



Instituto de Desenvolvimento Educacional do Alto Uruguai - IDEAU



# REI

REVISTA DE EDUCAÇÃO DO IDEAU

Vol. 12 – Nº 26 – Julho – Dezembro 2017  
Semestral

ISSN: 1809-6220

*Artigo:*

## **O HOSPITAL COMO UM NOVO ESPAÇO DE ATUAÇÃO PARA O PEDAGOGO**

*Autores:*

GOBBO, Juliana<sup>1</sup>

MANFREDINI, Beatriz

COSTA, Gisele Maria Tonin da<sup>2</sup>

SLAVIERO, Angelice Melânia Barancelli

SPILMANN, Marvone Alessandra

VICENZI, Carla Luísa

---

<sup>1</sup> Acadêmicos do curso de Pedagogia da Faculdade IDEAU

<sup>2</sup> Docentes do curso de Pedagogia da Faculdade IDEAU.  
pedagogia@ideau.com.br

## O HOSPITAL COMO UM NOVO ESPAÇO DE ATUAÇÃO PARA O PEDAGOGO

*“Desconfie do destino e acredite em você. Gaste mais horas realizando que sonhando, fazendo que planejando, vivendo que esperando... Porque, embora quem quase morre esteja vivo, quem quase vive, já morreu.”*

*(Sarah Westphal)*

**RESUMO:** Este trabalho foi solicitado para as acadêmicas do nível cinco/2015/1 de Pedagogia da Faculdade IDEAU de Getúlio Vargas, RS com a intenção de que as alunas pudessem conhecer melhor sobre a Pedagogia Hospitalar já que, este é um novo ramo de atuação para o pedagogo e também da importância do seu trabalho nesse ambiente. Neste artigo é apresentado um pequeno resumo sobre esse ambiente educacional e o trabalho pedagógico desse profissional voltado para o lúdico, sendo que este, se trabalhado de forma adequada com os pacientes sejam crianças, adolescentes, adultos ou idosos proporcione à eles além de um momento de descontração, um momento de aprendizagem significativa. É relatada, também, uma breve experiência com uma oficina de Jogos e Artes na ala psiquiátrica do Hospital São José do município de Sertão - RS, onde se pode perceber que é sim fundamental a presença desse profissional no ambiente hospitalar bem como o seu trabalho para com os hospitalizados.

**Palavras chaves:** Pedagogia Hospitalar. Ludicidade. Educação.

**ABSTRACT:** This work was requested for the five academic teaching level IDEAU School of Getulio Vargas, RS with the intention that the students could know better about the Hospital Pedagogy since this is a new line of business for the teacher and also the importance of their work in this environment. This paper presents a short summary about this educational environment and the pedagogical work of these professionals facing the playful, and this, if worked properly with patients are children, adolescents, adults or elderly provide to them beyond a moment of relaxation, a time of meaningful learning. It is reported also a brief experiment with a workshop Games and Arts in the psychiatric ward of St. Joseph Hospital in the city of Hinterland - RS, where one can see that is so fundamental the presence of this professional in the hospital setting as well as its work to with hospitalized.

**Keywords:** Pedagogy Hospital. Playfulness. Education.

### 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O presente artigo faz parte do currículo do quinto semestre do curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto de Desenvolvimento Educacional do Alto Uruguai – Faculdade IDEAU, Getúlio Vargas – RS, trazendo como tema Pedagogia Hospitalar.

O ser humano como ser integral, encontra-se sempre num processo influenciado pelo ambiente onde vive. Ele transforma-se e educa-se em todo o momento e em todo o espaço e o hospital é também um desses espaços, porém na maioria das vezes esse ambiente é um

lugar que traz muita dor, angústia e sofrimento fazendo com que o paciente o enxergue como um lugar sombrio e quando o mesmo se vê obrigado a encarar esse ambiente fica, na maioria das vezes, deprimido e desmotivado.

