitas vezes subestimada no ambiente hospitalar, ou seja, não há um entendimento do que seja essa ludicidade. P4, no questionamento no final das alternativas, no “Por quê?”, por exemplo, destacou que, embora tenha conhecimento sobre a importância do lúdico, raramente se fala sobre isso nas reuniões de equipe, refletindo uma lacuna na integração desse conceito no cotidiano hospitalar. Essa percepção se alinha às observações de Furtado e Lima (1999), que afirmam que a ludicidade no hospital não deve ser vista como uma intervenção superficial, mas como uma prática terapêutica essencial.

Assim, ao questionar sobre a importância das atividades lúdicas para as crianças, foram dadas as seguintes respostas:

Quadro 3 – Importância das atividades lúdicas

Qual a sua opinião sobre a importância de atividades lúdicas para crianças hospitalizadas?				
	Muito importante	Importante	Pouco importante	Nada importante
P1	X			
P2	X			
P3	X			
P4		X		
P5		X		

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

No **Quadro 3**, observou-se uma variação de respostas que pode estar relacionada à percepção de cada profissional em relação ao impacto real das atividades lúdicas na prática hospitalar. As profissionais que consideram as atividades "muito importantes" (P1, P2 e P3), destacaram que a presença dessas atividades reduziu o nível de estresse das crianças hospitalizadas, tornando o ambiente mais acolhedor e menos intimidante. Esse posicionamento está alinhado com as conclusões de Furtado e Lima (1999), que argumentam que o lúdico pode ser utilizado como um recurso terapêutico capaz de promover o bem-estar emocional das crianças, diminuindo a ansiedade e o medo relacionados à hospitalização.

Por outro lado, as profissionais que classificaram as atividades como "importantes" (P4 e P5); ressaltaram que, embora reconheçam o valor do lúdico, enfrentam desafios diários que nem sempre permitem a realização frequente dessas atividades. Essas profissionais

mencionaram que, devido à sobrecarga de trabalho e à falta de pessoal, o foco acaba sendo direcionado aos cuidados emergenciais e rotineiros, relegando as atividades lúdicas a um segundo plano. Isso ilustra a visão crítica de que, em muitos hospitais, as atividades lúdicas ainda são vistas como secundárias, apesar dos benefícios evidenciados.

Diante do exposto, foi levantado outro questionamento para aprofundar a análise sobre a ludicidade no ambiente hospitalar:

Quadro 4 – A Brinquedoteca no hospital

O hospital onde você trabalha possui uma brinquedoteca ou espaço dedicado para atividades lúdicas?			
	Sim	Não	Em processo de implementação
P1	X		
P2	X		
P3	X		
P4	X		
P5	X		

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

No **Quadro 4** indicaram que todas as participantes (P1, P2, P3, P4 e P5) afirmaram que o hospital onde atuam possui uma brinquedoteca em funcionamento.

A presença de brinquedotecas nos hospitais pesquisados é um indicativo positivo, demonstrando que as instituições estão, ao menos em parte, cientes da importância de oferecer esse tipo de suporte às crianças hospitalizadas. Fortuna (2008) já havia destacado que a existência de espaços lúdicos, como a brinquedoteca, representa um avanço na humanização do ambiente hospitalar, proporcionando uma fuga temporária do contexto clínico e incentivando o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças.

Entretanto, as participantes relataram que, embora a brinquedoteca esteja disponível, sua utilização ainda enfrenta alguns desafios, como a falta de profissionais especializados para mediar as atividades e o tempo limitado para as crianças participarem dessas experiências. De acordo com P1, no questionamento no final das alternativas, no “observações”, afirmou que “a brinquedoteca é um espaço maravilhoso, mas, muitas vezes, as crianças não conseguem aproveitá-la o suficiente, seja porque estão envolvidas em tratamentos ou porque não temos quem possa acompanhá-las de maneira contínua”.

Essa questão reforça a necessidade de não apenas disponibilizar o espaço, mas também de garantir sua utilização adequada e integrada ao tratamento das crianças, com profissionais capacitados para promover as atividades de forma regular e intencional.

Diante das respostas que foram obtidas até aqui, foi possível perceber que, apesar de todas as participantes reconhecerem a importância das atividades lúdicas no contexto hospitalar, ainda existem várias lacunas significativas na formação e implementação prática dessas ações. A familiaridade da maioria das participantes com o conceito de ludicidade aponta para a necessidade de maior investimento em capacitação e sensibilização dos profissionais de saúde, para que compreendam o potencial terapêutico das atividades lúdicas no tratamento infantil.

Além disso, embora o reconhecimento da importância do lúdico seja praticamente unânime, a prática hospitalar ainda não reflete essa percepção de maneira plena. A sobrecarga de trabalho e a falta de profissionais dedicados exclusivamente a essas atividades são barreiras recorrentes mencionadas pelas participantes, o que limita o impacto positivo das brinquedotecas e outros espaços lúdicos disponíveis nos hospitais.

Esses achados corroboram as conclusões de Fortuna (2008), que enfatiza que a simples existência de brinquedotecas não é suficiente para garantir que as atividades lúdicas desempenhem seu papel terapêutico de forma eficaz. É necessário que as instituições de saúde se comprometam não apenas com a disponibilização do espaço físico, mas também com a capacitação de equipes e com a criação de políticas internas que priorizem o lúdico como parte integrante do cuidado com a criança hospitalizada.

Por fim, é importante ressaltar que o sucesso das atividades lúdicas no ambiente hospitalar depende da articulação entre os profissionais de saúde, as crianças e suas famílias. A ludicidade, quando bem implementada, proporciona alívio emocional e psicológico às crianças, além de contribuir no fortalecimento de vínculos entre os diferentes agentes envolvidos no tratamento, promovendo uma abordagem mais humanizada e centrada no bem-estar integral dos pacientes.

