

**Lo lúdico en el ambiente de la clase hospitalaria: un estudio de revisión****O lúdico no ambiente da classe hospitalar: um estudo de revisão****Playfulness in the environment of hospital classes: a review****Recibido: 14/12/2018****Aprobado: 27/05/2019****Publicado: 01/07/2019****Júlio César Rodrigues<sup>1</sup>**  
**Regina Maria Rovigati Simões<sup>2</sup>**  
**Elaine Prodocimo<sup>3</sup>**

Esta es una revisión integrativa que tuvo como objetivo verificar lo que fue producido acerca de lo lúdico en el ambiente de la clase hospitalaria entre el segundo semestre de 2015 y 2017. Fueron encontrados 16 estudios en las bases de datos del Google Académico, Scielo y Plataforma Capes. Estos estudios se organizaron en dos categorías: lo lúdico como humanización y como proceso de aprendizaje en el contexto de la clase hospitalaria. Los hallazgos mostraron que lo lúdico puede contribuir en el proceso de aprendizaje y humanización en el contexto de la clase hospitalaria, apuntando las tendencias tecnológicas como factor contribuyente para tales procesos.

**Descriptor:** Enseñanza; Actividades recreativas; Niño hospitalizado.

Esta é uma revisão integrativa que teve como objetivo verificar o que foi produzido acerca do lúdico no ambiente da classe hospitalar entre o segundo semestre de 2015 e 2017. Foram encontrados 16 estudos nas bases de dados do Google Acadêmico, Scielo e Plataforma Capes. Esses estudos se organizaram em duas categorias: o lúdico como humanização e como processo de aprendizagem no contexto da classe hospitalar. Os achados mostraram que o lúdico pode contribuir no processo de aprendizagem e humanização no contexto da classe hospitalar, apontando as tendências tecnológicas como fator contribuinte para tais processos.

**Descritores:** Ensino; Atividades de Lazer; Criança hospitalizada.

This is an integrative review that aims to verify works published about the ludic in hospital classes between the second semester of 2015 and 2017. Sixteen studies were found in the databases Google Scholar, Scielo, and Capes. These researches were separated in two categories: the ludic as humanization and as a process of learning in the context of hospital classes. The findings have shown that the ludic can contribute to the processes of learning and humanization in the context of hospital classes, indicating how technological trends contribute for the processes.

**Descriptors:** Teaching; Leisure activities; Child, Hospitalized.

1. Profesional de Educación Física. Especialista en Educación Infantil. Magister en Educación Física. Doctorando en Educación Física por la Universidad Estadual de Campinas (UNICAMP), Campinas, SP, Brasil. ORCID: 0000-0001-6551-393X E-mail: jc\_rodrigues@yahoo.com

2. Profesional de Educación Física. Especialista en Motricidad Humana. Magister en Educación. Doctora en Educación Física. Pues-Doctora en Ciencia del Movimiento Humano. Docente del Programa de Pos-Graduación en Educación y en el Programa de Pos Graduación en Educación Física de la Universidad Federal do Triângulo Mineiro (UFTM), Uberaba, MG, Brasil. ORCID: 0000-0002-3135-9425 E-mail: rovigatisimoes@uol.com.br

3. Profesional de Educación Física. Magister en Educación Especial. Doctora en Educación Física. Pues-Doctora en Psicología del Desarrollo. Libre Docente del Programa de Pos-Graduación en Educación Física de la UNICAMP, Campinas, SP, Brasil. ORCID: 0000-0002-2500-3668 E-mail: elaine@fef.unicamp.br

## INTRODUCCIÓN

**S**e sabe que el proceso de internación de niños y adolescentes se configura como algo que causa angustia, tanto para aquel que es hospitalizado como para sus familiares. Para disminuir tales sentimientos, una de las acciones realizadas en todo el mundo fue la creación del ambiente educacional para hospitalizados denominado "clase hospitalaria". La educación para niños hospitalizados se presenta como una posibilidad más en el abanico de las prácticas educativas, especialmente, como diferencial en el proceso de inclusión de niños en situación de riesgo<sup>1</sup>.

Históricamente, las primeras iniciativas de educación en ambientes hospitalarios ocurrieron en 1935, en la ciudad de París, con Henri Sellier, ministro de la salud de Francia en la época. Para él, las instituciones asistencialistas podían acoger niños huérfanos y así lo hizo, estructurando todo el sistema de control de servicios de higiene<sup>2</sup> para acoger este público. Esa idea representó un avance y se extendió por toda Europa y Estados Unidos. Con el inicio de la segunda guerra mundial, surgió también la necesidad de crearse instituciones que ofreciesen atendimento a los huérfanos de guerra o a los niños separados de sus padres<sup>3</sup>.

Los años pasaron y, con ellos, el modelo de la clase hospitalaria sufrió cambios. Actualmente, se configura como una escuela dentro de los hospitales, en la cual los profesores realizan proyectos pedagógicos para niños internados en edad escolar. En Brasil, la acción educacional en ambiente hospitalario data de 1902, cuando fue introducida en el Hospicio Nacional de Alienados en Rio de Janeiro. En este periodo, los niños eran atendidos en el Pabellón-Escuela Bourneville<sup>4</sup>.