A Educação Hospitalar é um processo que permeia a humanização na área da saúde e a inclusão quando se trata da área da educação. Baseado nesses conceitos e percebendo a falta de apoio para o desenvolvimento de trabalhos pedagógicos dentro dos hospitais que foi criada a área da educação conceituada como Pedagogia Hospitalar, uma nova forma de integrar educação e saúde para que o processo de ensino-aprendizagem se difundisse fora dos espaços previamente conceituados como educacionais. A Pedagogia Hospitalar assume um papel de suma importância, pois o pedagogo hospitalar atua com o intuito de orientar os pacientes no seu desenvolvimento como um todo.

A Pedagogia Hospitalar é um novo campo de atuação para o profissional da pedagogia. Trata-se de um processo educativo não escolar que propõe ao educador muitos desafios, pois é através do seu trabalho que ele, muitas vezes, tem o poder de mudar o ambiente, trazendo aos pacientes consequências positivas em seu tratamento, aumentando sua autoestima e acalmando seus medos.

A humanização é uma parte muito importante na evolução do homem, pois através do meio que o influencia ele se desenvolve e se aperfeiçoa, para isso usam muitos instrumentos para auxiliá-los, e a ludicidade é um ótimo instrumento.

Uma das formas de desenvolver um trabalho educativo nesse espaço é trabalhar com o lúdico, pois através dele os hospitalizados desenvolvem a imaginação, expressam suas ideias e emoções, aprendem a lidar com seus medos e suas angústias, além de proporcionar-lhes um momento de alegria e descontração no momento difícil pelos quais os mesmos estão passando.

O trabalho desenvolvido objetivou mostrar um pouco sobre o que é e qual a importância da Pedagogia Hospitalar, bem como a influência positiva do trabalho do pedagogo na reabilitação de pacientes internos nesse ambiente. Mostra também um breve relato de uma prática realizada na ala psiquiátrica do Hospital São José, localizado no município de Sertão, no interior do Rio Grande do Sul.

## 2 PEDAGOGIA HOSPITALAR

A Pedagogia Hospitalar nada mais é do que um ramo pertencente à educação que visa proporcionar ao paciente que se encontra internado uma recuperação menos cansativa através de atividades que trabalham com o lúdico e com a recreação. Esse ramo também auxilia na diminuição da evasão escolar devido a tratamentos médicos longos que acabam afastando os alunos da rotina escolar. A Pedagogia Hospitalar é capaz de proporcionar um elo entre o paciente, seja ele criança, adulto ou idoso, com o que ficou fora do hospital, inclusive suas relações sociais e familiares. Mattos e Mugiatti a definem a como:

[...] aquele ramo da Pedagogia cujo objeto de estudo, investigação e dedicação é a situação do estudante hospitalizado, a fim de que continue progredindo na aprendizagem cultural, formativa e, muito especialmente, quanto ao modo de enfrentar a sua enfermidade, com visitas ao autocuidado e à prevenção de outras possíveis alterações na saúde (2006, p. 79)

O papel do professor no Hospital é o de prestar serviços para pacientes que devido a condições, temporárias ou permanentes encontram-se impedidos de manter seu convívio rotineiro. Oferece assessoria, atendimento social e humanístico, ao paciente e aos familiares que acompanham o paciente, fazendo com que ambos se sintam mais confortados no ambiente hospitalar. Para Terziam, (2004, p. 1), “como o paciente costuma ir para o hospital fragilizado, com medo e, muitas vezes, sem entender bem sobre seu estado de saúde, a humanização o ajuda a se sentir mais seguro e confortado com o atendimento cuidadoso”.

De acordo com Esteves (2008) a Pedagogia Hospitalar surgiu na década de 1990, quando os órgãos públicos perceberam a necessidade de inserir o trabalho de um pedagogo dentro de uma instituição hospitalar para complementar a área da Educação Especial.

A importância da classe educadora hospitalar é reconhecida oficialmente no Estatuto da Criança e do adolescente Hospitalizado, na Resolução CONANDA nº 41, 17 de outubro de 1995 e trata no seu item 9 o “direito de desfrutar de alguma forma de recreação, programas de educação para a saúde, acompanhamento do currículo escolar durante sua permanência hospitalar” (SKLASKI,2009).