5.3 Frequência e Impacto das Atividades Lúdicas no Bem-Estar e Aprendizagem de Crianças Hospitalizadas

As atividades lúdicas têm ganhado relevância crescente no contexto hospitalar infantil, sendo apontadas por diversos estudos como um recurso eficaz para aliviar o sofrimento emocional e promover o desenvolvimento cognitivo das crianças internadas. A partir da coleta de dados por meio de um questionário, esta seção apresenta os resultados e a discussão acerca da frequência e do impacto dessas atividades no bem-estar e no processo de ensino-aprendizagem de crianças hospitalizadas.

Quadro 5 – Frequência de realização de atividades lúdicas

Qual a frequência que deveriam ser realizadas atividades lúdicas com as crianças internadas?					
	Diariamente	Semanalmente	Mensalmente	Raramente	Nunca
P1	X				
P2	X				
P3	X				
P4	X				
P5	X				

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

Conforme observamos no **Quadro 5**, todas as participantes (P1, P2, P3, P4 e P5) concordaram que as atividades lúdicas deveriam ocorrer diariamente. Esse dado evidencia a compreensão generalizada entre as profissionais sobre a importância de uma rotina lúdica constante no ambiente hospitalar.

Esse entendimento está alinhado com a literatura que discute os benefícios dessas práticas para o bem-estar infantil. Segundo Fortuna (2008), as atividades lúdicas, quando frequentes e bem estruturadas, ajudam a aliviar o estresse causado pelo ambiente hospitalar, proporcionando um espaço de expressão emocional e de resgate da rotina de brincar, fundamental para o desenvolvimento infantil. A unanimidade nas respostas das participantes reforça a necessidade de incorporar essas práticas como parte integral do cuidado diário com as crianças hospitalizadas, destacando que o brincar não deve ser uma atividade esporádica, mas, sim, uma parte regular do tratamento.

Essa regularidade é especialmente importante considerando o impacto que a hospitalização pode ter sobre a criança. De acordo com a visão de P3:

Quando as crianças têm uma rotina de brincadeiras, mesmo que estejam hospitalizadas, elas conseguem se distrair e lidar melhor com o ambiente ao redor.

A observação no questionamento no final das alternativas, feita por P3 reflete a percepção de que o lúdico, além de atuar como um canal para o desenvolvimento cognitivo e emocional, ajuda a reduzir o impacto negativo do ambiente hospitalar, que pode gerar ansiedade e medo. Diante do exposto, surgiu outro questionamento para aprofundar a análise sobre a ludicidade no ambiente hospitalar:

Quadro 6 – Bem-estar emocional das crianças e as atividades lúdicas

Você acredita que haveria alguma melhoria no bem-estar emocional das crianças após a implementação de atividades lúdicas?				
	Sim, melhorias significativas	Sim, algumas melhorias	Nenhuma mudança	Não sei

P1	X			
P2	X			
P3	X			
P4		X		
P5		X		

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

Esses resultados indicam uma expectativa positiva em relação ao impacto das atividades lúdicas no bem-estar das crianças, com a maioria das profissionais acreditando em melhorias significativas. Para P1, "as atividades lúdicas podem transformar completamente o humor das crianças hospitalizadas, tornando o ambiente menos opressivo e mais acolhedor". P1 traz à tona a ideia de que a ludicidade pode modificar o ambiente hospitalar de maneira decisiva, criando um espaço onde a criança se sinta mais segura e menos ansiosa.

Por outro lado, P4 e P5, que optaram por “algumas melhorias”, também reconhecem a importância do lúdico, mas consideram que as melhorias, embora visíveis, podem não ser tão transformadoras em alguns casos. Isso pode estar relacionado à gravidade das condições clínicas das crianças, que podem limitar sua interação com as atividades lúdicas. Como P5 comenta, “para algumas crianças, especialmente as que estão em tratamentos mais invasivos, as atividades lúdicas ajudam, mas o impacto pode ser mais sutil”.

As respostas mostram que o lúdico tem papel essencial na promoção do bem-estar emocional, sendo preciso considerar as diferentes condições de saúde das crianças e adaptar as atividades às suas necessidades específicas. Para Furtado e Lima (1999), a personalização das atividades lúdicas pode potencializar os benefícios emocionais e contribuir para uma recuperação mais humanizada, leva em conta o estado físico e emocional da criança.

Quadro 7 – Atividades lúdicas e o processo de ensino-aprendizagem

Você acredita que atividades lúdicas impacta positivamente o processo de ensino-aprendizagem das crianças internadas?				
	Sim, de forma significativa	Sim, de forma moderada	Pouco impacto	Nenhum impacto
P1	X			
P2		X		
P3	X			
P4		X		
P5		X		

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

Para as participantes que percebem o impacto como “significativo”, como P3, o lúdico facilita o aprendizado ao envolver a criança em uma atividade prazerosa e significativa. P3

afirma que “as crianças aprendem muito enquanto brincam, mesmo que estejam no hospital. Elas desenvolvem habilidades cognitivas, emocionais e sociais através do lúdico”. Essa observação está de acordo com a teoria de Vygotsky (1998), que enfatiza o papel do brincar no desenvolvimento cognitivo e social da criança, ao integrar aspectos de aprendizagem e interação social.

Por outro lado, as participantes que consideraram o impacto "moderado" destacaram que, embora as atividades lúdicas tenham um efeito positivo no aprendizado, elas não substituem o ensino formal, mas complementam esse processo. P4 pontua que "as atividades lúdicas ajudam, mas não podemos esperar que a criança internada tenha o mesmo desenvolvimento que teria em um ambiente escolar". Essa visão mais cautelosa ressalta que, embora o lúdico seja benéfico, ele não resolve todos os desafios enfrentados por crianças hospitalizadas, especialmente no que diz respeito à continuidade do aprendizado formal.

