

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE PSICOPEDAGOGIA
GRADUAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

LÍVIA GOMES DE OLIVEIRA

CONSTRUÇÃO DE RECURSO LÚDICO PARA CRIANÇA HOSPITALIZADA

JOÃO PESSOA

2018

LÍVIA GOMES DE OLIVEIRA

CONSTRUÇÃO DE RECURSO LÚDICO PARA CRIANÇA HOSPITALIZADA

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Departamento de Psicopedagogia, Centro de Educação, da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para obtenção do título de Graduada no Bacharelado em Psicopedagogia Clínica e Institucional.

Orientadora: Flávia Moura de Moura

João Pessoa- PB

2018

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

O48c Oliveira, Livia Gomes de.
CONSTRUÇÃO DE RECURSO LÚDICO PARA CRIANÇA HOSPITALIZADA
/ Livia Gomes de Oliveira. - João Pessoa, 2018.
44 f. : il.

Orientação: Flávia Moura.
Monografia (Graduação) - UFPB/CE/ DPSICO.

1. Psicopedagogia; Criança hospitalizada; Lúdico. I.
Moura, Flávia. II. Título.

UFPB/BC

Lívia Gomes de Oliveira

CONSTRUÇÃO DE RECURSO LÚDICO PARA CRIANÇA HOSPITALIZADA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Bacharelado de Psicopedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Psicopedagogia.

Orientador(a): Prof^ª. Dra. Flávia Moura de Moura

Aprovado em: 07/06/18.

BANCA EXAMINADORA

Flávia Moura de Moura

Flávia Moura de Moura

Universidade Federal da Paraíba

Orientadora

Regina Lígia Wanderlei de Azevedo

Regina Lígia Wanderlei de Azevedo

Universidade Federal de Campina Grande

Examinadora

AGRADECIMENTOS

À Deus

À minha família pela paciência, compreensão e apoio

Ao corpo docente do Departamento de Psicopedagogia da UFPB. Em especial a Professora Flávia Moura de Moura por sua grande disposição para ensinar, dedicação e paciência.

À professora Regina Lígia Wanderlei de Azevedo que me honrou com sua participação na banca, pela sua disponibilidade, dedicação e contribuição para a melhoria desse trabalho.

Aos meus amigos que me ajudaram ao longo da graduação: Álef, Assis e Williane.

À Kauan (meu namorado) e sua família pela paciência, compreensão e apoio.

As minha queridas colegas de graduação: Damara, Helena, Mirela e Nicole.

A todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para realização deste trabalho.

“Brincar é condição fundamental para ser sério.”

(Arquimedes)

RESUMO

A psicopedagogia hospitalar apresenta uma proposta interdisciplinar e busca resgatar o vínculo com o aprender, que muitas vezes é deixado em segundo plano nesse ambiente. O ambiente hospitalar é marcado por muitos cuidados em função das necessidades das crianças enfermas e o restabelecimento de sua saúde, porém é necessário um cuidado integral que minimize os danos provocados pela doença e hospitalização além de promover o seu desenvolvimento. A questão geradora deste estudo decorre da importância da construção de recursos que possam estimular o desenvolvimento de crianças hospitalizadas em idade escolar, considerando que a doença e a internação podem trazer prejuízos em diversas esferas. O presente trabalho teve por objetivo a elaboração de um livro de atividades que possibilitem a estimulação de capacidades cognitivas e escolares de crianças hospitalizadas, bem como a aproximação da mesma à esse contexto, minimizando os prejuízos ao seu crescimento e proporcionando momentos divertidos e prazerosos. Para isto foi realizada uma pesquisa de cunho bibliográfico afim de analisar publicações referentes ao tema proposto. Foram encontrados poucos estudos acerca da psicopedagogia hospitalar, o que reforçou a importância e interesse acerca da pesquisa. Como resultado criou-se uma versão preliminar do livro “eu doutor”. O trabalho é relevante, pois incentiva os estudos e pesquisas nesta área do conhecimento, há atualmente poucos estudos acerca do lúdico e da criança hospitalizada relacionado à psicopedagogia.

Palavras-Chave: Psicopedagogia; Criança hospitalizada; Lúdico

Sumário

1. Introdução.....	8
2. Fundamentação teórica	9
3. Método	13
4. Resultados e Discussão.....	14
5. Considerações Finais	16
6. Referências.....	17
Apêndice	19

1. Introdução

A psicopedagogia é uma área do conhecimento que tem por objeto de estudo a aprendizagem. O profissional da psicopedagogia pode atuar desenvolvendo trabalhos hospitalares, clínicos, escolares e, empresariais, trabalhando com observação, tratamentos clínicos, e orientando professores, onde seu foco principal é a aprendizagem do ser humano. (DELABETHA; COSTA, 2014)

De acordo com Bossa (2008), a atuação do psicopedagogo enquanto profissional surge da necessidade atuar no processo de aprendizagem frente às dificuldades que possam surgir, ao longo da vida. O psicopedagogo pode intervir nas diversas etapas do desenvolvimento sempre objetivando potencializar suas capacidades.

Compreende-se que o indivíduo desde os primórdios de sua vida encontra-se inserido em contínuo processo de aprendizagem. A infância é uma etapa sensível de muita adaptação, conquistas e mudanças. Os primeiros anos de vida são repletos de aquisições, o crescimento físico e desenvolvimento das habilidades motoras são bem rápidos. Essa fase também é marcada pelo aperfeiçoamento do pensamento e da linguagem.

O desenvolvimento cognitivo corresponde aos processos mentais tais como atenção, memória, criatividade, planejamento, monitoramento e execução de atividades, inicia-se desde o começo de nossas vidas, possuindo uma relação direta com o aprendizado, que por sua vez é construído através da interação do indivíduo com o ambiente/contexto no qual está imerso. (PAPALIA; OLDS; FELDMAN, 2006)

Na segunda infância, entre 3 e 6 anos de idade, as crianças aprimoram as capacidades de correr, pular, brincar, bem como a motricidade e a execução de atividades cotidianas. (PAPALIA; OLDS; FELDMAN, 2006)

Por volta dos 6 aos 11 anos, o crescimento físico é mais lento, em contrapartida as competências cognitivas, o conhecimento do mundo que o rodeia se dá de forma mais intensa. A criança começa a pensar logicamente, primeiramente de forma concreta. Em seguida a linguagem e a memória aprimoram-se, desta forma a evolução do âmbito cognitivo possibilita muitas aprendizagens. (PAPALIA; OLDS; FELDMAN, 2006)

Porém, o adoecimento e a hospitalização podem interferir no processo de desenvolvimento, em decorrência do afastamento da escola e dos demais ambientes, nos quais

a criança poderia experienciar a aquisição e aprimorar suas capacidades. Evidencia-se, portanto, a necessidade de intervenções para minimizar os efeitos negativos provocados por essa situação. Neste âmbito o psicopedagogo pode operar de forma preventiva, propondo atividades que promovam o seu desenvolvimento para que este não seja comprometido.

A psicopedagogia no contexto hospitalar apresenta uma proposta interdisciplinar, e busca resgatar o vínculo com o aprender, que muitas vezes é deixado em segundo plano nesse ambiente.

O ambiente hospitalar é marcado por muitos cuidados em função das necessidades das crianças enfermas e o restabelecimento de sua saúde. A estimulação da criança, por meio de recursos lúdicos, agrega pontos positivos ao tratamento ao qual está sendo submetida, pois constitui um cuidado ampliado que visa a manutenção do seu aperfeiçoamento.

A questão geradora deste estudo decorreu da importância da construção de recursos que possam estimular o desenvolvimento de crianças hospitalizadas em idade escolar, considerando que as mesmas têm seu desenvolvimento comprometido em diversas esferas.

Desse modo, este estudo teve por objetivo a elaboração de um livro de atividades que possibilitem a estimulação de habilidades cognitivas e escolares, reduzindo o estresse, bem como a aproximação da criança ao ambiente hospitalar, ajudando a lidar com a rotina, minimizando os prejuízos decorrentes da internação ao desenvolvimento infantil e proporcionando momentos divertidos e prazerosos às crianças hospitalizadas.

