



# II Encontro de Aprendizagem Lúdica



ANAIS - 18 e 19 de novembro de 2016

REALIZAÇÃO



**GEPAL**  
Grupo de Estudos e Pesquisas  
Sobre Aprendizagem Lúdica

APOIO





# **II Encontro de Aprendizagem Lúdica**

## **Anais**

### **18 e 19 de novembro de 2016**

#### **ORGANIZAÇÃO**

Antônio Villar Marques de Sá

Cleia Alves Nogueira

Bárbara Ghesti de Jesus

Brasília – DF

Faculdade de Educação

2017

Projeto gráfico e diagramação: Walner Pessoa  
Ilustração da capa: Keila Cristina Araújo Reis  
Revisão: Antônio Villar Marques de Sá e Danuzia Queiroz  
Financiamento: Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal

## COMISSÃO ORGANIZADORA DO II EAL

---

*Antônio Villar Marques de Sá - Presidente*  
*Alessandra Lisboa da Silva*  
*Américo Junior Nunes da Silva*  
*Ana Brauna Souza Barroso*  
*Bárbara Ghesti de Jesus*  
*Cleia Alves Nogueira*  
*Dayse do Prado Barros*  
*Eurípedes Rodrigues Neves*  
*Josinalva Estacio Menezes*  
*Keila Cristina Araújo Reis*  
*Luiz Nolasco de Rezende Júnior*  
*Marcos Paulo Barbosa*  
*Maria Auristela Barbosa Alves de Miranda*  
*Maria Dalvirene Braga*  
*Mônica Regina Colaço dos Santos*  
*Otilia Maria Alves da Nóbrega Alberto Dantas*  
*Simão de Miranda*  
*Virgínia Perpetuo Guimarães Pin*  
*Wesley Pereira da Silva*

---

## COMISSÃO CIENTÍFICA DO II EAL

---

*Antônio Villar Marques de Sá - Coordenador*  
*Alessandra Lisboa da Silva*  
*Américo Junior Nunes da Silva*  
*Josinalva Estacio Menezes*  
*Luiz Nolasco de Rezende Júnior*  
*Marcos Paulo Barbosa*  
*Otilia Maria Alves da Nóbrega Alberto Dantas*  
*Simão de Miranda*

---

ISBN versão impressa: 978-85-5983-001-9  
ISBN versão eletrônica: 978-85-5983-002-6

## Ficha catalográfica

S456e Encontro de Aprendizagem Lúdica (2. : 2016 : Brasília).  
II Encontro de Aprendizagem Lúdica : anais, 18 e 19 de  
novembro de 2016 [recurso eletrônico] / organização Antônio Villar  
Marques de Sá, Cleia Alves Nogueira, Bárbara Ghesti de Jesus. -  
Brasília : Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, 2017.

Documento em PDF.  
ISBN 978-85-5983-002-6 (E-book).  
Inclui bibliografia.

1. Aprendizagem. 2. Jogos educativos. 3. Brincadeiras -  
Educação. I. Sá, Antônio Villar Marques de (org.). II. Nogueira,  
Cleia Alves (org.). III. Jesus, Bárbara Ghesti de (org.). IV. Título.  
V. Título: Anais do II Encontro de Aprendizagem Lúdica.

CDU 371.382

Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE)  
Faculdade de Educação - Campus Darcy Ribeiro  
Universidade de Brasília  
70910-900 - Brasília -DF - Brasil

## 31 ABORDAGEM LÚDICA AOS PACIENTES DO HOSPITAL DA CRIANÇA JOSÉ DE ALENCAR

---

- Luan da Cruz Vieira, Universidade Católica de Brasília (luanvieira96.lv@gmail.com)
- Alessandra Lisboa da Silva, Universidade de Brasília (lisboa.ale@gmail.com)

### 1 RESUMO

A ludicidade pode ser importante agente em tratamentos, especialmente em internações hospitalares no campo da pediatria. Este trabalho traz como foco um relato de experiência no qual um grupo de voluntários visitou pacientes da internação pediátrica e do atendimento ambulatorial no Hospital da Criança José de Alencar, em Brasília, abordando a melhoria nas sensações de alegria e de bem-estar dos pacientes.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Tratamento. Internação. Crianças.