À vista do exposto, os resultados demonstram que as atividades lúdicas são vistas pelas profissionais de saúde como essenciais para o bem-estar emocional e para o processo de aprendizagem das crianças hospitalizadas. A concordância geral sobre a necessidade de realizar essas atividades diariamente reforça a importância de estruturar uma rotina que permita à criança manter seu direito de brincar, mesmo em um ambiente hospitalar.

A unanimidade na percepção de que as atividades lúdicas podem melhorar o bem-estar das crianças, com algumas variações na intensidade dessas melhorias, indica que as profissionais de saúde estão cientes do valor terapêutico do lúdico. No entanto, as respostas também sugerem que o impacto emocional das atividades pode ser mais ou menos intenso, dependendo da condição clínica da criança e da frequência com que ela pode participar dessas atividades.

Em relação ao impacto no processo de ensino-aprendizagem, as respostas indicam que o lúdico desempenha um papel importante, mas não suficiente, na educação de crianças hospitalizadas. As profissionais que acreditam em um impacto “significativo” destacam o papel do lúdico no desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais, enquanto aquelas que percebem um impacto “moderado” veem as atividades como uma complementação, e não como um substituto do ensino formal.

De maneira geral, os dados indicam que, para maximizar os benefícios das atividades lúdicas, é necessário não apenas garantir sua frequência, mas também sua adaptação às necessidades de cada criança, levando em conta tanto seu estado físico quanto seu desenvolvimento cognitivo e emocional. Como afirmam Furtado e Lima (1999), o brincar é

uma atividade que não só diverte, mas também educa, trata e acolhe, sendo essencial para a construção de uma experiência hospitalar mais humanizada e positiva para a criança.

Portanto, é fundamental que os hospitais ofereçam espaços como brinquedotecas, que promovam uma cultura de valorização do lúdico, integrando essas atividades ao tratamento diário das crianças e oferecendo capacitação contínua aos profissionais de saúde para que possam mediar essas experiências de maneira eficaz e sensível.

5.4 Desafios, Sugestões e Aspectos Éticos na Implementação de Atividades Lúdicas em Ambientes Hospitalares

Implementar atividades lúdicas em ambientes hospitalares é um desafio que exige uma abordagem cuidadosa e sensível. Os desafios principais incluem a necessidade de adaptar as atividades ao estado de saúde e às limitações das crianças, além de garantir que essas atividades sejam seguras e não interfiram no tratamento. Sugestões para superar esses obstáculos incluem a colaboração com profissionais de saúde para personalizar as atividades de acordo com as necessidades individuais e a criação de um ambiente acolhedor e estimulante. Aspectos éticos são igualmente cruciais: é fundamental garantir que a ludicidade respeite a dignidade das crianças. Diante disso, foi feita da seguinte pergunta:

Quadro 8 – Desafios enfrentados no ambiente hospitalar

Quais são os principais desafios que você enfrenta ao implementar atividades lúdicas no ambiente hospitalar?				
	Falta de recursos	Falta de espaço adequado	Resistência por parte da equipe médica	Outros
P1	X			
P2		X		Falta de equipe capacitada para essa finalidade.
P3				Falta de equipe capacitada para essa finalidade.
P4		X		
P5				Falta de equipe capacitada para essa finalidade.

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

Esses desafios se alinham ao que Gomes (2022) descreve sobre a falta de suporte estrutural e pessoal capacitado para conduzir atividades lúdicas, o que acaba restringindo o potencial terapêutico e educativo dessas atividades no ambiente hospitalar. Adicionalmente, Pessoa *et al.* (2012) ressaltam que a falta de entendimento sobre a importância da ludicidade

entre os profissionais de saúde limita o alcance e a continuidade dessas atividades. Isso evidencia a necessidade de investimentos não apenas em infraestrutura, mas também em capacitação e conscientização da equipe médica sobre os benefícios da ludicidade para o desenvolvimento integral das crianças em tratamento.

Outro ponto importante levantado é a questão ética, especialmente no que tange ao direito da criança ao brincar, mesmo em ambientes como o hospitalar. A resistência de alguns profissionais a implementar atividades lúdicas pode estar relacionada a uma visão de que esses espaços devem focar exclusivamente no tratamento médico, como sugere Vulcão (2022). Para contrapor essa visão, a formação contínua dos profissionais é essencial, pois, como aponta Santos (2022), o brincar não é um luxo, é uma necessidade psicológica que contribui para a adaptação ao tratamento e para o alívio emocional dos pacientes.

Quanto às sugestões para superação desses desafios, a resposta de P2, que mencionou a falta de equipe capacitada, e P3, que reforçou a importância de uma equipe treinada, sugerem a necessidade de treinamento especializado para potencializar o impacto positivo das atividades lúdicas. Além disso, conforme observa Pereira e Rolim (2022), promover políticas que integrem o lúdico como parte do atendimento hospitalar pode reduzir a resistência interna e ampliar o acesso a esses recursos.

A continuidade das práticas lúdicas em ambientes hospitalares não apenas humaniza o tratamento, mas também possibilita que a criança mantenha uma parte significativa de sua infância, mesmo em condições adversas. Diante do que foi apresentado, um novo questionamento surgiu com o objetivo de aprofundar a análise da ludicidade no ambiente hospitalar:

Quadro 9 – Sugestões para melhoria e implementação de atividades lúdicas no hospital

Que sugestões você daria para melhorar a implementação de atividades lúdicas no hospital?				
	Aumentar o financiamento	Treinamento específico para a equipe	Melhorar a infraestrutura	Outros
P1	X	X		
P2	X	X	X	
P3	X	X		
P4	X	X		
P5	X	X		

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

As sugestões de capacitação destacadas pelos participantes apontam para a carência de habilidades específicas, onde quatro dos cinco participantes (P1, P2, P3, P4 e P5) enfatizam que o treinamento é essencial para a implementação eficaz das atividades lúdicas. Essa percepção é

corroborada por Gomes (2022), que aponta que a qualificação da equipe é crucial para que o lúdico seja aproveitado não apenas como forma de entretenimento, mas também como ferramenta terapêutica e educacional. Pessoa *et al.* (2012) também reforçam a necessidade de um treinamento específico, observando que a aplicação lúdica em contextos de saúde exige um entendimento profundo das necessidades emocionais das crianças hospitalizadas.