2. Fundamentação teórica

Para Papalia, Olds e Feldman (2010), o desenvolvimento infantil é um processo comum a todas as crianças e se dá em diversos âmbitos, sendo eles: físico, cognitivo e psicossocial. O crescimento do corpo e do cérebro, as capacidades sensoriais, as habilidades motoras e a saúde fazem parte do campo físico e podem influenciar outros domínios do desenvolvimento. Capacidades mentais como aprendizagem, atenção, linguagem, pensamento, raciocínio e criatividade, constituem as funções cognitivas. As alterações nas emoções, na personalidade e nos relacionamentos sociais constituem as capacidades psicossociais. Embora sejam considerados de forma isolada, há uma grande relação entre estas três esferas, de forma que há uma influência mútua uma nas outras. O desenvolvimento

está intimamente ligado ao aperfeiçoamento de habilidades específicas que garantem a autossuficiência, é também marcado por comportamentos esperados a partir de certa idade, apresenta uma forte ligação com a aprendizagem, que se processa durante toda nossa vida.

O psicopedagogo é o profissional que se ocupa dos estudos acerca da aprendizagem. Como tratado por Delabeth e Costa (2014), inicialmente a psicopedagogia nasce da contribuição de cunho médico-pedagógico que buscava ocupar-se destes problemas. Atualmente conta com um campo de atuação multidisciplinar com profissionais de diversas áreas tais como psicologia, fonoaudiologia, neurologia entre outras.

Ainda na visão de Delabeth e Costa (2014), é papel deste profissional identificar e cuidar das dificuldades na aprendizagem, oportunizando e oferecendo recursos para que tanto na escola, como em hospitais, clínicas e empresas sejam desenvolvidos trabalhos de prevenção, auxílio e criação de estratégias para que ocorra a aprendizagem.

O psicopedagogo tem um vasto campo de atuação, na área institucional e clínica. Uma instituição que vem abrindo espaço para atuação destes profissionais são os hospitais. No hospital este profissional deve trabalhar junto a equipes multidisciplinares, elaborando diagnóstico de condições de aprendizagem, bem como, adaptando recursos para este contexto auxiliando na evolução da criança por meio de suas práticas.

O hospital é um espaço novo para a criança, onde ela estará afastada da escola, do seu ciclo social, incluindo sua família, com pessoas desconhecidas, com limitação de atividades, submetida a uma realidade a qual não está habituada. (Gabardo; Medeiros, 2004). Nesse contexto, podem sentir medo, ansiedade e fragilidade ou podem adotar um comportamento agressivo, manifestando irritabilidades, entre outras emoções. Isso se deve ao fato estarem expostas a outra realidade, com uma rotina totalmente diferente.

O psicopedagogo poderá auxiliar a criança na compreensão da doença, no autoconhecimento, autonomia, no reconhecimento da necessidade do tratamento. No que tange a escolarização diminuir a lacuna decorrente do afastamento escolar através do aperfeiçoamento de competências, além de propor ações preventivas e educativas, sempre de forma lúdica, fazendo com que a rotina se torne menos dolorosa. (CASTANHO, 2014)

O afastamento escolar provoca um distanciamento dos conteúdos didáticos o que gera uma lacuna, que pode fazer com que a criança não acompanhe o ritmo da turma posteriormente, podendo comprometer o seu desempenho e levá-la a defasagem escolar. Além

disso, compromete a interação das crianças com seus pares, prejudicando seu desenvolvimento de forma integral.

Considerando as necessidades educativas das crianças e o seu direito à cidadania, surge em 1994, uma política pública de atendimento educacional a crianças e adolescentes nos hospitais, apresentada pelo Ministério da Cultura e Educação (MEC), que propõe a criação de um projeto denominado “classes hospitalares”, através da Política Nacional da Educação Especial (MEC/ SEESP). Esta iniciativa visa restaurar e fortalecer o vínculo com a aprendizagem além de favorecer o desenvolvimento respeitando as especificidades de cada indivíduo.

Outra iniciativa que visa minimizar os efeitos negativos da hospitalização são as brinquedotecas, onde por meio a lei nº 11.104, de 21 de março de 2005, se torna obrigatória a criação de brinquedotecas nas dependências dos hospitais que ofereçam atendimento pediátrico.

Segundo Ferreira et al (2014), a brinquedoteca é um espaço que possibilita a criança exercer sua principal atividade nesta fase da vida, o brincar. É nesse espaço que ela tem a oportunidade de resgatar a sua essência, se expressar, interagir com o outro, amenizar as preocupações contribuindo para sua recuperação, bem como para sua saúde emocional.

A brincadeira é a linguagem da infância e uma das práticas mais importantes para que a criança se constitua como sujeito da cultura, seu desenvolvimento ocorre através do lúdico, ela precisa brincar para crescer. É por meio destas práticas que a criança se satisfaz, realiza seus desejos e explora o ambiente que a cerca, o que torna importante possibilitar às crianças atividades que promovam e estimulem seu aperfeiçoamento. (ARANTES; BARBOSA, 2017)

Arantes e Barbosa (2017), expõem o lúdico como expressão de liberdade, espontaneidade que se traduz no ato de brincar onde os envolvidos estão em constante processo de aprendizagem. Dentro do contexto hospitalar o lúdico se apresenta como estratégia e forma de exteriorização capaz de auxiliar a criança em seu desenvolvimento.

A brincadeira se apresenta como ferramenta por meio da qual a criança expressar sua maneira de pensar, sentir e ver o mundo, superar desafios, compreender situações e aprimorar suas competências . O lúdico também possui aplicações preventivas e de auxílio em tratamentos. Preventiva no que se refere à saúde cognitiva, emocional, social e até mesmo física, e de auxílio no que tange a compreensão e superação dessas adversidades.

Durante a internação a ludicidade pode ajudar na compreensão da doença e de todo o processo de internação, incluindo prazer e alegria a rotina hospitalar, que somado aos demais benefícios contribui de forma positiva ao tratamento. Apesar do direito a brinquedoteca, e das “classes hospitalares” em unidades de saúde com atendimento pediátrico em regime de internação, nem sempre há uma disponibilidade destes ambientes.

Diante desse contexto, foi realizada uma revisão bibliográfica das produções científicas referentes a psicopedagogia hospitalar na biblioteca eletrônica SciELO, através das palavras-chaves “(psicopedagogia) AND (hospital) AND (criança)” no período de 2013 a 2017, tendo como resultado apenas um artigo. Buscando ampliar a qualidade da busca e identificar um maior número de publicações que compartilhavam do mesmo tema a ser pesquisado foi realizado um segundo levantamento na biblioteca eletrônica Pepsic, que assim como a anterior contém um acervo selecionado de periódicos científicos. Foram encontradas quatro referências, utilizando as mesmas palavras-chave e período.

Analisando os artigos encontrados, pode-se constatar que os mesmos abordam a história da psicopedagogia, retratando as experiências, planejamento e intervenção do psicopedagogo no âmbito hospitalar, ressaltando importância através das iniciativas e espaços tais como a classe hospitalar e a brinquedoteca, onde se faz necessária a presença deste profissional.

O referencial ainda ressalta a relevância de uma prática multidisciplinar e participativa, ou seja, o trabalho conjunto de diversos profissionais visando o mesmo objetivo bem como a participação tanto da família quanto de todos que estão inclusos no ciclo social da criança como professores e demais profissionais de forma a auxiliar em seu desenvolvimento integral. Uma recomendação presente nos textos encontrados são os benefícios agregados ao uso das brincadeiras no contexto hospitalar no que tange a aprendizagem.

É nesse cenário que se observa a necessidade de recursos lúdicos que possam ser utilizado pelo psicopedagogo para estimular o desenvolvimento de crianças em idade escolar. Para isso é fundamental ainda compreender as limitações do espaço e da criança, adaptando os materiais a serem empregados. No momento em que a criança se depara com os recursos lúdicos ali disponíveis, ela distancia-se da realidade ao seu redor, e volta-se para a imaginação, o prazer e o brincar, podendo aprender por meio das atividades propostas.