No caso de crianças internadas o professor que trabalha no ambiente hospitalar deve estar consciente de que alguns monstros existem na cabeça das crianças: o medo, as

mudanças na rotina e a incerteza. Quando a criança está no hospital tudo é incerto a todo o momento, portanto cabe ao Pedagogo conscientizar-se dessa situação. A classe hospitalar é um direito de toda a criança, mas o atendimento pode, e deve, ser estendido a todos os que se encontram no hospital

O principal objetivo do pedagogo hospitalar é impedir que o hospitalizado fique estagnado em uma fase do processo de ensino aprendizagem, porém não se trata de trabalhar somente o currículo escolar traz, mas sim permitir que os pacientes continuem seu desenvolvendo em todos os aspectos. Para Calegari (2003).

O atendimento pedagógico deve englobar pelo menos 3 aspectos considerados como objetivo da Pedagogia Hospitalar:

- Atividades de Orientação/Escuta: constante e atenciosa para favorecer a escuta e a empatia e promover o bem estar emocional, não só das crianças e jovens hospitalizados, mas dos seus acompanhantes e de toda a equipe do hospital.
- Atividade Escolar: contextualizada, considerando a condição do aluno no hospital para participar da situações planejadas para realizar aprendizagens formais e não interromper o vínculo da criança e do jovem hospitalizado com a escola, assim amenizando ou evitando possíveis prejuízos causados pela internação.
- Atividade Recreativa: diversificada e motivadora para promover momentos de alegria, lazer, descontração e oportunidades de socialização, favorecendo o convívio amistoso no hospital entre todos: as crianças e jovens hospitalizados, os acompanhantes e equipe do hospital, no sentido de tornar menos sofrido o tratamento e aproximar a todos os envolvidos no tratamento.

É importante destacar que o papel de educar é de todos os especialistas que fazem parte do ambiente hospitalar e não somente o pedagogo.

O educador, o assistente social, o psicólogo e os demais profissionais afins, devem buscar em si próprios o verdadeiro sentido de “educar”, devem ser o exemplo vivo de seus ensinamentos e converter suas profissões uma atividade cooperadora do engrandecimento da vida. Para isso deverão pesquisar, inovar e incrementar seus conhecimentos e expandir sua cultura geral e procurar conhecer e desenvolver novos espaços sócios educacionais que possam de certa forma, evidenciar uma sociedade mais harmônica em suas diversidades. (MATTOS; MUGIATTI, 2006, p. 26)

### **3 LUDICIDADE E ARTE NO AMBIENTE HOSPITALAR**

O processo de ensino aprendizagem em um ambiente hospitalar tem como foco principal ajudar os pacientes a desenvolverem em seus múltiplos aspectos, esse

processo deve ser munido de atividades que envolvam os internos para permitir que eles possam expressar os sentimentos e os seus medos e que essa expressão os ajude a esquecer, mesmo que por poucos momentos, o sofrimento que os abate e que ao mesmo tempo ele possa servir como um recurso que foque o aprendizado do paciente.

O uso da ludicidade no ambiente hospitalar permite ao paciente debilitado criar de forma imaginária situações que possam possibilitar uma forma mais fácil de enfrentar a dificuldade que ele está passando naquele momento. Para CUNHA (1998, p. 39-40).

[...] brincar é essencial a saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é coisa séria, também porque na brincadeira não há trapaça, há sinceridade, engajamento voluntário e doação. Brincando nos reequilibramos, reciclamos nossas emoções e nossa necessidade de conhecer e reinventar. E tudo isso desenvolvendo atenção, concentração e muitas outras habilidades.

O brincar tem grande contribuição na formação do ser humano, pois é durante a brincadeira que é desenvolvida a maior parte dos aspectos que integram a sua formação, ajuda no desenvolvimento da atenção da coordenação motora, da criatividade do raciocínio lógico e as expressões corporal ou oral da concentração, da socialização e muitos outros e é brincando que a criança reinventa seu mundo.