La inclusión de niños y adolescentes hospitalizados se consolida legalmente en el país por medio de las clases hospitalarias, que propician la continuidad del proceso educacional, teniendo en cuenta los sentimientos, las necesidades y los derechos del niño hospitalizado, que merece respeto y comprensión. Cumple la educación hospitalaria, al mismo tiempo que trata las

cuestiones pedagógicas, fortalece los vínculos humanos y las relaciones sociales, con el fin de la promoción en lo que concierne a la salud de los niños y adolescentes que están internados<sup>5</sup>.

En Brasil, la educación escolar dentro de los hospitales se consolidó relacionada a la educación especial, que tenía el fin de atender niños deficientes físicos o mentales. Este fue el posible embrión de enseñanza especial en el país, siendo la clase hospitalaria una modalidad de la Educación Especial e Inclusiva que atendía los niños hospitalizados y que, por este motivo, no frecuentaban la escuela regular<sup>6</sup>.

Este ambiente cuenta con el apoyo de los espacios de la sala de juegos que, según la Ley Federal nº 11.104, son espacios obligatorios de salud, que ofrecen atendimento pediátrico en régimen de internación, siendo este un lugar en que lo lúdico entra en acción, dejando el ambiente de internación más favorable para el aprendizaje, dado que puede ser trabajado en comunión con la clase hospitalaria<sup>7</sup>. Jugar es un derecho de cualquier niño, inclusive aquellos que se encuentran hospitalizados. El niño que está en un hospital tiene que cambiar sus hábitos radicalmente, está lejos de la escuela, de su casa, de sus amigos y juguetes y, dependiendo de la enfermedad, es privada de jugar.

Las profesoras de la clase hospitalaria pueden desarrollar diversas actividades con los niños, con el agravante de estas depender de sus condiciones clínicas y disposición. Comúnmente estas actividades asumen un carácter lúdico y abren espacio para recreación e interacción entre los niños al mismo tiempo que desmitifican la idea de hospital, como un ambiente frío y triste, dado que esta educación focaliza el estudiante como paciente en la perspectiva de sujeto inventivo, que consigue adaptarse al nuevo y salir de las amarras del estado de victimización<sup>8</sup>.

Se verificó en el periodo de 2011-2015 la ausencia de políticas financieras y la precariedad de la estructura física, como siendo dos de los principales desafíos que las profesoras de la clase hospitalaria enfrentaban al realizar el trabajo pedagógico

dirigido a lo lúdico. Se constató también que, el jugar y el aprender pueden ser trabajados en una acción pedagógica en conjunto, con el fin del aprendizaje de los sujetos participantes hospitalizados, siendo lo lúdico, el intercesor del proceso de enseñanza y de aprendizaje<sup>8</sup>.

La proposición de actividades lúdicas a lo largo del proceso de hospitalización de niños y adolescentes es una estrategia que se muestra efectiva para disminuir las vulnerabilidades emocionales provenientes de la internación, siendo el miedo y la ansiedad sentimientos recurrentes en esta condición. Cuando el niño o adolescente internado se depara con un espacio dedicado a lo lúdico, pueden amenizar sus tensiones, es decir, el miedo y la ansiedad dan espacios para los momentos de placer e interacción con el otro, pues, en este lugar, hay también una preocupación con el bienestar del individuo<sup>9</sup>.

Son perceptibles los cambios ocurridos en el área de educación a lo largo del tiempo, y también notorias las resignificaciones de las prácticas docentes que buscan una mejoría en el proceso de aprendizaje. Esto se debe, entre otros factores, a la inclusión y/o fortalecimiento de lo lúdico en el contexto escolar, que trajo resultados satisfactorios por medio de posibilidades de creación, adaptación y reinención de forma divertida, estimulando el desarrollo en lo que se refiere a aprendizaje y subjetividad de niños para y con la realidad.

Así, los juegos dejan para atrás la idea de meros pasatiempos o algo “no serio” y pasan a tornarse algo relevante, que envuelven la participación activa entre profesores y alumnos<sup>10,11</sup>.

En este sentido, se muestra pertinente hacer un levantamiento sistemático de los estudios producidos a respecto de lo lúdico en el contexto hospitalario, teniendo como base la siguiente pregunta: ¿Cómo lo lúdico en el contexto de la clase hospitalaria viene siendo tratado en las producciones científicas?

En busca de responder a esta problemática, el presente estudio tiene como objetivo verificar lo que fue producido acerca de lo lúdico en el ambiente de la clase hospitalaria entre el segundo semestre de 2015 a 2017.

## MÉTODO

Esta es una revisión integrativa<sup>12</sup> sobre lo lúdico en el contexto de la clase hospitalaria. Estudios de revisión integrativa contribuyen al proceso de sistematización y análisis de los resultados para la comprensión de un tema específico, respetando las fases del proceso de elaboración<sup>12</sup>. Se verifica, bajo esa perspectiva, que la utilización de la revisión integrativa se da no solamente para el desarrollo de políticas, protocolos y/o procedimientos, sino que influye también en el pensamiento crítico acerca de las prácticas cotidianas<sup>13</sup>.