Diante desse contexto surgiu a proposta de elaboração de um livro de atividades que buscam incentivar o aperfeiçoamento das capacidades cognitivas e escolares, bem como aproximar a criança do ambiente hospitalar, que possa amenizar os prejuízos decorrentes da internação ao desenvolvimento infantil e proporcionar momentos divertidos e prazerosos às crianças hospitalizadas.

3. Método

Estudo de abordagem qualitativa, que teve por objetivo a construção de um livro de atividades lúdicas, voltadas às crianças em idade escolar, que estão internadas, que incentive o aperfeiçoamento de suas competências e que as aproxime do ambiente hospitalar de forma a torná-lo menos ameaçador. Escolheu-se esta faixa etária, por ser este um período de significativas aquisições escolares e que pode ser muito comprometido pela hospitalização.

As atividades foram selecionadas de modo a contemplar principalmente habilidades que compreendem o campo da leitura, escrita e matemática, pois são áreas prejudicadas pelo afastamento escolar que ocorre na internação. Também foi pensado no desenvolvimento da criança, abordando atividades que tem como objetivo trabalhar funções como a atenção, memória, raciocínio lógico, criatividade e emoções. Vale ressaltar que o trabalho das emoções teve o foco voltado para a percepção de como a criança se sente durante esse processo, suas vivências, e como o lúdico pode auxiliar nessa vivência de forma a amenizar as possíveis dificuldades. As habilidades cognitivas vão caminhar juntas as habilidades escolares, proporcionando novos aprendizados. reduzindo o estresse gerado pela hospitalização.

No que tange as habilidades escolares escolheu-se a leitura, escrita e matemática pois são matérias consolidadas como base para demais disciplinas do ensino. A ausência de um trabalho psicopedagógico voltado a estas capacidades pode gerar um déficit no desenvolvimento provocando quadros de transtornos de linguagem escrita, aritmética e leitura.

As funções como atenção, memória, raciocínio lógico e criatividade foram selecionadas, pois são áreas afetadas de forma direta. A atenção é uma competência cognitiva, se refere a concentração de atividade mental com um objetivo, no ambiente hospitalar, a atenção do indivíduos se volta para diversos estímulos podendo ficar prejudicada.

A capacidade de armazenamento de informações, a memória, pode ser prejudicada por alguns quadros clínicos, bem como pela falta de estimulação. A criatividade é pouco desenvolvida - neste contexto, devido a limitação de espaço e atividades. O raciocínio lógico, assim como a matemática são competências lógicas utilizadas no cotidiano, em diversas situações sendo relacionada as demais funções mentais.

4. Resultados e Discussão

Este estudo resultou na elaboração da versão preliminar de um livro “Eu Doutor” que é composto por atividades que buscam a promoção e/ou manutenção do aperfeiçoamento em diversas áreas como: atenção, memória, raciocínio lógico, matemática, leitura, escrita, psicomotricidade, criatividade e emoções, além aproximar a criança do contexto hospitalar, para que se possa reduzir os déficit decorrentes da internação a criança além proporcionar momentos divertidos e prazerosos às crianças hospitalizadas. Diante disto o livro possui 19 atividades, descritas abaixo:

Quero te conhecer 1

A primeira atividade se constitui de uma apresentação, onde é solicitado a criança que faça um autorretrato, possibilitando avaliar o desenho e sua autoimagem.

Quero te conhecer 2

A trilha possibilita o conhecimento e a aproximação entre a criança e os profissionais e estimula a expressão de sentimentos em relação a internação. São várias perguntas que vão dar ao profissional ou familiar um conhecimento maior sobre a criança e como a mesma está enfrentando o processo de hospitalização.

Quero te conhecer 3

Esta Atividade possibilita conhecer os hábitos alimentares da criança além de auxiliar na criação de um vínculo e possibilitar um diálogo sobre a importância da alimentação saudável.

Labirinto 1-2

Os labirintos trabalham atenção, raciocínio e psicomotricidade pois é necessário o foco na busca de um caminho que contemple o destino proposto. Os dois labirintos abordam o

retorno à casa e à escola, possibilitando a expressão de sentimentos das crianças em relação à internação e ao afastamento desses lugares por causa da hospitalização.

Como me sinto 1-2

As atividades constituem imagens relacionadas ao hospital e solicitam que as crianças falem sobre o que as mesmas sentem ao visualizarem determinadas imagens, possibilitando a expressão de sentimentos em relação à hospitalização.

Vamos colorir? 1-2

As atividades de colorir buscam trabalhar tanto o emocional, a criatividade e a psicomotricidade, ao passo que haverá o trabalho com as mãos e escolha de cores. Os desenhos de profissionais de saúde possibilita a expressão de vivências e sentimentos em relação ao adoecer e a hospitalização.

Caça- palavras

O caça-palavra trabalha habilidades como atenção, memória e leitura, pois é necessário que a criança busque palavras que já foram vistas dentro de um quadro com diversas letras. É uma ótima opção para trabalhar leitura, e estimular o desafio. As palavras estão relacionadas ao universo hospitalar possibilitando uma aproximação da criança a esse contexto.

Jogo dos 7 erros

A atenção é a capacidade focar em determinada atividade por um determinado período para cumprimento de uma tarefa. O Jogo dos 7 erros tem como objetivo encontrar desenhos que estão presentes em somente uma das figuras e em outra não. Desta forma é possível trabalhar a atenção ao passo que a criança tem de manter o foco na busca destes desenhos que não estão presentes nas duas imagens. A atividade apresenta uma estante de brinquedos, o que possibilita uma introdução de conversa com a mesma, sobre a importância do brincar no hospital, possibilitando o estímulo a este comportamento como estratégia de enfrentamento.

Cruzadinha com imagens

A Cruzadinha trabalha memória, raciocínio lógico, leitura e psicomotricidade. A cruzadinha por figuras por sua vez dá um estímulo visual para que a criança busque a nomeação corresponde as figuras. Trabalhando ainda a associação figura-palavra. As figuras

representam objetos e profissionais que estão presentes no ambiente hospitalar, possibilitando aproximação da criança ao contexto.

Agora você é o médico(a) e tem uma consulta! 1-2-3-4

A atividade possui pequenos casos que buscam acessar as habilidades de leitura, escrita, raciocínio lógico, matemática e criatividade e psicomotricidade através da indicação de possíveis soluções para os casos apresentados de forma escrita e oral. Estas atividades estimulam também o diálogo com a criança em relação a cuidados necessários para o restabelecimento e manutenção da saúde, bem como na expressão de sentimentos e possíveis estratégias de enfrentamento.

Desafio 1-2-3

As atividades buscam trabalhar leitura, escrita, raciocínio lógico e matemática, através silabação de palavras, troca de letras e sílabas. As palavras fazem parte do universo médico/hospitalar e podem possibilitar o fornecimento de informações, tornando o contexto mais familiar.

5. Considerações Finais

A psicopedagogia é uma área bastante ampla, com sua atuação pautadas no âmbito institucional, clínico e hospitalar. Este último vem se tornando uma área de interesse de alguns pesquisadores, embora ainda seja um campo pouco explorado. A psicopedagogia hospitalar visa dar continuidade ao processo de aprendizagem durante a internação auxiliando na manutenção do desenvolvimento da criança e na redução de possíveis prejuízos que possam decorrer da hospitalização. Contudo, a intervenção psicopedagógica neste ambiente requer o uso de recursos que atendam a especificidade do local e da população a que se destina. A proposta de livro, como instrumento para intervenção psicopedagógica, tem como vantagem o custo não elevado, a facilidade de aplicação, podendo ser utilizado no próprio leito e por ser de uso individual, sem risco de contaminação cruzada.