No desenvolvimento de uma criança o brinquedo tem uma influência enorme nos fatores que ajudam a desenvolver uma diferenciação entre a ação e o significado, fazendo com que ela se torne mais independente da situação que a afeta de imediato, assim auxilia no avanço na capacidade cognitiva.

“É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas e não por incentivos fornecidos pelos objetivos externos” (VIGOTSKY, 1998, p. 126).

O Pedagogo dentro do contexto hospitalar pode e deve promover brincadeiras e oferecer brinquedos e/ou jogos que proporcionem aos enfermos segurança e alívio dos sentimentos angustiantes que estão passando e a partir do lúdico ajudá-los a interagir com os outros internos, com as enfermeiras, médicos e outros que fazem parte do ambiente hospitalar.

Segundo Wolf (2011, p. 2) as atribuições para o pedagogo hospitalar são muitas:

A prática do pedagogo se dará através das variadas atividades lúdicas e recreativas como a arte de contar histórias, brincadeiras, jogos, dramatização, desenhos e pinturas, a continuação dos estudos no hospital. Essas práticas são as estratégias da Pedagogia Hospitalar para ajudar na adaptação, motivação e recuperação do paciente, que por outro lado, também estará ocupando o tempo ocioso.

Enfim, o contato com o lúdico dentro do hospital contribui para que o interno continue sendo ele mesmo e a interagir com a sua rotina que foi deixada para trás no momento da internação, e é aí que entra o trabalho docente, pois dessa forma poderá ajudar o paciente a adquirir novos conhecimentos e mantê-lo próximo das coisas que ele deixou fora do hospital.

## **4 O JOGO E A ARTE**

Os jogos e as brincadeiras fazem parte da cultura popular desde os primórdios da humanidade. Os jogos, muitas vezes, refletem a sociedade na qual ocorreu seu surgimento. Os jogos gregos, por exemplo, são relacionados ao caráter físico, as artes e a lógica que são relacionados ao caráter físico, as artes e a lógica que são os elementos que marcaram o nascimento da sua sociedade.

Segundo Kishimoto (1996), que fez um apanhado sobre a história do uso dos jogos no contexto social, o jogo ganhou um valor crescente na década de 60, quando apareceram museus mais dinâmicos que permitiam que as crianças pudessem manipular os brinquedos que lá estavam expostos, porém essa valorização só chegou ao Brasil na década de 80 com o aumento das produções científicas sobre o assunto e o surgimento das brinquedotecas. O autor afirma ainda que o uso dos brinquedos e jogos com fins pedagógicos é muito importante no processo de ensino aprendizagem e no desenvolvimento infantil como um todo.

Segundo SILVA, Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições de inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento no processo ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente. (2004, p.26).

Envolver jogos e brincadeiras nas práticas pedagógicas em sala de aula como um meio de desenvolver e aprimorar o raciocínio lógico, social e cognitivo de maneira mais

prazerosa são indispensáveis para a saúde física, intelectual e emocional da criança além de desenvolver a linguagem, o pensamento e a socialização preparando-o para enfrentar os desafios que surgem em seu caminho para assim construir um mundo melhor.

## 5 RELATOS DE UMA EXPERIÊNCIA

No dia 17 de abril de 2015 as acadêmicas do quinto semestre de Pedagogia da Faculdade IDEAU realizaram a oficina pedagógica com os temas Jogos e Arte na ala psiquiátrica do Hospital São José, localizado na Rua Ernesto Dorneles, 1041 no município de Sertão, Rio Grande do Sul, a mesma teve duração de 4 horas. A ala era composta por oito internos, duas mulheres e seis homens, porém somente 7 participaram da oficina, pois um não foi liberado pela psicóloga por estar em início de tratamento para esquizofrenia. Os casos eram desde drogas como o crack até problemas psíquicos como esquizofrenia e depressão.