### 2 INTRODUÇÃO

O tempo que uma pessoa permanece internada é algo que gera angústia e ansiedade, porém, quando se trata de uma criança, tal sentimento é aumentado de maneira exorbitante. As crianças possuem uma menor noção de tempo que os adultos, além de possuírem maior hiperatividade e baixo apreço, ou mesmo habilidade, no caso das mais jovens, por atividades que requeiram maior tempo de repouso, como jogos de xadrez, damas e leituras demoradas. Levando tais características em consideração, uma semana de internação, para uma criança, pode parecer um tempo bem maior. Este pequeno tempo gera consequências perceptíveis ao humor e ao bem-estar desses pequenos pacientes.

Dessa forma, quando surge integrada ao atendimento hospitalar, uma quantia significativa de ludicidade pode contribuir veementemente para “amenizar o sofrimento hospitalar, favorecer a comunicação e auxiliar a aceitação do tratamento a ela proporcionado” (BORGES; NASCIMENTO; SILVA, 2008, p. 212).

Com a proposta de contribuir ao tratamento, à estimulação da criatividade, da imaginação e da esperança dessas crianças, um grupo de 15 voluntários caracterizou-se de personagens de desenho animado e visitou, no mês de julho de 2016, o Hospital da Criança José de Alencar voltado ao público infantojuvenil, que possui atualmente 22 leitos de internação e 30 consultórios médicos, além de contar com atendimento diferenciado voltado à maior humanização do serviço, seguindo os valores da ética, do comprometimento, da competência, da solidariedade, do trabalho em equipe e da humildade.

### 3 CONTRIBUIÇÕES BIBLIOGRÁFICAS

Outros relatos de experiências e também de pesquisas foram observados, evidenciando a necessidade do tema abordado. Em um estudo realizado no Maranhão com crianças com diagnóstico de câncer, constatou-se que as principais alterações de comportamento presentes em tais pacientes, as quais incluem

“passividade, agressividade, ansiedade, perturbações no sono e irritabilidade” (BORGES; NASCIMENTO; SILVA, 2008, p. 215), diminuíram significativamente após a utilização da ludicidade no cotidiano dessas crianças. Praticamente em todos os depoimentos das mães desses pacientes, que também são afetadas por essa prática, elas comentaram sobre as maiores sensações de felicidade e criatividade presentes em seus filhos, além das próprias progenitoras sentirem-se mais acolhidas, com maior facilidade de socialização.

Também foi encontrada a necessidade de espaços, como brinquedotecas e espaços de aprendizagem, pois os profissionais de educação presentes em hospitais também possuem grande importância em “não deixar cessar o desenvolvimento escolar, físico e cognitivo da criança hospitalizada” (CARDOSO; LEITE, 2009, p. 8). As brinquedotecas são de enorme relevância no ambiente hospitalar, pois possuem a função de “atender as necessidades biopsicossociais de crianças e adolescentes hospitalizados” (PAULA et al., 2007, p. 3058).

## 4 DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA LÚDICA

No dia 12 de julho de 2016, integrantes de uma mesma empresa de animação de festas infantis realizaram uma visita voluntária ao Hospital da Criança José de Alencar (HCB), em Brasília, Distrito Federal, que atende exclusivamente pelo Sistema Único de Saúde (SUS) e é gerido pelo Instituto do Câncer Infantil e Pediatria Especializada (Icipe). No total, participaram da visita cerca de 15 voluntários, dos quais 9 vestiram-se de personagens de desenhos animados e filmes aclamados pelo público-alvo e o restante voltou-se à confecção de “balão-mania”, uma técnica que consiste em reproduzir objetos e animais utilizando balões. Os voluntários trajados como personagens visitaram todos os leitos de internação oncológica, provocando

sorrisos e surpresas, seguidos sempre por dois voluntários responsáveis que divertiram as crianças com balões.

Foi tocante o momento em que, com a passagem de alguns super-heróis pelo leito de um paciente com cerca de 6 anos de idade, foi afirmado pelo garoto 1 que ele *“estava tão forte quanto qualquer outro super-herói e, portanto, ele não podia e não iria desistir”*.