O material proposto está em processo de construção, será testado e publicados posteriormente, tendo pontos a serem aprofundados para que possa ser testado com crianças hospitalizadas. Ressalta-se que o material apresenta como limitação o uso voltado para a faixa etária escolar, considerando que a maioria das atividades requerem habilidades condizentes

com esta fase de desenvolvimento. Uma das dificuldades para a realização deste estudo foi a limitação de publicações na área da psicopedagogia hospitalar, evidenciando a necessidade pesquisas na área, o que justifica a importância deste trabalho. Destaca-se a necessidade de construção de recursos que possam ser utilizados pela psicopedagogia no âmbito hospitalar e que contemplem também crianças nas diferentes fases e adolescentes. Diante deste contexto o presente trabalho vem a contribuir com a abertura de espaço para discussões acerca do uso nesta área, bem como estimular novas produções de material.

6. Referências

ARANTES, A. R. V.; BARBOSA, J. T. S. O Lúdico na Educação Infantil. *Magistro de Filosofia*

a, Anápolis, v.10, n.1, p.100-115, set. 2017.

BOSSA, N. A. *A Emergência da Psicopedagogia como Ciência*. **Rev. Psicopedagogia**, São Paulo, v.25, n.76, p.43-48, nov./mar. 2008.

BRASIL. *Lei n. 11.104*, de 22 de março de 2005. Dispõe Sobre a Obrigatoriedade de Instalação de Brinquedoteca. Diário Oficial [da República Federativa do *Brasil*].

BRASIL, Ministério da Educação, Secretária de Educação Especial. Política Nacional da Educação Especial. Brasília: MEC/ SEESP, 1994.

CASTANHO, M. I. S. Psicopedagogia em Contextos Hospitalares e da Saúde: três décadas de publicações na revista psicopedagogia. **Rev. psicopedagogia**, São Paulo v.31, n.94, p.63-72, jan./mar. 2014.

DELABETHA, A; DA COSTA, G. M. T. Psicopedagogia e Suas Áreas de Atuação. **Revista de Educação do IDEAU**, Getúlio Vargas, v.09, n.20, jul./dez. 2014.

FERREIRA N. A. S, et al. Social Representation of the Hospital Ludic: look of the child, **Journal of Human Growth and Development**, v.24, n.2, p.188-194, out./fev. 2014.

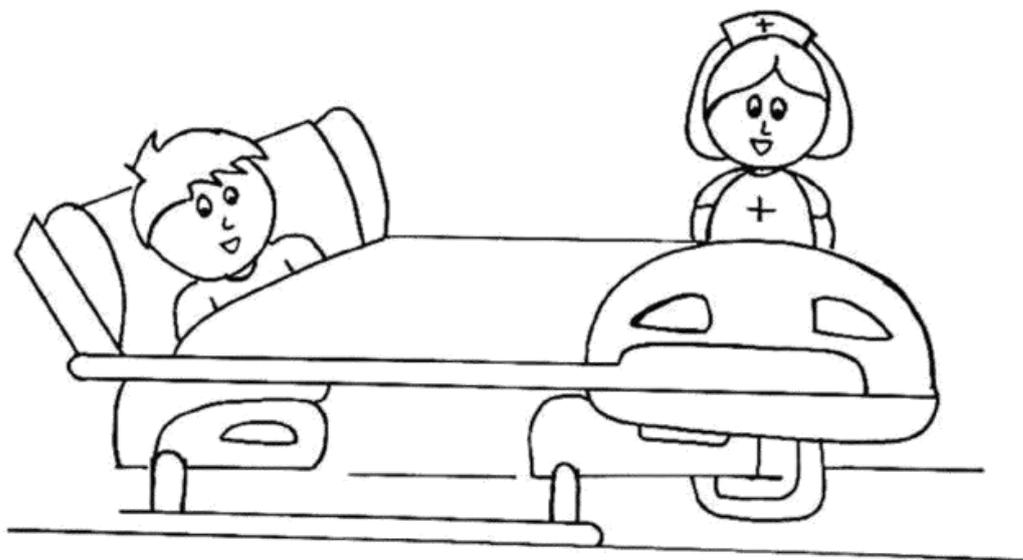
GABARDO, A. A.; MEDEIROS, J. G. Classe Hospitalar: aspectos da relação professor-aluno em uma sala de aula de um hospital. **Interação em Psicologia**, Curitiba, v.8, n.1, p.67-79, jan./jun. 2004.

PAPALIA, D. E.; OLDS, S. W.; FELDMAN, R. D. **Desenvolvimento Humano**. ed.12, Porto Alegre: Artmed, 2006.

QUEIROZ, N. L. N. de et al. Brincadeira e Desenvolvimento Infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v.16, n.34, p.169-179, jun./out. 2006.

Apêndice

Eu doctor



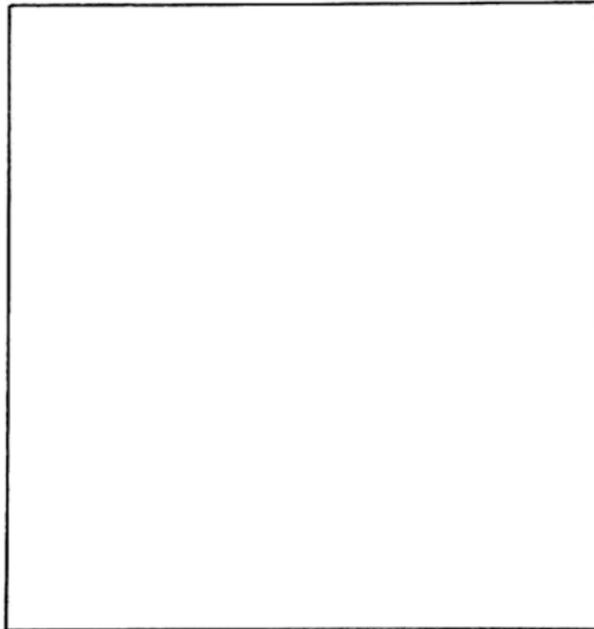
Sumário

- Quero te conhecer 1
- Quero te conhecer 2
- Quero te conhecer 3
- Calorinho 1
- Calorinho 2
- Como me sinto 1
- Como me sinto 2
- Vamos calorir 1/1
- Vamos calorir 1/2
- Casa-palavras
- Fogo dos 7 erros
- Cruzadinha com imagina
- Agora você é o médico (a) e tem uma consulta 1/1
- Agora você é o médico (a) e tem uma consulta 1/2
- Agora você é o médico (a) e tem uma consulta 1/3
- Agora você é o médico (a) e tem uma consulta 1/4
- Desafio 1/1
- Desafio 1/2
- Desafio 1/3
- Respostas