En un primer momento se hizo el levantamiento de los estudios sobre lo lúdico en la clase hospitalaria disponibles *online* entre el 2º semestre de 2015 y segundo semestre de 2017. Las herramientas de búsqueda utilizadas fueron: Google Académico, SCIELO y Plataforma de la Capes. Se optó por estas bases por el alto alcance en acervos sobre el tema.

Fueron utilizados los siguientes descriptores: *lúdico na classe hospitalar*, *lúdico na pedagogia hospitalar* y *brinquedoteca hospitalar*. Tales descriptores fueron elegidos por ser nomenclaturas utilizadas para referirse a lo lúdico en el ambiente de la clase hospitalaria y deberían presentarse en los títulos y/o resúmenes.

Debido al bajo número de periódicos encontrados a partir de un análisis inicial, fueron considerados artículos científicos publicados en revistas electrónicas de cuño nacional e internacional, artículos presentados en anales de simposios y que fueron publicados en su versión completa, así como monografías, disertaciones y tesis.

Fueron adoptados los siguientes criterios para selección de los estudios, además de la presencia de los descriptores: todos los tipos de estudios (original, revisión de literatura, relato de experiencia y otros); con resúmenes y textos completos disponibles para análisis; publicados en el idioma portugués, dado que se pretendía verificar el contexto nacional.

El recurso utilizado en la colecta fue la herramienta “término exacto”, en consonancia a los descriptores enumerados.

De esa selección los estudios tuvieron sus contenidos leídos y analizados con base en el Análisis de Contenido<sup>14</sup>, creándose a partir de esto categorías que representasen el conjunto de las producciones.

## RESULTADOS

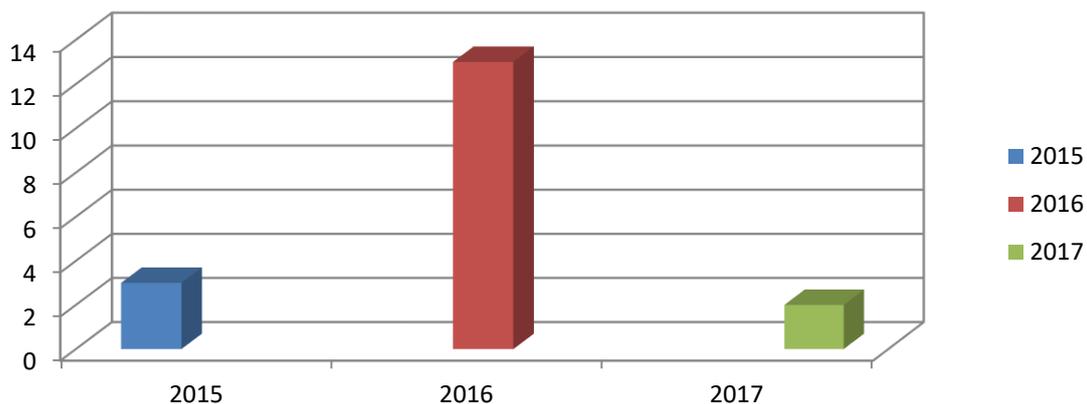
A respecto de lo lúdico en la clase hospitalaria fueron encontrados para análisis 16 estudios. Se reveló que los estudios están concentrados sin mayores discrepancias en las diferentes regiones del país, siendo la región norte la detentora del mayor número de publicaciones, según el Cuadro 1.

**Cuadro 1.** Publicaciones de artículos sobre la temática de lo Lúdico en el ambiente hospitalario por región de publicación. Araçatuba/SP, Brasil, 2018.

Región	Número de estudios
Norte	4
Noreste	2
Centro-Oeste	2
Sureste	3
Sur	2
Publicaciones internacionales	3

En relación al año de las publicaciones, mayor número de publicaciones, según fue constatado que el año 2016 obtuvo el muestra el Gráfico 1.

**Gráfico 1.** Año de publicación de artículos sobre la temática de lo Lúdico en el ambiente hospitalario. Araçatuba/SP, Brasil, 2018.



De acuerdo con el material levantado, las modalidades de estudio se configuraron de la siguiente forma: nueve artículos científicos publicados en revistas electrónicas, tres artículos publicados en anales de eventos, dos monografías de final de carrera y una disertación de maestría.

Después de obtener el material, siguieron los procedimientos de lectura de cada estudio, con el fin de transformarlos en un conjunto de informaciones significativas en la experiencia del proceso pedagógico hospitalario, para agruparlos en unidades de análisis. De esta manera, fueron creadas dos

categorías, siendo: *lo lúdico como proceso de humanización en la clase hospitalaria*; y *lo lúdico como proceso de aprendizaje en el ambiente de la clase hospitalaria*.

## DISCUSIÓN

*Lo lúdico como proceso de humanización en la clase hospitalaria*

Los 7 trabajos que componen esta categoría tratan temas que reflejan la experimentación de lo lúdico como fuente de inclusión y humanización de los sujetos que frecuentan la clase hospitalaria a lo largo del su proceso de internación según muestra el Cuadro 2.