Em outro momento, na sala de fisioterapia, um menino relutava em fazer os exercícios, chorava e gritava demasiadamente. Com a chegada de um dos voluntários e com uma boa conversa, além de alguns balões, o garoto 2 se acalmou, sorriu e, finalmente, permitiu que a fisioterapeuta realizasse seu trabalho. O garoto 2 disse que *“foi a melhor brincadeira”* que ele já havia participado, referindo-se à nova denominação que o voluntário deu à sessão de fisioterapia.

Ao final da visita lúdica, todos os voluntários se encontraram no *hall* de entrada do hospital onde divertiram e encantaram as crianças que aguardavam por atendimento, momento em que pais, mães, acompanhantes e crianças demonstraram despreocupação, mesmo no aguardo por uma consulta médica.

As mães e os demais acompanhantes dos pacientes agradeceram de maneira intensa, porém os melhores agradecimentos vieram do público-alvo da ação, as crianças hospitalizadas, com a observação do semblante de felicidade nos rostos de cada um, além de convites para aniversários, casas de avós e outros passeios que eles faziam questão da presença dos voluntários.

## 5 DISCUSSÃO

Foi perceptível a melhora no humor e na sensação de bem-estar dos pacientes. Mesmo que, por pouco tempo, as crianças que ali se encontravam no ambiente de internação hospitalar esqueceram-se da dor, dos cabelos que não mais lhes pertenciam, das agulhas e de tudo aquilo que lhes traziam qualquer angústia ou sofrimento.

A alegria foi tanta que um dos voluntários, vestido de maneira cômica e um pouco desarrumado, foi confundido com o príncipe da Branca de Neve por uma das pacientes, apenas por dar-lhe um momento de atenção e alguns balões em forma de cachorros. Aquelas crianças que aguardavam por consultas, mesmo as que possuíam medo de hospitais, deixaram-se entreter pelo momento e esqueceram-se do ambiente onde estavam, transformando a tarde em uma grande brincadeira.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim como em outros trabalhos, este tem a pretensão de incluir a ludicidade como um método terapêutico eficiente. Os tratamentos oferecidos nos mais diversos hospitais são fundamentais à recuperação do paciente relativa à sua doença primária, porém processos desencadeados por internações, como depressão, solidão e má socialização, podem ser resolvidos com a ludicidade.

Mesmo possuindo um aspecto tão amplo, não é difícil compreender, ao menos um pouco, do que pode ser implantado nos serviços de saúde. Ações que não dependam de voluntários ou que não se limitem a datas comemorativas são fundamentais e podem resumir-se a eventos simples, desde uma simples história contada de uma maneira um pouco mais enfática, até uma atuação bem elaborada de um personagem, desde que o objetivo final seja atingido, fornecendo distração, melhor efetividade ao tratamento, alegria e diminuição das alterações comportamentais que acometem estes pacientes.

## 7 REFERÊNCIAS

BORGES, E. P.; NASCIMENTO, M. do D. S. B.; SILVA, S. M. M. da. Benefícios das atividades lúdicas na recuperação de crianças com câncer. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*. São Paulo, v. 28, n. 2, p. 211-221, dez. 2008. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/bapp/v28n2/v28n2a09.pdf>>. Acesso em: 30 ago. 2016.

CARDOSO, M. R.; LEITE, N. S. de F. Criatividade e saúde: a inovação na perspectiva da educação. *Revista Eletrônica de Ciências da Educação*, Campo Largo, v. 8, n. 1, p. 1-19, jun. 2009. Disponível em: <<http://www.periodicosibepes.org.br/ojs/index.php/reped/article/viewFile/689/486>>. Acesso em: 2 out. 2016.

PAULA, E. M. A. T. et al. A importância da brinquedoteca no hospital como espaço lúdico e educativo. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (EDUCERE) – “Saberes Docentes” – Edição Internacional e V Encontro Nacional Sobre Atendimento Escolar Hospitalar, 7, 2007, Curitiba. *Anais...* Paraná: Champagnat, 2007. p. 3069-3078. Disponível em: <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2007/anaisEvento/arquivos/CI-384-12.pdf>>. Acesso em: 30 ago. 2016.