Outro ponto destacado é a melhoria da infraestrutura. Muitos ambientes hospitalares, conforme observado por P2, carecem de espaços apropriados para a realização de atividades lúdicas de forma segura e confortável. A criação e manutenção desses espaços, conforme discutido por Vulcão (2022), são fundamentais para garantir um local onde o brincar possa ocorrer de forma natural, beneficiando o bem-estar e o desenvolvimento emocional das crianças.

Quanto ao financiamento, os participantes concordam que o aumento de recursos financeiros é essencial para implementar as melhorias necessárias, um ponto também ressaltado por Santos (2022), que argumentam que o investimento em atividades lúdicas em ambientes hospitalares é vital para tornar o atendimento mais humanizado e inclusivo.

Posto isto, foi realizado um novo questionamento para aprofundar a análise da ludicidade no ambiente hospitalar.

Quadro 10 – Pergunta 13 e suas respostas

Você já presenciou algum dilema ético ao realizar atividades lúdicas com crianças hospitalizadas?			
	Sim	Não	Não sei
P1		X	
P2		X	
P3		X	
P4		X	
P5		X	

Fonte: Dados da pesquisa, 2024.

A ausência de dilemas éticos relatados pode estar relacionada ao fato de que as atividades lúdicas são, em sua essência, direcionadas ao bem-estar das crianças e, portanto, tendem a ser vistas como uma forma de cuidado positivo e humanizado. No entanto, é importante destacar que, embora os participantes não tenham mencionado dilemas éticos, a literatura aponta para algumas situações que podem exigir reflexão. Por exemplo, a escolha de atividades adequadas para o estado de saúde da criança, a garantia de consentimento e a respeitosa integração das famílias no processo de ludicidade são questões que podem demandar atenção ética.

Segundo Vulcão (2022), o ambiente hospitalar exige uma análise cuidadosa dos aspectos éticos envolvidos, principalmente no que se refere à criação de espaços adequados para o lúdico e à formação profissional necessária para conduzi-lo de forma responsável. Além disso, Gomes (2022) enfatiza que a ludicidade, ao ser implementada em um contexto sensível como o hospitalar, precisa respeitar tanto a vulnerabilidade das crianças quanto o direito ao desenvolvimento cognitivo e emocional.

Já na última pergunta, que solicitava opiniões sobre como a ludicidade pode ser integrada de forma ética e eficaz na rotina hospitalar, as respostas revelaram a percepção de que essa integração é essencial para o bem-estar das crianças. P1 destacou a importância de criar um ambiente agradável para as crianças brincarem, permitindo que, por um momento, “elas esqueçam que estão em um hospital para tratar de alguma doença”. Esse comentário aponta para o papel fundamental da ludicidade em transformar a experiência hospitalar, oferecendo uma pausa no contexto muitas vezes estressante e doloroso do tratamento médico. Pois, segundo Santos (2022) reforçam a importância de se considerar o ambiente lúdico como uma ferramenta para atenuar o sofrimento emocional, oferecendo uma experiência de acolhimento e empatia.

Além disso, P3 e P4 reforçaram a necessidade de profissionais capacitados para liderar essas atividades, sugerindo que a eficácia da ludicidade depende diretamente da competência de quem a promove. Como P4 mencionou: um profissional capacitado pode adaptar as atividades às necessidades de cada criança, garantindo que todos se beneficiem, independentemente da condição clínica. Isso enfatiza a ideia de que a ludicidade precisa ser personalizada e conduzida de maneira cuidadosa, respeitando o estado físico e emocional das crianças internadas.

Os participantes que responderam essa pergunta ressaltaram que a ludicidade, quando bem aplicada, pode ser uma ferramenta poderosa para promover a recuperação emocional e psicológica das crianças hospitalizadas. A integração das atividades lúdicas no ambiente hospitalar não deve ser vista como um complemento, mas como uma parte essencial do tratamento pediátrico, contribuindo para a humanização do cuidado e para a promoção da saúde integral da criança.

Mediante exposto, os resultados apontam para uma compreensão clara dos profissionais sobre os desafios e as oportunidades envolvidos na implementação de atividades lúdicas em ambientes hospitalares. A falta de recursos e de profissionais capacitados, bem como a ausência de espaços adequados, são os principais obstáculos enfrentados, e as sugestões dos participantes refletem uma necessidade de investimento em infraestrutura e treinamento.

Do ponto de vista ético, a ludicidade é amplamente vista como uma prática segura e benéfica, sem relatos de dilemas éticos significativos. No entanto, como mencionado na literatura, a personalização das atividades e o respeito ao estado emocional e físico da criança são aspectos fundamentais para garantir que o lúdico seja integrado de maneira ética e eficaz (Perez, 2022; Vulcão, 2022).

Portanto, que a ludicidade tem um papel fundamental no cuidado com crianças hospitalizadas, oferecendo uma alternativa terapêutica que promove o bem-estar emocional e facilita o processo de recuperação. Contudo, para que essa prática alcance seu potencial máximo, é necessário superar os desafios apontados, principalmente no que se refere à capacitação de equipes e à disponibilização de espaços e recursos adequados.