**Cuadro 2.** Publicaciones de la categoría - *Lo lúdico como proceso de humanización en la clase.* Araçatuba, Brasil, 2018.

Lugar de publicación	Título	Objetivos	Métodos	Autor/Año
Universidade Estadual de Londrina	A inserção do lúdico no ambiente hospitalar para crianças e adolescentes***	Analizar y describir sobre la importancia de lo lúdico en el ámbito hospitalario	Investigación bibliográfica y exploratoria	Nogueira 2016
Revista Educativa	Brincar e aprender em hospitais: enfrentamento da doença na infância*	Verificar el papel del juego como dispositivo pedagógico en el desarrollo del niño hospitalizado	Observación no-participante, entrevistas registradas en "diario de a bordo"	Silva, Silva 2016
XII Seminário Jogos eletrônicos, Educação, Comunicação	Jogos digitais nas classes hospitalares: desbravando novas interfaces**	Presentar experiencias que integran los juegos digitales en las actividades realizadas en las clases hospitalarias	Relato de experiencia	Neves, Alves, Gonzalez 2016
Revista Sentidos da Cultura	O jogo da trilha pedagógica na unidade escolar abrigo João Paulo II: sentidos da aprendizagem nas inter-relações pessoais e inclusivas*	Utilización de un instrumento lúdico-pedagógico en el desarrollo cognitivo y social de los alumnos a partir de los mitos que impregnan el imaginario amazónico	Observación - participante	Pombo 2016
Revista Internacional de Organización Educativa y Liderazgo	Pedagogia hospitalar: pacientes de Ala Psiquiátrica vivenciam atividades lúdicas, pedagógicas e recreativas, a partir de uma visão humanista que contribui para uma melhor qualidade de vida*	Investigar la importancia de los pacientes vivenciar las actividades lúdico/educativas	Investigación-acción; investigación bibliográfica y observación-participante	Costa 2016
Enfermagem em foco	Câncer infantil: vivências de crianças em tratamento oncológico*	Conocer la percepción del niño en tratamiento oncológico sobre la vivencia de la enfermedad	Estudio descriptivo; observacional	Silva, Xavier, Oliveira, 2017
Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul	As contribuições do brincar em um ambiente hospitalar***	Estudiar las contribuciones del jugar en un ambiente hospitalario	Investigación bibliográfica; aplicación de cuestionario	Garbinatto 2016

\* Artículo publicado en revista electrónica \*\*artículo publicado en anales de eventos \*\*\*monografía \*\*\*\*disertación

La comprensión de lo lúdico en el ambiente de la clase hospitalaria tiene como subsidio el entendimiento acerca del proceso en la mejoría de la salud de los niños y adolescentes durante el tratamiento a través de los juegos<sup>15</sup>. El juego surge como

dispositivo que auxilia a los niños a superar las inconveniencias de su estado de salud y a aprovechar mejor el periodo de tratamiento, creando vínculos por el acto de jugar y abertura para experiencias educativas,

tornando la permanencia en el hospital más agradable y relajada<sup>16</sup>.

Uno de los estudios trae los juegos digitales como forma de proporcionar vivencias lúdicas y los textos afirman que, con base en los relatos de los pacientes, las experiencias con estos juegos proporcionan sensaciones buenas y de placer, amenizando la angustia, la ansiedad, la tristeza y el aislamiento causado durante el periodo de internación<sup>17</sup>.

El atendimento para el público de la Educación de Jóvenes y Adultos (EJA) en el contexto de la clase hospitalaria se destaca no solo por su relevancia sino también por propiciar el atendimento pedagógico para todos. De esa forma, el juego de la pista es apuntado como una metodología que estimula de forma placentera y motivadora el intercambio de conocimientos. Además de ser un juego con características específicas, hay también vínculos que se establecen entre los equipos<sup>18</sup>.

Los proyectos de humanización en hospitales que envuelven la presencia de los pedagogos en este ambiente están contribuyendo para una mejor calidad de vida de los pacientes, colocando el arte, lo lúdico, el movimiento y la vida en los hospitales. Esto está trayendo resultados sorprendentes, como apuntado en uno de los textos analizados<sup>19</sup>.

Otro tema tratado en la cuestión de la humanización en los trabajos levantados se refiere al diagnóstico de cáncer y consecuente hospitalización, culminan en las privaciones en el mundo del niño, que se ve restringida, principalmente en las acciones de jugar<sup>20</sup>, las actividades lúdicas desarrolladas en la clase hospitalaria expresan, especialmente, por medio del jugar, la mejoría de la adhesión al tratamiento.

La investigación sobre la importancia del jugar en un ambiente hospitalario<sup>21</sup> considera que las prácticas lúdicas manifestadas en el acto de jugar representan la propia vida del niño. La dimensión lúdica necesita estar presente en cualquier lugar, incluyendo la clase hospitalaria, pues, es a través del jugar, que el niño se desarrolla, se reconoce y asimila la realidad. De esa forma,

tales factores no quedarán fuera inclusive el niño estando hospitalizado.