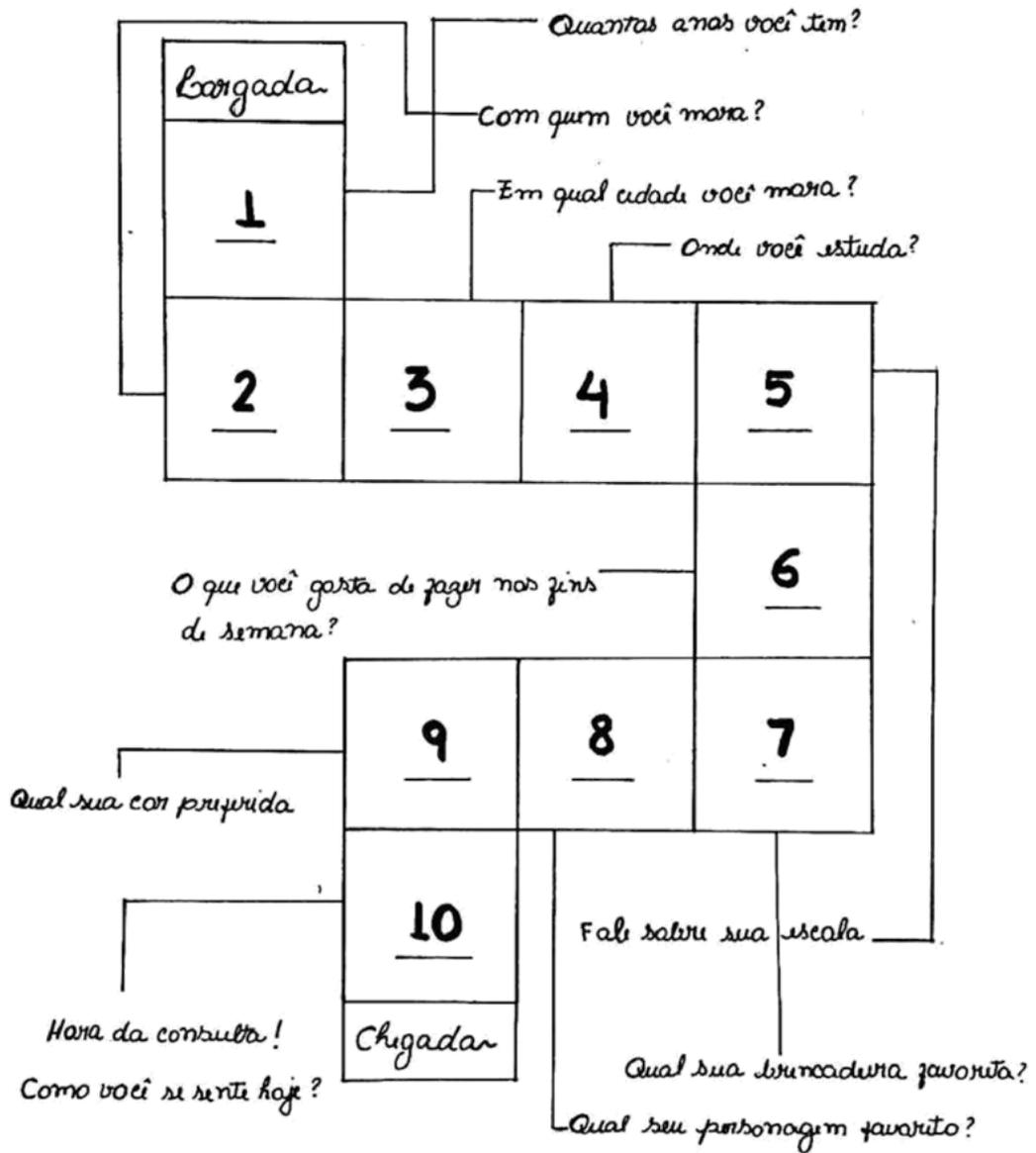
Quero te conhecer! 111

Qual seu nome? Poderia fazer um autorretrato?

Meu nome é:



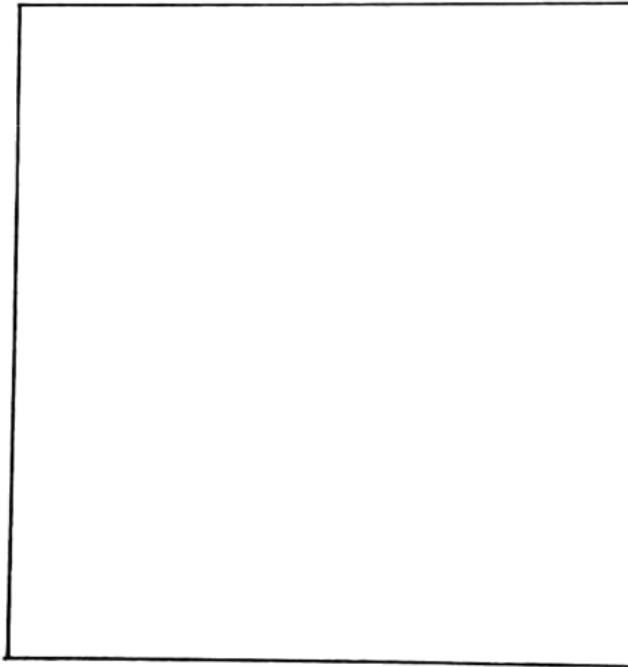
Como se conhece ! 121



Orientação: o jogo deve ser jogado com o acompanhamento de profissionais e/ou responsáveis, o jogo tem por objetivo avaliar no conhecimento da criança e como a mesma está se sentindo.

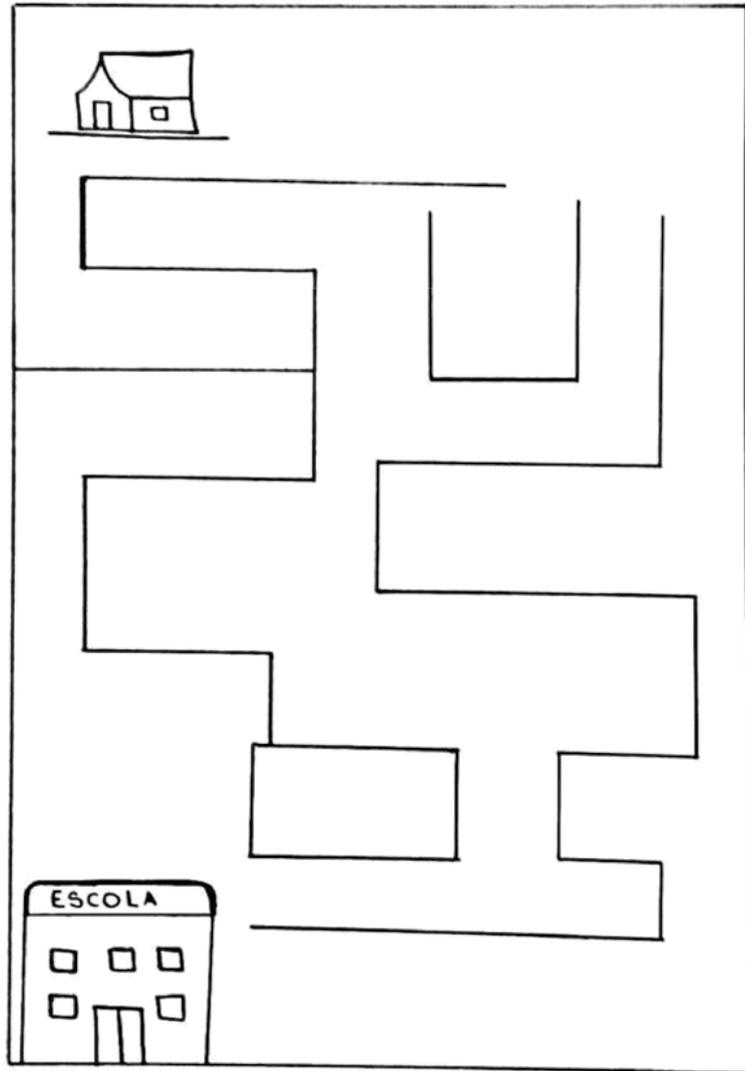
Quero te conhecer! 131

O que você costuma comer durante o dia? Pode desenhá aqui?



Exercício 2

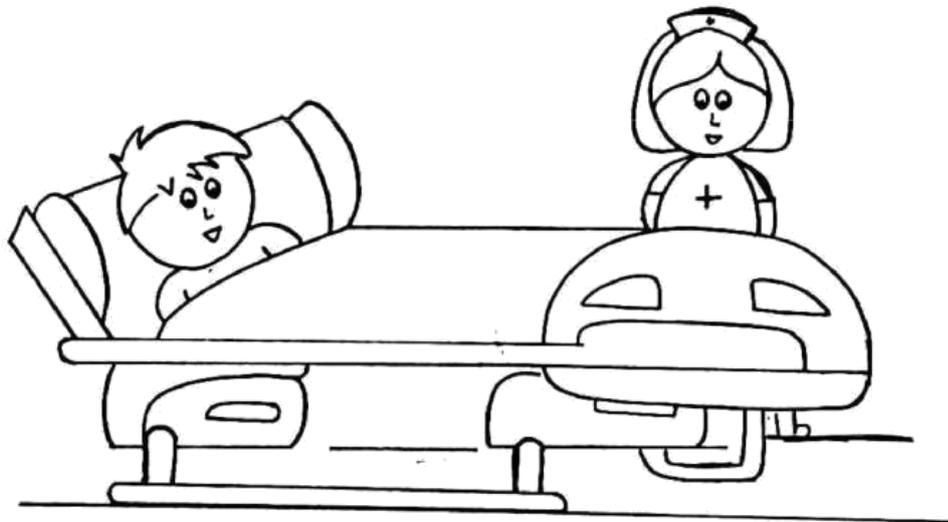
Você poderia encontrar o caminho da casa até a escola?