Diante desse cenário, ao refletirmos sobre a importância da ludicidade no ambiente hospitalar e os desafios ainda presentes para sua plena implementação, é essencial consolidar algumas perspectivas que podem direcionar futuras práticas e políticas, como será discutido nas considerações finais a seguir.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, foi possível explorar profundamente a importância da ludicidade no contexto hospitalar infantil, evidenciando como as atividades lúdicas desempenham um papel essencial no bem-estar emocional, cognitivo e social das crianças hospitalizadas. Mais do que um mero instrumento de distração, o lúdico se apresenta como uma ferramenta terapêutica que auxilia no enfrentamento das adversidades da hospitalização, promovendo alívio emocional e contribuindo para a manutenção do aprendizado em um ambiente desafiador.

A pesquisa revelou que, embora a ludicidade seja amplamente reconhecida como benéfica, sua aplicação ainda enfrenta barreiras significativas, como a falta de recursos, infraestrutura adequada e profissionais capacitados. Apesar disso, a presença de brinquedotecas nos hospitais investigados e o desejo dos profissionais de saúde em implementar atividades lúdicas diárias refletem um avanço importante na humanização do cuidado hospitalar.

Além disso, a análise destacou a necessidade de políticas públicas que valorizem e incentivem a inclusão da ludicidade como parte integrante do atendimento pediátrico. Para tanto, é essencial investir em capacitação contínua das equipes de saúde e educação, criar espaços apropriados e garantir que o brincar seja tratado como um direito fundamental das crianças, independentemente de seu estado de saúde.

Este estudo reforça a ideia de que a ludicidade transcende o aspecto físico, alcançando a mente e o espírito das crianças. Ao promover um ambiente acolhedor, cheio de significado e aprendizado, as atividades lúdicas transformam a experiência hospitalar, tornando-a menos intimidante e mais esperançosa.

Quanto ao primeiro objetivo, “identificar a utilização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem de crianças em ambientes hospitalares em Picos-PI”, foi inteiramente alcançado. Por meio de observações e questionários aplicados aos profissionais de saúde, constatou-se que o lúdico é utilizado de maneira pontual, sendo reconhecido como um recurso relevante, mas ainda subaproveitado devido às limitações estruturais e de pessoal.

Quanto ao segundo objetivo, “avaliar a percepção dos profissionais de saúde sobre os impactos das atividades lúdicas no bem-estar emocional e psicológico das crianças hospitalizadas”, os resultados evidenciam que, embora exista uma consciência clara dos benefícios do lúdico, há uma lacuna na formação desses profissionais para integrar essas práticas ao cotidiano hospitalar de forma mais efetiva. Isso indica a necessidade de maior

investimento em capacitação e sensibilização para o uso da ludicidade como estratégia terapêutica.

Finalmente, o terceiro objetivo, “reconhecer os desafios práticos e éticos que surgem ao implementar atividades lúdicas em ambientes hospitalares”, foi igualmente atendido. A pesquisa revelou obstáculos como a falta de infraestrutura adequada, a escassez de profissionais dedicados e a resistência cultural em incorporar o brincar no ambiente hospitalar. Além disso, os aspectos éticos relacionados à privacidade, autonomia e segurança das crianças foram abordados com destaque, reforçando a necessidade de políticas públicas que regulamentem e incentivem a ludicidade como parte integrante do cuidado hospitalar.

Diante disso, os objetivos do estudo foram integralmente alcançados, com descobertas que reafirmam a importância da ludicidade para a humanização do ambiente hospitalar e o desenvolvimento integral das crianças. Assim, espera-se que este trabalho inspire futuras pesquisas e iniciativas que ampliem as possibilidades da ludicidade como uma prática pedagógica e terapêutica em ambientes não escolares.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. de. **Atividade lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003
- ALVES, M. de L.; OLIVEIRA, M. A. **O brincar no ambiente hospitalar: uma visão interdisciplinar**. 1. ed. São Paulo: Editora Saúde e Educação, 2020.
- ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. 2 ed. Rio de Janeiro, RJ: Guanabara, 1986.
- AZEVEDO, A. C. P. **Brinquedoteca no diagnóstico e intervenção em dificuldades escolares**, Campinas, Editora Alínea, 2004.
- BACELAR, V. L. da E. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.
- BACELAR, V. L. da E. **Professores de educação infantil: Ludicidade, história de vida e formação inicial**. 2012, 207 f. Tese (Programa de Pós-Graduação em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/12960/1/Vera%20Lucia%20da%20E.%20Bacelar.pdf>. Acesso em: 14 de maio de 2024.
- BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Art. 227**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: <http://www.senado.gov.br>. Acesso em: 15 out. 2024.
- BRASIL. **Lei n. 9.394 de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, Diário Oficial da União, 23 dez. 1996, Seção 1, n. 248, p. 27833. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 13 de set. 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Classe hospitalar e atendimento pedagógico domiciliar: estratégias e orientações**. Brasília: MEC, SEESP, 2002. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/livro9.pdf>. Acesso em: 20 set. 2024.
- BRÁSILIA, DF: **Presidente da República**, [2016]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em 02 jun. 2024.
- CALEGARI, A. M. **As Inter-Relações entre Educação e Saúde: Implicações do Trabalho Pedagógico no Contexto Hospitalar**. 2003, 100f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2003.
- CAMPOS, J.; CABRAL, R. **Ludicidade no ambiente hospitalar: desafios e oportunidades para a equipe de saúde**. Rio de Janeiro: Editora Hospitalar, 2017.
- CARDOSO, M. D. de O.; BATISTA, L. A. Educação Infantil: o lúdico no processo de formação do indivíduo e suas especificidades. **Revista Educação Pública**, v. 21, n. 23, p. 1-10, 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/22/educacao-infantil-o-ludico-no-processo-de-formacao-do-individuo-e-suas-especificidades>. Acesso em: 16 nov. 2023.

CARDOSO, M. R. **Desafios e possibilidades da ludicidade do atendimento pedagógico hospitalar**. 2011, 134 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Educação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em: http://www.realp.unb.br/jspui/bitstream/10482/9898/1/2011_MirelleRibeiroCardoso.pdf. Acesso em: 10 de abril de 2024.