Se percibe, de esa forma, que los hallazgos que comprenden esa categoría viabilizan el jugar como forma de humanizar, creando un mundo en el cual vale la pena vivir nuevas perspectivas, en lo que se refiere al *status* de paciente de los niños y adolescentes hospitalizados. Es decir, lo lúdico se configura, en ese sentido, como siendo el campo del arte de la interlocución que hace que el paciente silenciado escape de las amarras de ayudante de su rutina de conformación y, partiendo de esta premisa, sea el actor principal<sup>8</sup>.

También es verificado en el impacto ocasionado por el jugar "haz de cuenta" en el contexto hospitalario, los otros como personas completas, inclusive, por medio del habla de los médicos, enfermeros, padres y de los propios niños. Estos testimonios se refieren a las expresiones minuciosas de un jugar que ameniza las tensiones de ese ambiente, ofreciendo a los sujetos hospitalizados la oportunidad de ser actuantes, a pesar de la enfermedad que poseen<sup>22</sup>.

Los estudios que componen esta categoría traen la posibilidad de reordenar los sentidos y significados marcados por el dolor, angustia, abriendo espacio para la confianza recíproca y el debate gratificante realizado con amor. Sin sombra de dudas, un ambiente cercado de sonrisas y sentimientos refleja en la mejoría del estado clínico de los educandos hospitalizados.

Los estudios presentan que lo lúdico al instalarse en ese ambiente, alivia la rutina hospitalaria (aquella repleta de exámenes clínicos y otros procedimientos) cuando se percibe el involucramiento de los enfermos en las actividades.

Tales acciones con intencionalidad pedagógica promueven el derecho de la libertad de conocer el mundo que está alrededor, jugar por la alegría de jugar, actuando de esa forma como aliviador de la ansiedad y al mismo tiempo atendiendo sus necesidades emocionales y afectivas, por medio del contacto físico, contribuyendo directamente en la recuperación del niño.

*Lúdico como proceso de aprendizaje en el ambiente de la clase hospitalaria*

En esta categoría fueron seleccionados los estudios que discuten los aspectos que se

refieren a la práctica lúdica aliada al proceso de aprendizaje en el contexto de la clase hospitalaria. Se encuadran en esta categoría, 9 estudios distribuidos en el Cuadro 3.

**Cuadro 3.** Publicaciones de la categoría – *Lo lúdico como proceso de aprendizaje en el ambiente de la clase hospitalaria*. Araçatuba/SP, 2018.

Lugar de publicación	Título	Objetivo	Métodos	Autor/ Año
Universidade Federal do Mato Grosso	O papel do jogo nos processos de aprendizagem de crianças hospitalizadas****	Comprender el papel del juego, situándolo como elemento mediador, en los procesos de aprendizaje en niños hospitalizados	Entrevista semiestructurada; observación-participante; análisis documental	Alves 2015
Universidade Federal do Rio Grande do Norte	O brincar no contexto hospitalar e sua relevância na aprendizagem infantil***	Verificar la contribución de jugar en el proceso de aprendizaje infantil en el contexto hospitalario	Investigación exploratoria; entrevista estructurada	Batista 2016
Centro Universitário Jorge Amado	A influência do lúdico no processo de desenvolvimento-aprendizagem de crianças hospitalizadas*	Analizar la influencia de lo lúdico en el proceso de aprendizaje de niños hospitalizados	Observación sistemática; análisis documental	Conceição 2017
Revista Farociência	O lúdico na educação das crianças hospitalizadas*	Desarrollar una investigación sobre lo lúdico en la educación de los niños hospitalizados	Investigación bibliográfica; cuestionario semiestructurado	Rocha, Porfiro 2015
ARTEFACTUM Estudos em Linguagens e Tecnologia	Tablets na pedagogia hospitalar: reflexões e possibilidades de uso numa brinquedoteca*	Describir el uso del <i>tablet</i> en una perspectiva escolar y no escolar de la Pedagogía Hospitalaria	Investigación bibliográfica	Sousa, Pinel, Louzada 2016
SIMEDUC Simpósio Internacional de Educação e Comunicação	A inclusão das mídias como estratégia da pedagogia hospitalar**	Presentar estudios sobre la inclusión de los medios en los procesos de enseñanza – aprendizaje de niños y adolescentes internados en hospitales	Revisión bibliográfica, análisis documental	Fontes 2016
WIE Workshop de informática na escola	Brincando e aprendendo: uma proposta lúdica de inclusão social e digital para pacientes de serviços de Oncologia Pediátrica**	Presentar la utilización de juegos <i>online</i> en articulación con los contenidos trabajados en una clase hospitalaria	Observación-participante	Santos, Santos, Gomes 2016
Revista da Fundação Vida Cristã	O brincar de crianças com doenças crônicas hospitalizadas*	Describir el jugar de niños con enfermedades crónicas hospitalizadas	Aplicación de la Escala Lúdica Pre-Escolar de Knox	Grigolatto, Sposito, Panúncio, Pinto 2016
Revista Conexão	As concepções de acadêmicos sobre práticas lúdicas em um projeto de extensão em hemocentro*	Presentar las concepciones de académicos de la carrera de Pedagogía y de Educación Física sobre los desafíos y las reflexiones de un Proyecto de Extensión que es desarrollado en un Banco de sangre en el interior de Paraná	Investigación de intervención, cuestionarios semiestructurados	Paula, Silva, Silva, Rodrigues 2016

\* Artículo publicado en revista electrónica \*\*artículo publicado en anales de eventos \*\*\*monografía \*\*\*\*disertación

Se considera la clase hospitalaria y la sala de juegos como espacios de aprendizaje, ocio y desarrollo, siendo el juego precursor y mediador de diversos procesos entre las personas, en especial, los educandos hospitalizados, que allí frecuentan. Tal ambiente favorece el desarrollo de vínculos, el aprendizaje de reglas, el alcance de nuevas experiencias y el enfrentamiento a las situaciones de enfermedad y hospitalización<sup>23</sup>.