Como me sinto? !!!

Você pode falar sobre esta imagem? O que você sente ao ver esta imagem?

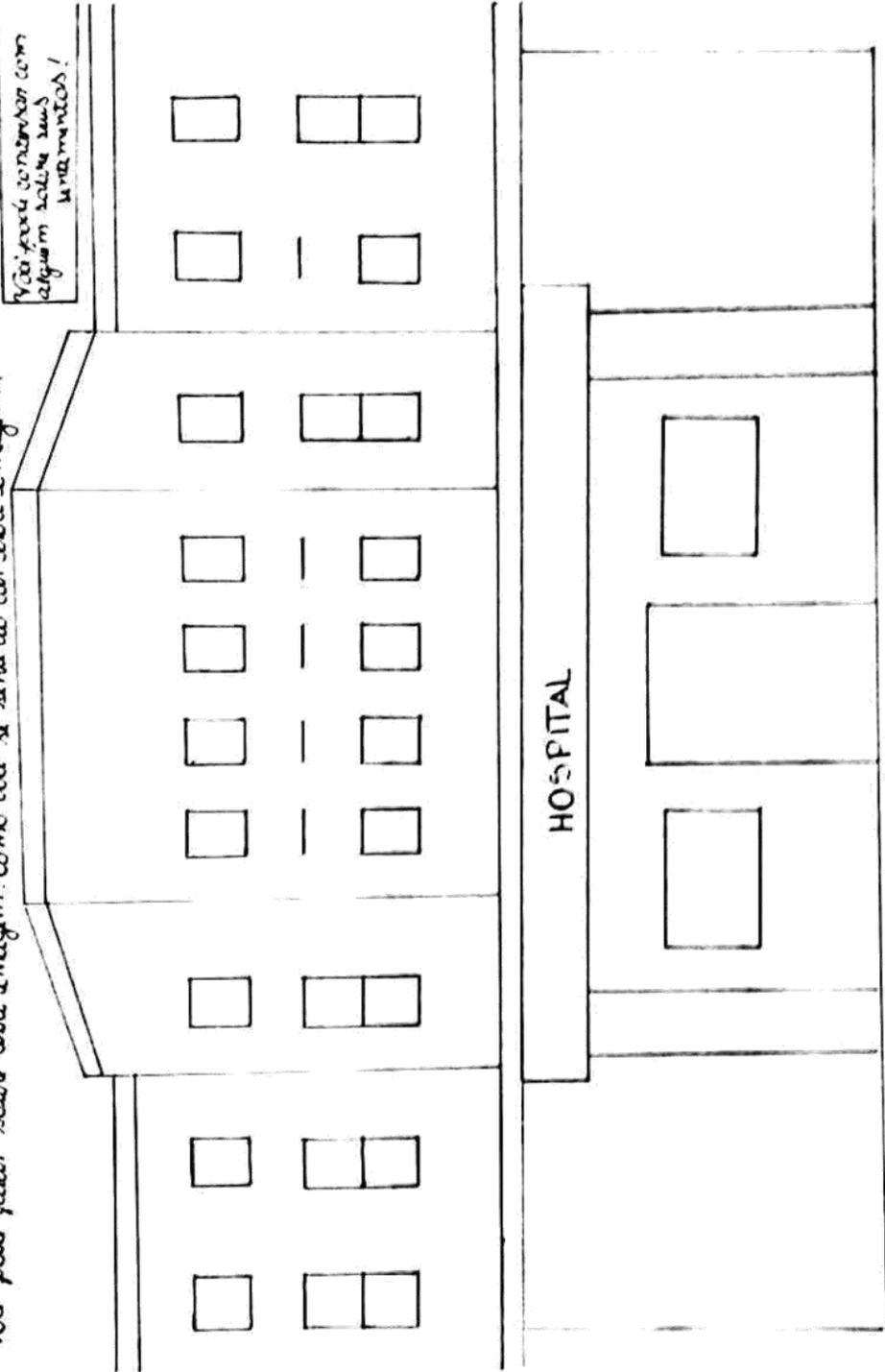
Você pode conversar com alguém sobre seus sentimentos.