CARVALHO, M. O. P. de; SILVA, C. H. do N.; PARENTE, J. R. F. A importância da ludicidade: aprendizagem significativa nos espaços não escolares. **Ensino em Perspectivas**, [S. l.], v. 2, n. 4, p. 1–8, 2021.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 5 ed. Cortez Editora, 2018.

CUNHA, N. H. da S. A brinquedoteca brasileira. In: SANTOS, S. M. P. dos (Orgs.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 13 ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2009, p. 13-22.

DALLABONA, J. S.; MENDES, S. M. S. O lúdico na educação infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica de ICPG**, v. 1 n. 4, p. 107-112, 2004.

DATNER, Y. **Jogos para educação Empresarial**. Jogos, jogos dramáticos, roleplaying, jogos de empresa. 2. ed. São Paulo: Agora, 2006.

DIAS, I. S. **O lúdico**. Educação & Comunicação, [S. l.], n. 8, p. 121-133, 2005.

FORTUNA, T. R. **Brincar, viver e aprender: educação e ludicidade no hospital**. In: Viegas, D. (Org.). **Brinquedoteca Hospitalar. Isto é Humanização**. 2 ed. Rio de Janeiro: WAK, 2008.

FURTADO, M. C. C.; LIMA, R. A. G. Brincar no Hospital: subsídios para o cuidado de enfermagem. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, v. 33, p. 364-369, 1999.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. – São Paulo: Atlas, 2017.

GOMES, B. S. Pedagogia hospitalar e ludicidade junto às crianças hospitalizadas. **Scientific Electronic Archives**, v. 15, n. 5, 2022. Disponível em: <https://sea.ufr.edu.br/index.php/SEA/article/view/1541/1603>. Acesso em: 01 de out. 2024.

GOMES, K. F. **O LÚDICO NA ESCOLA: atividades lúdicas no cotidiano das escolas do ensino fundamental I no município de Araras**. 2009. 34 f. Monografia (Especialização) - Curso de Pedagogia, Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2009.

GONZAGA, P. M. A. de S. *et al.* A influência da ludicidade para a aprendizagem de crianças em regime de internação hospitalar. **Revista de Educação da Universidade Federal do Vale do São Francisco - REVASF**, v. 6, n. 11, p. 125-145, 2016. Disponível em: <https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/revasf/article/view/42>. Acesso em: 17 out. 2023.

LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5 ed. São Paulo: Atlas 2003.

LEAL, L. A. B.; D'ÁVILA, C. M. A ludicidade como princípio formativo. **Interfaces Científicas-Educação**, v. 1, n. 2, p. 41-52, 2013.

LIMA, F.; OLIVEIRA, J. P. **A humanização do cuidado infantil: o papel das atividades lúdicas no ambiente hospitalar**. 2. ed. Salvador: Editora Humanidades, 2016.

LIMA, L. O. **A escola secundária moderna**. Rio de Janeiro: Vozes, 1971.

LUCKESI, C. C. **Estados de consciência e atividades lúdicas**. In: PORTO, B. de S. (Org.). Educação e ludicidade: onde acontece? Salvador: Programa de Pesquisa e Pós-graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, 2004. p.11-40. (Ensaio, 3).

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa: compreensões conceituais e proposições**. 1 ed. São Paulo: Cortez, 2023.

LUCKESI, C. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entre ideias: educação, cultura e sociedade**, [S. l.], v. 3, n. 2, 2014. DOI: 10.9771/2317-1219rf.v3i2.9168. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9168>. Acesso em: 14 abril de 2024.

MANSON, M. **História dos Brinquedos e dos Jogos**. Brincar através dos tempos. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas 2003.

PEREIRA, R. T.; ROLIM, C. L. A. A manifestação da ludicidade na hospitalização infantil: do ambiente às práticas ludo-terapêuticas. **Revista Educação Especial**, v. 35, p. 1-25, 2022. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/3131/313169978007/313169978007.pdf>. Acesso em: 07 de set. 2024.

PEREZ, A. R. M. **A ludicidade na pedagogia hospitalar**: 2022. 20 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdade Anhanguera, Jundiaí, 2022 Disponível em: <https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/53480/1/AMANDA+MORELLI.pdf>. Acesso em: 19 de set. 2024.

PESSOA, A. C. B.; SOUZA, M. H. F.; FONTES, F. C. O. **O lúdico no ambiente hospitalar: algumas reflexões**. Campina Grande: Realize, 2012. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/fiped/2012/d757719ed7c2b66dd17dcee2a3cb29f4.pdf>. Acesso em: 24 de maio de 2024.

QUEIROZ, M. M. A. **Educação Infantil e Ludicidade**. Teresina: EDUFPI, 2009.

RODRIGUES, A. de F.; CARRETTA, A. S. J.; GENTIL, V. K. O lúdico como estratégia do processo de ensino-aprendizagem / The ludician as a strategy of the teaching-learning process. **Brazilian Journal of Development**, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 82–87, 2021. DOI: 10.34117/bjdv7n1-007. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/22499>. Acesso em: 5 sep. 2024.

RODRIGUES, J. C.; SIMÕES, R. M. R.; PRODOCIMO, E. O lúdico no ambiente da classe hospitalar: um estudo de revisão. **Revista Família, Ciclos de Vida e Saúde no Contexto Social**, v. 7, n. 3, 2019.

ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SANTANA, W. P.; LEMOS, G. C. METODOLOGIA CIENTÍFICA: a pesquisa qualitativa nas visões de Lüdke e André. **Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar**, [S. l.], v. 4, n. 12, 2020. Disponível em: <https://periodicos.apps.uern.br/index.php/RECEI/article/view/1710>. Acesso em: 16 nov. 2023.