El jugar contribuye de forma significativa en el aprendizaje infantil, colaborando con los procedimientos propios del ambiente hospitalario y envolviendo al niño hospitalizado en el universo de los aprendizajes escolares<sup>24</sup>. Se constató que lo lúdico influencia positivamente en el proceso de desarrollo de aprendizajes socioculturales de niños que se encuentran internados, además de configurarse como facilitador para adaptaciones a la rutina hospitalaria, adhesión al tratamiento y en el transcurso de las actividades de la clase hospitalaria<sup>25</sup>.

Lo lúdico en la educación de los niños hospitalizados se muestra importante tanto para la recuperación como en el proceso de enseñanza y aprendizaje<sup>26</sup>. En una tesis publicada en 2014<sup>27</sup>, se develaron posibles sentidos de la potencia del *tablet* (y afines) en el desarrollo y aprendizaje de las personas que están insertos en una sala de juegos, que son apuntados como facilitadores de aprendizaje en la pedagogía hospitalaria escolar.

Otros dos estudios también apuntan que el uso del *tablet* va ganando cada vez nuevos contornos de lo humano, es decir, su finalidad depende de las formas de uso, pues, es “cosa objetal”, siendo así, se configura como movilizador de conocimiento en el proceso de aprendizaje en la clase hospitalaria<sup>28, 29</sup>, lo que confirma la potencialidad del uso de *tablets* y juegos digitales como fuente lúdica en el proceso de aprendizaje para alumnos hospitalizados.

La utilización de la Escala Lúdica Pre-Escolar de Knox (revisada y adaptada culturalmente para Brasil), presenta la existencia de desfasaje en el comportamiento lúdico (jugar) de los niños hospitalizados,

siendo, por lo tanto, importante, la estimulación lúdica en el ambiente de la clase hospitalaria, como intento de minimizar los síntomas de la patología y los efectos negativos de la hospitalización<sup>30</sup>.

Un proyecto de extensión en conjunto a las carreras de Pedagogía y Educación Física con el Banco de Sangre y la clase hospitalaria es el foco de otro estudio y trae el hecho de que prácticas lúdicas posibilitan a los pacientes interacción entre sí, en un proceso de enseñanza y de aprendizaje mutuo, al mismo tiempo en que se da un nuevo sentido a sus prácticas<sup>31</sup>.

En líneas generales, las actividades lúdicas atraviesan las memorias sociales y artísticas de la historia de la humanidad, ejerciendo una función importante en el desarrollo cognitivo, motor, social, afectivo, emocional, físico y cultural. El proceso en el cual se constituye el conocimiento pasa por la dimensión de lo lúdico, considerando que en el juego el niño crea y recrea conocimiento<sup>32</sup>.

Al conciliar la educación sistematizada con la clase hospitalaria, el profesor debe, en ese momento, percibir que su actuación va más allá de aquellas preconizadas y establecidas legalmente por su formación, es decir, en el ambiente hospitalario la dimensión de la humanidad posee un gran valor pedagógico, pues se torna acogedor, divertido y placentero, transformándose en un espacio que posibilita el proceso de aprendizaje.

A pesar de esto, hay carencia en el uso de actividades lúdicas<sup>8, 22</sup>, por este motivo, estas actividades son sugeridas como forma de amenizar las consecuencias negativas provenientes de la internación. El uso de juguetes y juegos debe ser considerado un facilitador en las cuestiones pedagógicas en los contenidos escolares, especialmente en el aprendizaje infantil.

Los hallazgos que componen esta categoría muestran que el camino de lo lúdico como facilitador del aprendizaje en la clase hospitalaria está atravesando, cada vez más, un sentido de construcciones de actividades que promuevan, además de las cuestiones de contenido, la posibilidad de acceso al medio digital, dado que el lenguaje digital forma

parte de las vidas de estos niños, inclusive hospitalizados. Pudiendo, dentro de esta perspectiva, alterar sus estándares de pensamiento y la forma como piensan, actúan y aprenden<sup>33</sup>.

## CONCLUSIÓN

Como limitación del estudio existe la temporalidad considerada, no obstante, a pesar de esto, se verificó que los estudios son divulgados, en gran parte, por medio de artículos científicos que están publicados *online*, y también, presentados en simposios y el número de disertaciones y tesis de doctorado sobre el tema fue pequeño.