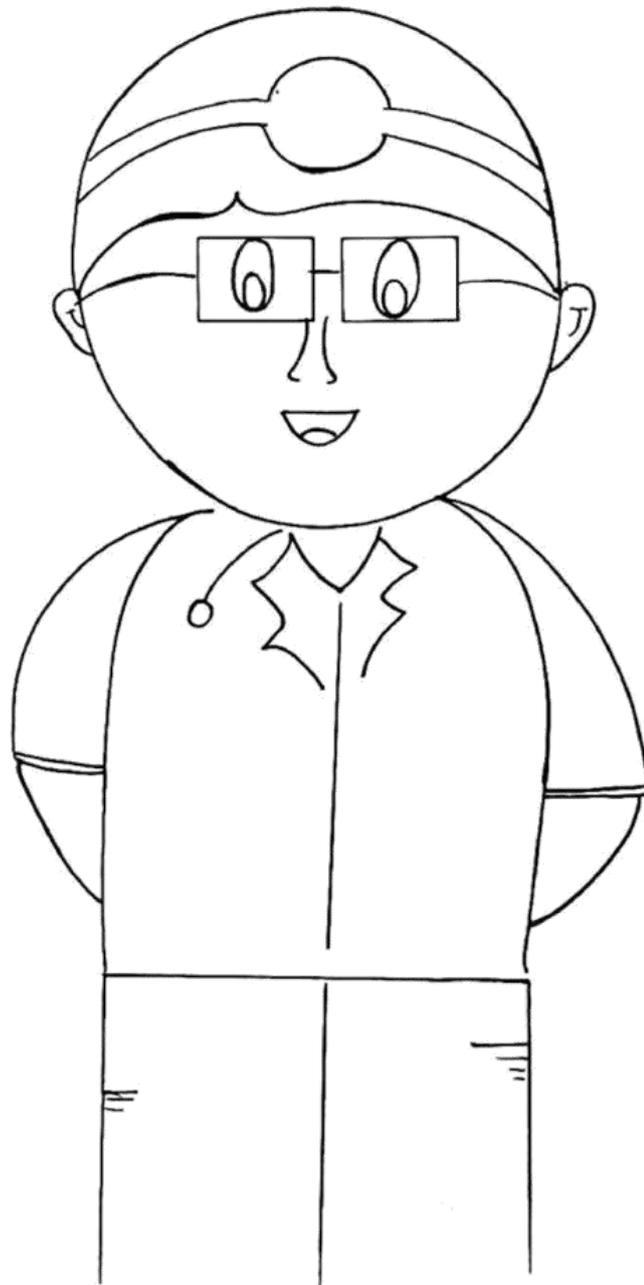
Como tem Arinho? 121

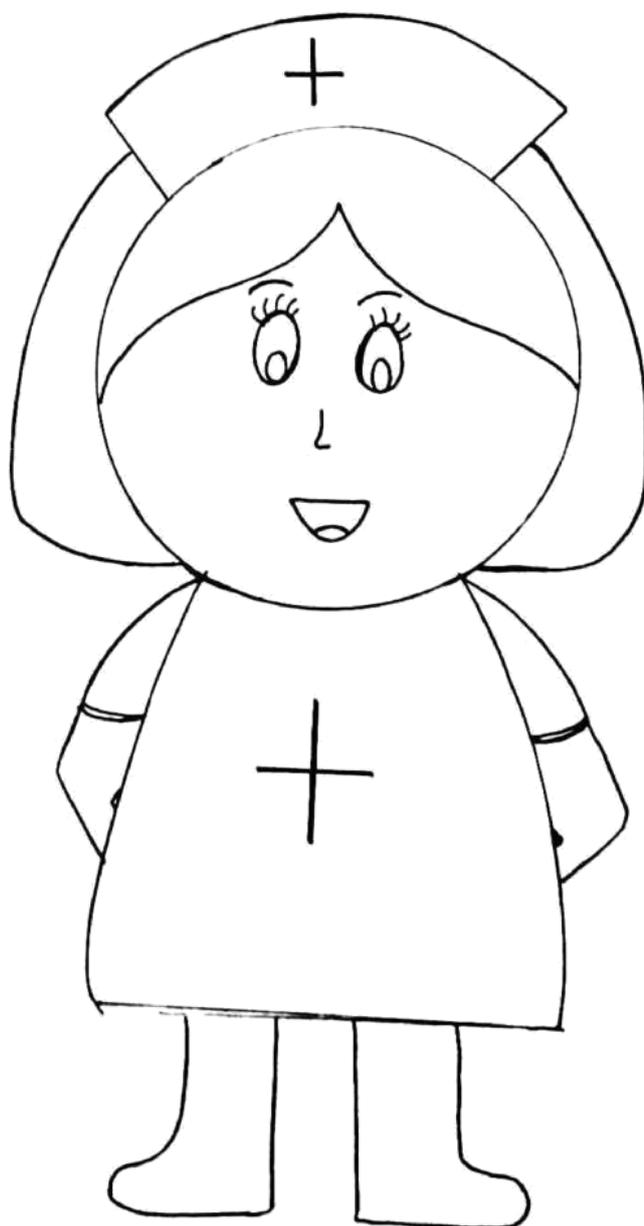
Você pode fazer sobre uma e magnum? Como tem a Arinho do seu lado e magnum?

Você pode considerar como alguns sobre seus instrumentos!



Vamos colorar? |||





Caça-palavras

Encontre as palavras no quadro abaixo

ambulância

humido

luz

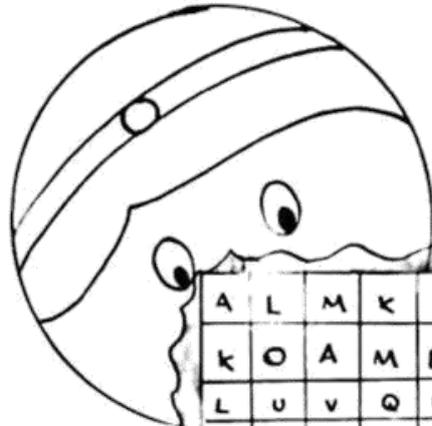
enfermagem

seringa

médico

maca

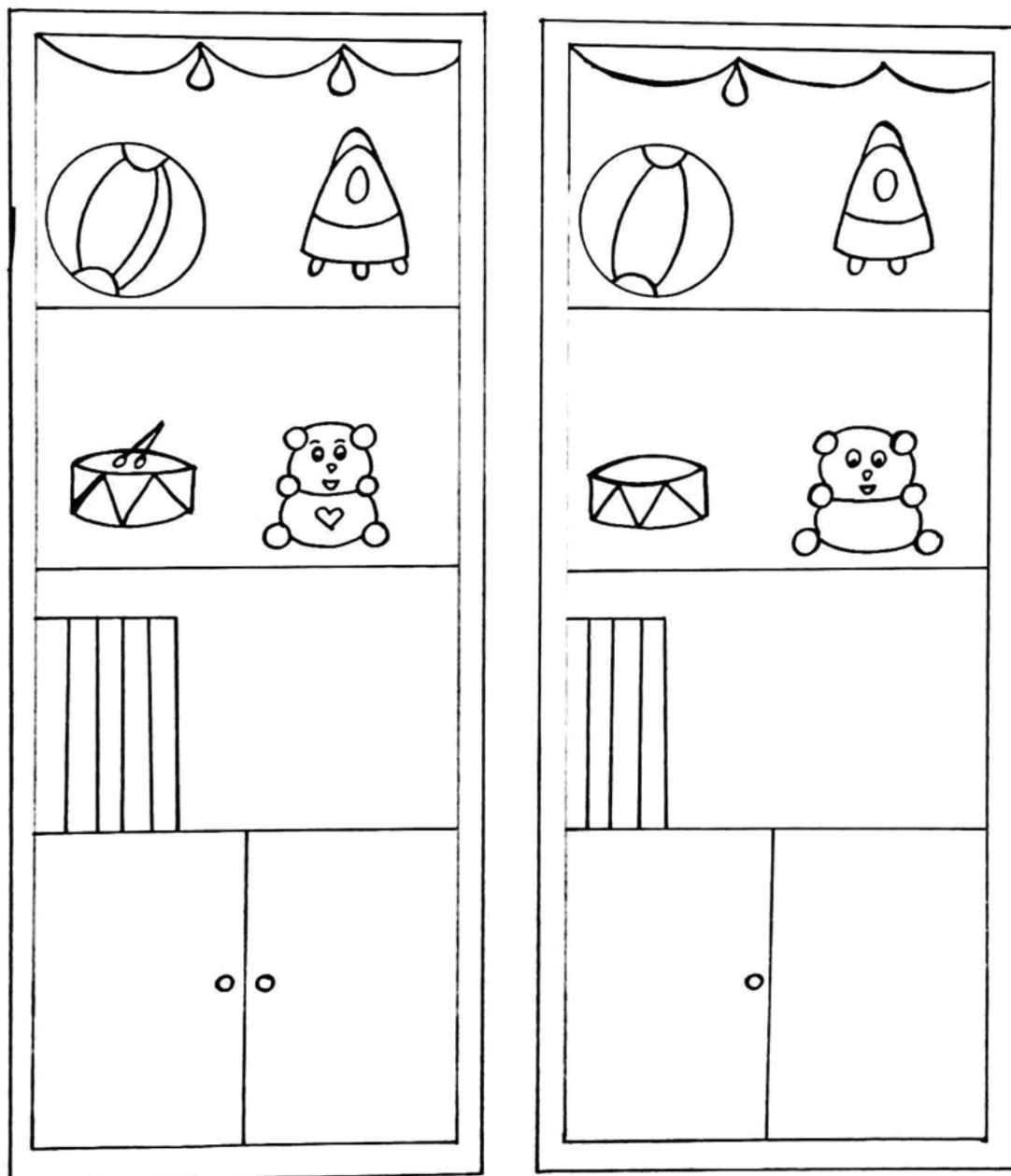
enfermeira



A	L	M	K	I	O	U	E	F	G	J	U	V	Y
K	O	A	M	B	U	L	A	N	C	I	A	L	M
L	U	V	Q	L	M	N	O	L	E	V	A	K	S
M	K	E	M	E	D	I	O	K	K	K	L	S	U
L	B	D	C	I	L	I	V	K	L	U	V	A	P
I	S	C	R	I	N	G	A	V	A	N	O	B	L
T	C	I	S	O	S	U	V	M	Z	Y	W	Y	T
U	K	I	N	J	E	C	A	O	S	O	G	A	E
V	L	I	M	E	D	I	C	O	I	J	H	B	O
Q	O	B	T	S	V	U	M	I	V	G	H	T	S
H	M	A	C	A	T	V	B	U	Z	V	S	K	M
V	D	O	I	N	Q	K	K	S	E	T	U	V	K
Y	E	N	F	E	R	M	E	I	K	A	L	T	S
A	T	U	T	A	B	Q	T	G	Q	O	I	T	E
N	B	A	O	N	M	L	H	J	P	N	M	L	I