Assim que chegaram ao hospital foram recepcionadas pela psicóloga, a mesma responsável por acompanhar a aplicação da oficina. Em seguida ela encaminhou as acadêmicas para a sala de convivência onde os internos estavam reunidos para realizarem as atividades. A psicóloga conversou com eles explicando o que aconteceria naquela manhã e posteriormente as acadêmicas se apresentaram ao grupo e explicaram de forma sucinta o que seria feito e de que forma a oficina seria conduzida.

O trabalho iniciou-se com a atividade Desenho "passa passa" que consiste em entregar para cada integrante da oficina uma folha de ofício em branco e lápis de cor para que eles desenhassem por um tempo previamente estipulado pelas aplicadoras que era de 1 minuto. Quando esse tempo tivesse passado eles deveriam passar seu desenho ao colega da direita para que o mesmo prosseguisse com a atividade. O trabalho seria encerrado quando o desenho voltasse para o seu primeiro desenhista para que nesse momento os internos explicassem o que eles viam naquele desenho e se ele havia se transformado no que eles imaginavam ao iniciar a atividade.





Figura 1: Grupo realizando a atividade desenho passa passa.

Na segunda atividade, os internos foram divididos em grupos, sendo duas duplas e um trio. As duplas receberam um quebra cabeça com a imagem de uma fruta para montarem e o trio recebeu um dominó para jogar. Durante a realização das atividades houve muita cooperação e interação entre os participantes.

Assim que terminaram, todos quiseram repetir os jogos. O trio jogou novamente o dominó, pois queria formar alguma letra, enquanto as duplas trocaram seus quebra cabeças. Ao final do jogo do dominó, o trio percebeu que tinha formado a letra F, posteriormente todos os internos quiseram falar palavras que iniciavam com essa letra como fé, felicidade, força. Ambos os jogos foram confeccionados a partir de materiais recicláveis como palito de picolé e tampas de garrafa pet.



Figura 2: grupo realizando os quebra-cabeças e o dominó reciclado.

A terceira atividade foi o caça palavras, realizado em grupo. Cada participante encontrava uma palavra e passava para o outro colega. O jogo contava com 20 palavras referentes a nomes de animais, porém a primeira palavra encontrada por um dos internos foi “sonho” o que chamou a atenção de todos pelo fato de que era uma palavra que não estava programada intencionalmente dentro da atividade. O jogo também foi confeccionado com material alternativo como tampas de garrafa pet.



Figura 3: Atividade caça-palavras.

Assim que terminaram o caça palavras, todos reuniram-se novamente em duplas e trio para iniciarem uma nova atividade, o jogo da memória. Neste jogo as imagens eram de animais e cada grupo ganhou 10 cartas onde formaram 5 pares. E encerrando a oficina a última atividade realizada foi a experiência “explosão de cores”. Primeiramente as acadêmicas demonstraram e explicaram como seria realizada e em seguida cada interno recebeu uma tampa de garrafa pet com detergente, um palito de picolé e um recipiente contendo leite. Depois, individualmente escolheram duas cores para realizarem a experiência, onde era embebido uma ponta do palito de picolé no detergente e encostado nas cores. Durante a realização dessa experiência, os participantes ficaram encantados com os resultados obtidos.



Figura 4: Atividade jogo da memória e experiência com leite.

Na realização de todas as atividades, os participantes puderam contar com o auxílio das acadêmicas e da psicóloga responsável.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término do trabalho, pôde-se concluir que o hospital pode ser sim um ambiente para o pedagogo atuar e que seu trabalho nesse espaço é de fundamental importância principalmente para o processo de ensino aprendizagem dos internos, pois é por meio das suas propostas educativas que possibilita a eles uma continuidade de seus

estudos. Dessa forma, evitando-se um fracasso e uma defasagem escolar, também como uma ajuda na superação dos momentos difíceis pelos quais passaram ou ainda estão passando. E assim com o auxílio de atividades lúdicas como forma de lazer e divertimento, faz com que eles se distraiam das angústias que o tratamento médico lhes trazem.