Es necesario que ocurra una mayor visibilidad de esta temática en el ámbito de las universidades, inclusive en los programas de pos-graduación, dado que cuanto más lugares consideraren las cuestiones de lo lúdico en el contexto de la clase hospitalaria como área de investigación científica y educativa, mayores serán las chances de atribuir un sentido humanizado y pedagógico a estos ambientes hospitalarios, así como mayor será el número de producciones y mejores serán las contribuciones para el área.

Se considera la clase hospitalaria y las salas de juegos como espacios altamente atractivos y con enorme potencial en la humanización para los niños y adolescentes hospitalizados, ya que están, la mayor parte de su tiempo, angustiados por el proceso de internación. Luego, cualquier lugar donde existan espacios para jugar e interactuar se torna atractivo y humanizador.

Las profesoras que enseñan en clases hospitalarias pueden, seguramente, utilizar los espacios de la sala de juegos para trabajar en conjunto en el desarrollo de las actividades en las cuales sea posible crear situaciones que, por medio de lo lúdico, los educandos hospitalizados puedan resolver los problemas impuestos.

Esto puede llevar a la superación de la enseñanza tradicional e instruccional, además de integrar, por medio de actividades lúdicas y pedagógicas, diversas posibilidades, presentando otra manera de dar continuidad a la vida escolar del estudiante hospitalizado.

## REFERENCIAS

1. Fontes RS. Da classe à pedagogia hospitalar: a educação para além da escolarização. Linhas. [Internet]. 2008 [citado en 10 set 2018]; 9(1):72-92. Disponible en: <http://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/viewFile/1395/1192>
2. Rodrigues JC, Simões RMR. Nuances acerca da rotina de uma classe hospitalar: um estudo de caso. Evidência. [Internet]. 2018 [citado en 05 nov 2018]; 14(14):193-202. Disponible en: <https://www.uniaraxa.edu.br/ojs/index.php/evidencia/article/view/582>
3. Ferreira EA, Vargas IMA, Rocha SMM. Um estudo bibliográfico sobre o apego mãe e filho: bases para a assistência de enfermagem pediátrica e neonatal. Rev Latinoam Enferm. [Internet]. 1998 [citado en 11 nov 2018]; 6,(4):111-6. Disponible en: <http://www.revistas.usp.br/rlae/article/view/1327/1353>
4. Oliveira TC. Um breve histórico sobre as classes hospitalares no Brasil e no mundo. In: XI Congresso Nacional de educação/EDUCERE, II Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade e Educação, IV Seminário Internacional sobre profissionalização docente [Internet]; 2013; Curitiba. Curitiba: PUCPR; 2013 [citado en 05 set 2018]. Disponible en: [http://educere.bruc.com.br/ANAIS2013/pdf/9052\\_5537.pdf](http://educere.bruc.com.br/ANAIS2013/pdf/9052_5537.pdf)
5. Batista CA. A classe hospitalar no Brasil e o papel do profissional docente. [Monografía]. São Paulo, SP: IFSP; 2014. 43p.
6. Fonseca ES. Atendimento escolar no ambiente hospitalar. In: Conferência Internacional Saberes para uma Cidadania Planetária [Internet]; 2016; Fortaleza. Fortaleza: UECE; 2016 [citado en 14 jul 2018]. Disponible en: [http://uece.br/eventos/spcp/anais/trabalhos\\_completos/247-38396-27032016-112411.pdf](http://uece.br/eventos/spcp/anais/trabalhos_completos/247-38396-27032016-112411.pdf)
7. Santos SMP. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis, RJ: Vozes; 1997.
8. Rodrigues JC, Simões RMR. O corpo entre o riso e o choro na classe hospitalar. [Disertación]. Uberaba, MG: Universidade Federal do Triângulo Mineiro; 2016. 96p.
9. Cardoso MR. Desafios e possibilidades da ludicidade no atendimento pedagógico hospitalar. [Disertación]. Brasília, DF: Universidade de Brasília; 2011. 136p.
10. Vigotsky LS. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes; 1984.