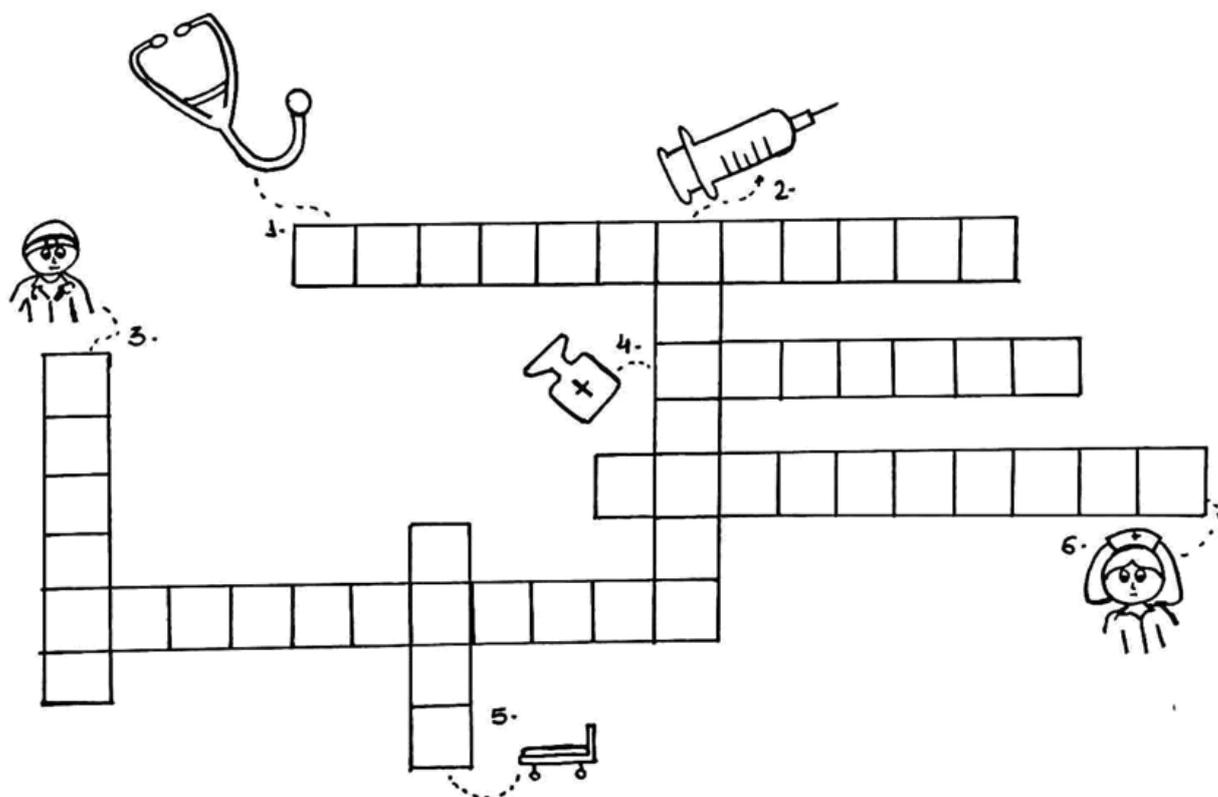
Jogo das 7 erros

Já brincou do jogo das 7 erros? Você tem a missão de encontrar as 7 diferenças entre as duas imagens.



Cruzadinha com imagens

Se você não sabe o que são todos estes objetos ou personagens, pergunte a alguém!



¡ Agora você é o médico(a) e tem uma consulta!

Doutor aqui no hospital as pessoas fazem muito sobre lavar as mãos. Por que é importante doutor?



Escreva ou desenha suas ideias aqui!

Agora você é o médico(a) e tem uma consulta!
Doutor por quê eu tenho que tomar
umidias quando estou doente?



Escreva ou descreva suas orientações aqui!

Agora você é o médico (a) e tem uma consulta!

Doutor por que tenho que tomar banho todos os dias?



Escreva ou descreva suas orientações aqui!

Agora você é o médico(a) e tem uma consulta!
Doutor o colega que está aqui comigo na enfermaria
está muito triste, o que ele poderia fazer para
se sentir melhor?



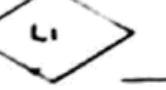
Escreva ou desine suas orientações aqui!

As letras estão bagunçadas, pode encontrar a ordem que forma a palavra?

Desafio! 1

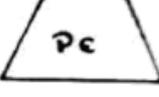
1.	H S O P T I A L
2.	E C S O A L
3.	A S A C
4.	A L S A
5.	B R I Q U E N T E D O C A

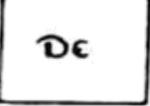
As sílabas não estão na ordem correta, pode encontrar a ordem que forma a palavra?

1.  A  NHA  MA  RE  LI _____

2.  PU  LAZ  DA  COR _____

3.  BI  CIE  CI  TA _____

4.  ão  pe _____

5.  DE  NHAR  SE _____

Desafio! 3

Para prescrever remédios é preciso resolver cálculos matemáticos.

Você pode resolver estes:

Caso precise, pode pedir a ajuda de alguém próximo.

$$\begin{array}{r} 32 \div * \\ 4 \times 56 \end{array}$$

$$1) 2 + 3 =$$

$$2) 9 - 4 =$$

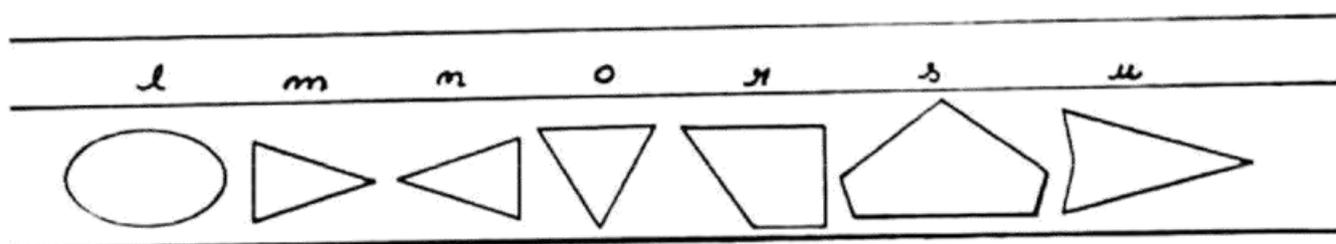
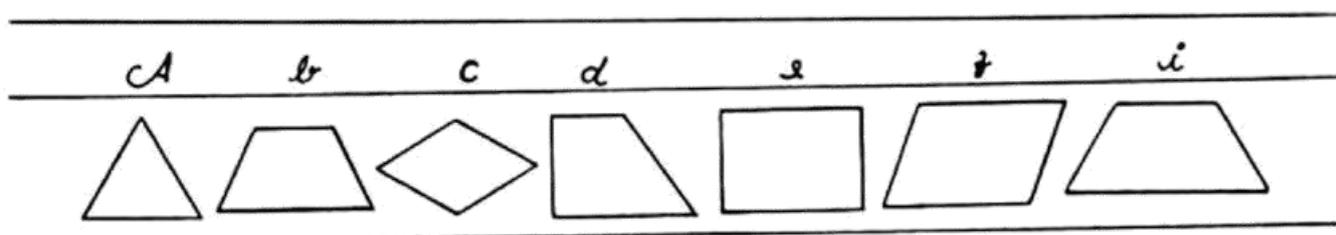
$$3) 10 \div 2 =$$

$$4) 2 \times 3 =$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ + 10 \\ 39 \\ 24 \\ 67 \\ \hline 12 \end{array}$$

Desafio! 2

Criamos um código secreto de comunicação, estas são os símbolos e letras correspondentes, você pode escrever as palavras abaixo utilizando o código?



1 - Escala - 2 - família - 3 - amor - 4 - saúde - 5 - urinar -

RESPOSTAS

DESAFIO 1

AMARELINHA 111

PIJAR CORDA 121

BICICLETA 131

PEÃO 141

DESENHAR 151

DESAFIO 2

□△◇▽○△111

□△▷△○△121

△▷▽□131

△▷▷△□141

△□△▷◇△□15

DESAFIO 3

5 111

5 121

5 131

6 141

RESPOSTAS

Caça - palavras :

Ambulância - 1ª linha

Remédio - 4ª linha

Luva - 5ª linha

Seringa - 6ª linha

Injeção - 8ª linha

Médico - 9ª linha

Maca - 11ª linha

Enfermeira 13ª linha

Jogo dos 7 erros :

BOLA - ETIQUETA - FOGUETE - TAMBO - URSO - LIVRO - PORTA

Cruzadinha com imagens :

ESTETOSCÓPIO 11

SERINGA 12

MÉDICO 13

REMÉDIO 14

MACA 15

ENFERMEIRA 16

DESAFIO A

HOSPITAL 11

ESCOLA 12

CASA 13

SALA 14

BRINQUEDOTECA 15

