



A LUDICIDADE COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA E HUMANIZADORA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA EXTENSIONISTA NO CASTELINHO DO HOSPITAL GERAL PRADO VALADARES

Ludimila Andrade Quinto¹
Tânia Regina Braga Torreão Sá²

Resumo: O relato aborda a importância da ludicidade como prática pedagógica e humanizadora no contexto hospitalar, destacando a atuação do pedagogo em espaços não escolares. A proposta teve como foco o atendimento a crianças hospitalizadas, considerando suas necessidades cognitivas, emocionais e sociais. As ações foram organizadas seguindo uma metodologia qualitativa e descritiva, dando ênfase ao acolhimento, à escuta sensível e ao brincar como foco principal das intervenções. Foram utilizadas estratégias lúdicas como jogos pedagógicos, contação de histórias, desenho e pintura, com o objetivo de promover aprendizagens significativas e estimular o desenvolvimento integral. A ludicidade se mostrou uma ferramenta potente na ressignificação do ambiente hospitalar, proporcionando bem-estar, autonomia, expressão criativa e fortalecimento emocional. Além disso, possibilitou a construção de vínculos afetivos e o resgate do prazer de aprender. A experiência demonstrou que a atuação pedagógica em contextos de vulnerabilidade exige sensibilidade e práticas que integrem cuidado e educação. Destarte, reafirma-se o papel do pedagogo como agente de transformação, capaz de contribuir para um ensino humanizado.

Palavras-chave: Classe Hospitalar. Ludicidade. Extensão.

Abstract: The report addresses the importance of play as a pedagogical and humanizing practice in the hospital setting, highlighting the role of educators in non-school settings. The proposal focused on caring for hospitalized children, considering their cognitive, emotional, and social needs. The actions were organized following a qualitative and descriptive methodology, emphasizing welcoming, sensitive listening, and play as the main focus of the interventions. Playful strategies such as educational games, storytelling, drawing, and painting were used to promote meaningful learning and stimulate comprehensive development. Playfulness proved to be a powerful tool in redefining the hospital environment, fostering well-being, autonomy, creative expression, and emotional strengthening. Furthermore, it enabled the development of emotional bonds and the rediscovery of the joy of learning. The experience demonstrated that pedagogical work in vulnerable contexts requires sensitivity and practices that integrate care and education. Thus, the role of the pedagogue as an agent of transformation, capable of contributing to humanized teaching, is reaffirmed.

Keywords: Hospital Class. Playfulness. Extension.

¹ Discente do Curso de Pedagogia. Bolsista do Projeto de Extensão "O que pode o pedagogo fora da escola: pedagogia hospitalar no "Castelinho" (HGPV)" – Edital 017/2025 Ações Esporádicas. Membro estudante do GPTEEM. E-mail: 202320412@uesb.edu.br.

² Doutora em Memória: Linguagem e Sociedade. Licenciada em Geografia; docente titular do DCHL, Responsável Técnica pela implantação do APH no Castelinho do HGPV e Líder e Pesquisadora do Grupo de Estudos e Pesquisas Sobre Tempo, Espaço, Educação e Memória (GPTEEM/DGP/CNPq); E-mail: tania.braga@uesb.edu.br.



Contextualização:

A experiência aqui relatada foi desenvolvida no projeto de extensão esporádica “O que pode o pedagogo fora da escola: pedagogia hospitalar no ‘Castelinho’ (HGPV)”, promovido pelo Grupo de Estudos e Pesquisas Sobre Tempo, Espaço, Educação e Memória (GPTEEM/DGP/CNPq), vinculado ao curso de pedagogia, campus de Jequié. As atividades ocorreram entre os meses de julho e outubro de 2025, no “Castelinho”, anexo de assistência pediátrica do Hospital Geral Prado Valadares (HGPV).

O projeto surgiu da necessidade de acompanhar as crianças internadas que sofriam com o afastamento da escola regular, de forma que sua presença na classe hospitalar proporcionasse aprendizagens significativas, desenvolvimento cognitivo, interação social e alívio emocional. O público atendido compreendeu crianças em diferentes faixas etárias e condições clínicas diversas, sempre acompanhadas por seus responsáveis. A proposta tinha como objetivo enfatizar a relevância do papel do pedagogo em contextos não escolares, fomentando o direito à educação, mesmo em situações de vulnerabilidade.

O ambiente hospitalar é, frequentemente, para a criança, marcado por medo, dor e afastamento do convívio social, fatores que afetam o emocional e o comportamento. Neste cenário, a ludicidade, definida por Luckesi (2014, p. 19) como “um estado interno de bem-estar, de alegria, de plenitude ao investir energia e tempo em alguma atividade, que pode e deve dar-se em qualquer momento [...]”, foi utilizada como estratégia pedagógica capaz de incentivar a criatividade e a imaginação, além de humanizar o ensino por meio de atividades lúdicas que tornaram o processo pedagógico mais acolhedor.



Dessa forma, o lúdico ultrapassou a simples intenção de entreter, tornando-se um recurso pedagógico capaz de ressignificar a experiência hospitalar da criança. O brincar adquiriu um papel educativo e terapêutico, permitindo que a criança reencontrasse o prazer de aprender mesmo durante o tratamento.