SANTOS, C. S. **Pedagogia Hospitalar: O uso da Ludicidade no processo de aprendizagem das crianças hospitalizadas**. 2022. 27. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Anhanguera, São Luís, 2022. Disponível em: <https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/51299/1/CLEDYLLENE%20SILVA%20SANTOS.pdf>. Acesso em 22 de set. 2024.

SILVA, C. H do N.; CARVALHO, M. O. P de.; PARENTE, J. R. F. O brincar e as brincadeiras populares em espaços não escolares. **Ensino em Perspectivas**, Fortaleza, v. 2, n. 3, p. 1-7, 2021.

SILVA, L. S.; BRITO, L. A. M. de. A importância e a carência de profissionais da docência na pedagogia hospitalar. **Revista Eletrônica Interdisciplinar**, Barra do Garças - MT, v. 16, n. 1, p. 24-37, 2024.

SILVA, P.; SANTOS, C. Aspectos éticos no uso de atividades lúdicas em hospitais pediátricos. **Revista Brasileira de Pediatria**, v. 65, n. 3, p. 123-130, 2018.

SOUSA, C. Investimento e infraestrutura para o brincar hospitalar: uma prioridade para a recuperação infantil. **Revista de Saúde Hospitalar**, v. 12, n. 4, p. 45-52, 2019.

VULCÃO, F. C. **Desafios e possibilidades da ludicidade no ambiente hospitalar: análise da produção científica sobre pedagogia hospitalar em Programas de Pós-Graduação**. 2022. Disponível em: https://www2.unifap.br/ppged/files/2022/11/Dissertacao_FREDSON-VULCAO.pdf. Acesso em 05 de set. 2024.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WOLF, R. A. do P. Pedagogia hospitalar: a prática do pedagogo em instituição não-escolar. **Revista Conexão**. 3 ed. 2011. Disponível em <http://www.uepg.br/revistaconexao/revista/edicao03/artigo11.pdf>. Acesso em 15 de nov. 2023.

ZANELLA, L. C. H. **Metodologia da pesquisa**. 2. ed. Florianópolis: Departamento de ciências da Administração.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Questionário aplicado aos profissionais da área da saúde que atuam em contato com as crianças internadas.



**GOVERNO DO ESTADO DO PIAUÍ
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI
CAMPUS UNIVERSITÁRIO PROFESSOR BARROS ARAÚJO
PICOS – PIAUÍ**



QUESTIONÁRIO

Olá sou aluna do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí – UESPI, Eduarda de Freitas Feitosa, e sob orientação da professora Me. Thaizi Helena Barbosa e Silva Luz estamos desenvolvendo uma pesquisa titulada **“A LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS EM REGIME DE INTERNAÇÃO EM HOSPITAIS NO MUNICÍPIO DE PICOS-PI”**. A sua participação nesta pesquisa é de grande importância para nós. O objetivo do estudo é analisar a influência da ludicidade no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem de crianças em regime de internação hospitalar no município de Picos-PI. O questionário é composta por 14 perguntas. Os benefícios de participar dessa pesquisa versam sobre a melhoria no Bem-Estar das Crianças Hospitalizadas: A pesquisa pode proporcionar conhecimentos valiosos sobre como a ludicidade e a implementação de brinquedotecas podem atenuar o estresse e a tensão causados pelo ambiente hospitalar, oferecendo momentos de lazer e diversão para as crianças internadas. Isso contribui significativamente para o bem-estar emocional e psicológico das crianças durante o período de hospitalização. Destaca-se que de forma alguma o participante será identificado, e não ficarão visíveis seus dados de nenhuma outra forma em listas ou algo similar; será mantido total sigilo quanto à identificação dos participantes. Os pesquisadores estarão à sua disposição para qualquer esclarecimento necessário em qualquer etapa da pesquisa podendo entrar em contato com os mesmos através dos telefones: (89) 8999992-9695 / (89) 99926-5022 ou pelos e-mails: eduardafeitosa@aluno.uespi.br ou thaizihelena@pcs.uespi.br. Para participar da pesquisa será necessária a assinatura do Termo de Consentimento Livre Esclarecido - TCLE que está em anexo ao questionário.

Local da pesquisa: _____

Participante: 1

Questões

1. Faixa etária:

- ☐ Menos de 18 anos
- ☐ 18-25 anos
- ☐ 36-45 anos
- ☐ 46-55 anos
- ☐ Mais de 55 anos

2. Sexo:

- ☐ Masculino
- ☐ Feminino
- ☐ Outro: _____

3. Qual é a sua função dentro do hospital?

- ☐ Médico
- ☐ Enfermeiro
- ☐ Psicólogo
- ☐ Pedagogo

- ☐ Menos de 1 ano
- ☐ 1-3 anos
- ☐ 4-6 anos

8. Qual a frequência que deveriam ser realizadas atividades lúdicas com as crianças internadas?

- ☐ Diariamente
- ☐ Semanalmente
- ☐ Mensalmente
- ☐ Raramente
- ☐ Nunca

Observações:

9. Você acredita que haveria alguma melhoria no bem-estar emocional das crianças após a implementação de atividades lúdicas?

- ☐ Sim, melhorias significativas
- ☐ Sim, algumas melhorias
- ☐ Nenhuma mudança
- ☐ Não sei

Por quê?

10. O senhor (a) acredita que atividades lúdicas impacta positivamente o processo de ensino-aprendizagem das crianças internadas?

- ☐ Sim, de forma significativa
- ☐ Sim, de forma moderada
- ☐ Pouco impacto
- ☐ Nenhum impacto

Por quê?