A prática realizada foi muito significativa para a vida pessoal e profissional das acadêmicas e também muito prazerosa, pois por ser uma forma diferente de trabalho e em um ambiente inusitado, o mesmo também foi de grande importância, pois possibilitou que as mesmas tivessem um conhecimento mais aprofundado sobre como é o trabalho do pedagogo nesse ambiente já que é um ramo da educação ainda desconhecido para a maioria dos profissionais da Educação.

Os objetivos desse trabalho foram alcançados, também foi possível concluir que a função do pedagogo nesse ambiente é a de fazer com que pacientes interajam com os outros internos, com a equipe hospitalar e com os familiares. As atividades que foram realizadas despertam, a concentração, a criatividade e a esperança de um futuro melhor, as mesmas tiveram naturezas lúdicas e artísticas, pensando sempre em melhorar a qualidade do tratamento dos pacientes envolvidos.

Os momentos passados junto aos pacientes da ala psiquiátricas fizeram com que as acadêmicas se sentissem motivadas e por muitas vezes emocionadas, pois é ao ver o progresso deles, o desejo de mudança que cada um carrega, a fé de mudar de vida e de que a partir do momento que irão sair dali as coisas serão melhores e diferentes que levou as mesmas a mudarem seu ponto de vista a respeito dessa ala do hospital que muitas vezes é rejeitada pelos outros pacientes.

A experiência vivenciada pelas acadêmicas com certeza ficará para sempre na memória das mesmas, junto com essa certeza também permanecerá a de que somente quem ama muito essa profissão continuará nesse ramo, pois é preciso ser forte para vivenciar tudo o que acontece dentro dessa ala e principalmente superar os preconceitos, pois os pacientes internados nessa ala são considerados dementes e perigosos, mas na sua maioria são apenas seres humanos buscando uma vida melhor e uma nova oportunidade.

## REFERÊNCIAS

CALEGARI, Aparecida Maria. **As inter-relações entre educação e saúde: implicações no trabalho pedagógico no contexto hospitalar**. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Maringá. 2003.

CONANDA – Conselho Nacional de Defesa dos Direitos da Criança e do Adolescente hospitalizado. **Resolução CONANDA nº 41, de 17 de outubro de 1995**. Ministério Público do Estado do Rio Grande do Sul. Disponível em:  
<http://www.mprs.mp.br/infancia/legislacao/id2178.htm>  
Acesso em: 27/04/2015, às 10h33min.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedoteca: definição histórico no Brasil e no mundo**. São Paulo: Edições Sociais, ABRINQ, 1998.

ESTEVES, Cláudia R. **Pedagogia Hospitalar: um breve histórico**. 2008. Disponível em:  
<http://educacao.salvador.ba.gov.br/site/documentos/espaco-virtual/espacoeducacao-saude/classes-hospitalares/WEBARTIGOS/pedagogia%20hospitalar....pdf> Acesso em: 26/04/2015, às 15h14min.

KISHIMOTO, citado por LUCENA, Ferreira De. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas: Papirus, 2004.

MATTOS, Elizete Lúcia Moreira; MUGATTI, Margarida Maria Teixeira de Freitas. **Pedagogia Hospitalar: a humanização integrando educação e saúde**. RJ: Vozes, 2006.

SILVA, Mônica. **Jogos Educativos**. Campinas. Papirus, 2004.

SKLASKY, Renata; **Classe Hospitalar- há espaço para o professor no Hospital**. Jornal Virtual Profissão Mestre. 2009. Disponível em:  
<http://katiacilenebarbosa.blogspot.com.br/2010/08/classe-hospitalar-ha-espaco-para.html>  
Acesso em: 28/04/2015, às 9h20min.

TERZIAM, Françoise. **Hospitais priorizam humanização: investimentos que aumentam o conforto e o bem estar, ajudam a fidelizar o paciente e tornam-se diferenciais importantes para as instituições e saúde**. Saúde Business Web. Maio/2004, p. 1-7.

VIGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WOLF, Rosângela Abreu do Prado. **Pedagogia hospitalar: a prática do pedagogo em instituição não-escolar**. Disponível em:  
<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/conexao/article/view/3836> Acesso em: 13/05/2015 às 9h20min.