Aspectos metodológicos da experiência:

A metodologia adotada baseou-se em uma abordagem qualitativa, de natureza descritiva, com foco na observação participante e na interação direta com as crianças hospitalizadas. As ações foram planejadas semanalmente, respeitando as condições clínicas, emocionais e ritmo de cada criança, priorizando o acolhimento, a escuta sensível, a ludicidade e o brincar.

Os atendimentos eram realizados de segunda a sexta-feira, estritamente no período da tarde, das 14h às 17h, com cada criança recebendo um tempo máximo de 1h20min. As atividades foram realizadas no local destinado à classe hospitalar, em atendimentos individuais ou, se permitido pela equipe médica, em pequenos grupos. Quando necessário, devido a questões específicas do estado de saúde da criança, eram realizadas à beira do leito.

Ao todo, o projeto totalizou aproximadamente 240 horas de atividades, incluindo planejamento, execução e registro das ações. A cada encontro, a equipe de extensionistas documentava as experiências, descrevendo as tarefas, as percepções, interações e respostas das crianças. Esses registros foram fundamentais para a análise posterior das práticas e para o aperfeiçoamento das intervenções futuras. Entre as práticas realizadas, destaca-se o uso de jogos pedagógicos que estimulavam a coordenação motora, o raciocínio lógico e a



concentração. A escolha dos materiais privilegiou recursos concretos e visuais, adequados à faixa etária de cada criança, como blocos de montar, jogos de memória, de encaixe, quebra-cabeças, livros ilustrados, contação de histórias com fantoches, atividades matemáticas, desenhos e pintura. Observando com cautela a higienização dos materiais após cada uso.

Em uma das atividades, ocorrida no dia 29/09/2025, uma criança de 5 anos, espontaneamente, manuseou blocos de madeira, de outro jogo, para construir pequenas estruturas, utilizando a imaginação e a noção espacial. Ao ser questionado sobre suas atividades, respondeu: “Estou construindo uma casa. Aqui é a sala.”. Nessa atividade, foram mobilizadas habilidades motoras, essenciais para o domínio da escrita e outras tarefas escolares. Além disso, o ato de empilhar e ajustar peças exigiu concentração e paciência, estimulando a persistência diante de pequenos desafios. A atividade ultrapassou o caráter recreativo, transformando-se em um exercício simbólico de reconstrução. Ao erguer suas pequenas estruturas, a criança também reconstruía, de forma metafórica, o sentimento de autonomia. Logo, o simples ato de empilhar blocos adquiriu aspecto pedagógico e terapêutico.

Durante os 4 meses em que o projeto foi implementado, outras diversas atividades foram realizadas, bem como o acompanhamento contínuo do desenvolvimento das crianças. Desse modo, os atendimentos se configuraram como um espaço de aprendizagem humanizado, em que o brincar foi compreendido como linguagem mediadora do desenvolvimento. Lumertz e Oliveira-Menegotto (2023) reforçam essa perspectiva ao afirmar que, “é possível entender o brincar como a forma inicial que o ser humano usa para aprender, sendo primordial para o desenvolvimento infantil e para todas as aprendizagens posteriores à infância” (p. 196).



A ludicidade, nesse sentido, mostrou-se uma estratégia potente de ensino e cuidado, capaz de transformar o espaço clínico em um ambiente de afetos e possibilidades educativas.

Refletindo com a experiência:

Os principais resultados alcançados pelo projeto evidenciaram o impacto positivo da pedagogia hospitalar na vida das crianças internadas, ao garantir a continuidade do processo educativo em um ambiente adverso. A participação ativa das crianças reforçou a importância de uma abordagem que valorize o brincar como linguagem indispensável para o aprendizado, uma vez que os resultados alcançados demonstraram progressos significativos na autonomia, autoconfiança e melhora do estado de saúde das crianças, que passaram a se envolver em outras atividades com maior interesse.

Entre as potencialidades do projeto, destaca-se a capacidade de transformar o espaço hospitalar em um ambiente educativo e lúdico, favorecendo a humanização do atendimento e a inclusão social das crianças em tratamento. Entretanto, o trabalho enfrentou desafios, como a necessidade de adaptar as atividades às condições clínicas variadas. Essas dificuldades, porém, foram fontes de aprendizados para a equipe, que desenvolveu práticas flexíveis e empáticas.

A contribuição do projeto para o público-alvo é inestimável por reafirmar o direito à educação em contextos de vulnerabilidade, destacando o papel do pedagogo para além dos muros da escola. Ao oferecer um atendimento humanizado, o projeto não só promoveu o desenvolvimento intelectual e emocional, mas também estimulou o diálogo entre a equipe multiprofissional e familiares, ampliando a compreensão sobre a importância da pedagogia hospitalar. De acordo com isso, a



iniciativa fortalece a ideia de que a educação é um direito inalienável, capaz de promover inclusão, dignidade e qualidade de vida mesmo em situações adversas.

Referências bibliográficas

1. LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e formação do educador**. Revista *entreideias*, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.
2. LUMERTZ, Fábica Daniela Schneider; OLIVEIRA-MENEGOTTO, Lisiane Machado de. **Constituição psíquica infantil e o brincar mediado: estudo a partir da teoria histórico-cultural**. *Teias*, p. 195-207, 2023. DOI: 10.12957/teias.2023.70614