11. Quais são os principais desafios que você enfrenta ao implementar atividades lúdicas no ambiente hospitalar?

- ☐ Falta de recursos
- ☐ Falta de espaço adequado
- ☐ Resistência por parte da equipe médica
- ☐ Outros: _____

Observações:

12. Que sugestões você daria para melhorar a implementação de atividades lúdicas no hospital?

- ☐ Aumentar o financiamento
- ☐ Treinamento específico para a equipe
- ☐ Melhorar a infraestrutura
- ☐ Outros: _____

Por quê?:

13. Você já presenciou algum dilema ético ao realizar atividades lúdicas com crianças hospitalizadas?

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Não sei

14. Como você acha que a ludicidade pode ser integrada de forma ética e eficaz na rotina hospitalar para beneficiar as crianças internadas?

(Espaço para resposta aberta) _____

ANEXOS

ANEXO A – Declaração de instituição e infraestrutura



GOVERNO DO ESTADO DO PIAUÍ
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI
CAMPUS UNIVERSITÁRIO PROFESSOR BARROS ARAÚJO
PICOS – PIAUÍ



DECLARAÇÃO DE INSTITUIÇÃO E INFRAESTRUTURA

Declaramos para os devidos fins, que autorizamos a pesquisadora THAIZI HELENA BARBOSA E SILVA LUZ, a desenvolver seu projeto de pesquisa intitulado A LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS EM REGIME DE INTERNAÇÃO EM HOSPITAIS NO MUNICÍPIO DE PICOS-PI, coordenado pela própria pesquisadora, cujo objetivo é analisar a influência da ludicidade no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem de crianças em regime de internação hospitalar no município de Picos-PI.

O referido projeto será desenvolvido nos hospitais abaixo relacionadas:

Hospitais	Localização
Hospital Regional Justino Luz	Praça Antenor Neiva, 184 - Bomba, Picos - PI, 64600-000

Estamos cientes da nossa corresponsabilidade como instituição participante do projeto de pesquisa e do nosso compromisso no resguardo da segurança e bem estar dos participantes da pesquisa nelas recrutados, dispondo de infraestrutura necessária para a garantia de segurança e bem-estar.

Declaramos outrossim, que a autorização da pesquisa nas instituições supracitadas está condicionada ao cumprimento da pesquisadora aos requisitos da Resolução 466/12 e suas complementares, comprometendo-se a utilizar os dados coletados, exclusivamente para os fins da pesquisa.

Picos-PI, 24 de Julho de 2024

Fábria Maria Gonçalves Pereira
 Coord. de Enfermagem
 Coren-PI: 386701-ENF
 Matr. 402744-2
 Assinatura e carimbo do administrador ou responsável

ANEXO B – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE

GOVERNO DO ESTADO DO PIAUÍ
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI
CAMPUS UNIVERSITÁRIO PROFESSOR BARROS ARAÚJO
PICOS – PIAUÍ

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Título do projeto: A LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS EM REGIME DE INTERNAÇÃO EM HOSPITAIS NO MUNICÍPIO DE PICOS-PI

Pesquisador responsável: Prof.^a Me. Thaizi Helena Barbosa e Silva Luz

Instituição/Departamento: Universidade Estadual do Piauí/Centro de Ciências da Educação, Comunicação e Arte/CCECA

Telefone para contato: (89) 99926-5022

Prezado(a) professor(a),

Você está sendo convidado(a) a participar de uma pesquisa. Sua adesão é de caráter voluntário o que lhe concede a liberdade de aceitar ou não. Para melhor orientar sua tomada de decisão apresento a seguir algumas informações sobre a proposta de investigação.

Mas, se os elementos contidos neste termo não forem suficientes para lhe esclarecer e lhe fazer sentir-se seguro(a) para decidir, deverá solicitar da referida pesquisadora as informações que julgar necessárias. Contudo, se ao longo da pesquisa ainda pairar dúvidas, poderá o(a) colaborador(a), em qualquer momento, solicitar os esclarecimentos que julgar necessário. Em caso de aceite, ressalto a importância de sua assinatura no final deste documento, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável.

A pesquisa de que trata este convite intitula-se A LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS EM REGIME DE INTERNAÇÃO EM HOSPITAIS NO MUNICÍPIO DE PICOS-PI; e tem como objetivo analisar a influência da ludicidade no desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem de crianças em regime de internação hospitalar no município de Picos-PI.

Como instrumento de coleta, far-se-á uso questionário. Assim, sua participação na pesquisa se dará através do fornecimento de respostas registradas no mesmo, sobre a questão em estudo.

Vale salientar que todas as informações prestadas pelos sujeitos participantes da pesquisa, terão garantia de sigilo no âmbito dessa investigação. A menos que requerido por lei ou por sua solicitação, somente o pesquisador e o Comitê de Ética independente terão acesso a suas informações.

Fica assegurado ainda, que sua participação não implicará em custos ou despesas financeiras, assim como seu consentimento poderá ser retirado em qualquer momento da pesquisa.

CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu, _____ RG _____,
CPF _____, professor(a) da _____,
abaixo assinado, concordo em participar do estudo – A LUDICIDADE NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS EM REGIME DE INTERNAÇÃO EM HOSPITAIS NO
MUNICÍPIO DE PICOS-PI.

Fui suficientemente informada(o) pela pesquisadora Prof.^a Me. Thaizi Helena Barbosa e
Silva Luz acerca da minha participação no processo e por isso decidi em participar desse
estudo.

Estou ciente dos propósitos do estudo, dos procedimentos a serem adotados, das garantias
de confidencialidade e de esclarecimentos permanentes, bem como que a minha participação é
isenta de qualquer ônus financeiro e ainda, que poderei retirar meu consentimento a qualquer
momento, antes ou durante o processo, sem penalidades ou prejuízo.

Ciente e de acordo com o que foi anteriormente exposto, eu _____
_____, estou de acordo em participar desta
pesquisa, assinando este consentimento em duas vias, ficando com a posse de uma delas.

Picos, ____ de _____ de _____

Assinatura do(a) professor(a) participante

Thaizi Helena Barbosa e Silva Luz
Pesquisador responsável