11. Kishimoto TM, organizador. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7ed. São Paulo: Cortez, 2003.
12. Ganong LH. Integrative reviews of nursing research. *Res Nurs Health*. 1987; 10(1):1-11.
13. Stetler CB, Morsi D, Rucki S, Broughton S, Corrigan B, Fitzgerald J, et al. Utilization-focused integrative reviews in a nursing service. *Appl Nurs Res*. [Internet]. 1998 [citado em 14 jul 2018]; 11(4):195-206. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0897189798803297>
14. Moraes R. Análise de conteúdo. *Rev Educ*. (Porto Alegre). 1999; 22, (37):7-32.
15. Nogueira AC. A inserção do lúdico no ambiente hospitalar para crianças e adolescentes. [Trabajo de Conclusión de Carrera]. Natal, RN. Universidade Federal do Rio Grande do Norte; 2016. 127p.
16. Silva MB, Almeida AO. Brincar e aprender em hospitais: enfrentamento da doença na infância. *Educativa*. [Internet]. 2016 [citado em 05 jul 2018]; 19(1):33-51. Disponível em: <http://seer.pucgoias.edu.br/index.php/educativa/article/view/5014>
17. Neves IBC, Alves L, Gonzalez C. Jogos digitais nas classes hospitalares: desbravando novas interfaces. *Rev UNEB*. 2016:52-60.
18. Pombo DP, Fontes AR. O jogo da trilha pedagógica na unidade escolar Abrigo João Paulo II: sentidos da aprendizagem nas inter-relações pessoais e inclusivas. *Sentidos da Cultura*. [Internet]. 2017 [citado em 05 jul 2018]; 2(3):39-44. Disponível em: <https://paginas.uepa.br/seer/index.php/sentidos/article/view/1027/670>
19. Costa GMT. Pedagogia hospitalar: pacientes de ala psiquiátrica vivenciam atividades lúdicas, pedagógicas e recreativas, a partir de uma visão humanista que contribui para uma melhor qualidade de vida. *Rev Intern Organiz Educ Liderazgo*. [Internet]. 2016 [citado em 19 ene 2018]; 2(2):96-112. Disponível em: <https://journals.epistemopolis.org/index.php/liderazgo/article/view/939/504>
20. Silva PLN, Xavier GC, Oliveira VV, Figueredo ML, Prado PF, Aguiar Filho W. Câncer infantil: vivências de crianças em tratamento oncológico. *Enferm Foco*. [Internet]. 2017 [citado em 25 ago 2018]; 7(3/4):51-5. Disponível em: <http://revista.cofen.gov.br/index.php/enfermagem/article/view/916/346>
21. Garbinatto AMF. As contribuições do brincar em um ambiente hospitalar [Internet] [Trabajo de Conclusión de Carrera]. Santa Rosa, RS: Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul; 2016 [citado em 25 ago 2018]. Disponível em: <http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/handle/123456789/3757>
22. Bomtempo E, Antunha EG, Oliveira, VB, organizadoras. *Brincando na escola, no hospital, na rua...* Rio de Janeiro: Wak; 2006. 192 p.
23. Alves PP. O papel do jogo nos processos de aprendizagem de crianças hospitalizadas. [Disertación]. Cuiabá, MT: Universidade Federal do Mato Grosso; 2015. 142p.
24. Batista MT. O brincar no contexto hospitalar e sua relevância na aprendizagem infantil. [Trabajo de Conclusión de Carrera]. Natal, RN. Universidade Federal do Rio Grande do Norte; 2016. 36p.
25. Gonzaga PMA, Resende JWR, Passos VOA, Simões PRF. A influência da ludicidade para a aprendizagem de crianças em regime de internação hospitalar. *REVASF* [Internet]. 2017 [citado em 19 ene 2018]; 6(11):125-45. Disponível em: <http://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/revasf/article/view/42>
26. Rocha LL, Porfiro NA. O lúdico na educação das crianças hospitalizadas. *Rev Farociencia*. 2016; 2 (2):178-81.
27. Sousa CS, Pinel H, Louzada MC. Tablets na pedagogia hospitalar: reflexões e possibilidades de uso numa brinquedoteca. *Artefactum*. [Internet]. 2016 [citado em 19 ene 2018]; 13(2). Disponível em: <http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/1337/664>
28. Fontes AR. A inclusão das mídias como estratégia da pedagogia hospitalar. In: 7<sup>o</sup> Simpósio Internacional de Educação e Comunicação-SIMEDUC. 2016. [citado em 15 ene 2018]. Disponível em: <http://eventos.set.edu.br/index.php/simeduc/article/view/3329>
29. Santos J, Santos AD, Gomes A. Brincando e aprendendo: uma proposta lúdica de inclusão social e digital para pacientes de serviços de Oncologia Pediátrica. In: XXII Workshop de Informática na Escola [Internet]. 2016. Uberlândia, MG; 2016 [citado em 15 ene 2018]. p.914-23. Disponível em <http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/6635>

30. Grigolatto T, Sposito AM, Panúncio-Pinto MP, Pfeifer LI. O brincar de crianças com doenças crônicas hospitalizadas. *Rev Ciên Saúde On-line*. 2016 [citado en 12 ene 2019]; 1(1):8-16. Disponible en: <http://revistaeletronicafunvic.org/index.php/c14ffd10/article/view/5/14>
31. Paula EM, Silva MO, Silva LT, Santos MA, Rodrigues MOS. As concepções de acadêmicos sobre práticas lúdicas em um projeto de extensão em hemocentro. *Rev Conexão UEPG*. [Internet]. 2016 [citado en 25 set 2018]; 12(3):448-60. Disponible en: <http://www.revistas2.uepg.br/index.php/conexao/article/view/9044>
32. Bispo JNM. A ludicidade como motivação na aprendizagem. São Gonçalo [Internet]. [Trabajo

de Conclusión de Carrera]. São Gonçalo, RJ: Universidade do Estado do Rio de Janeiro; 2009 [citado en 25 set 2018]. Disponible en: <http://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/JNMB.2008.pdf>

33. Prensky M. Digital native, digital immigrants. *On the horizon*. 2001; 9(5):1-6.

#### CONTRIBUCIONES

**Júlio César Rodrigues** participó en la colecta y análisis de los datos y redacción. **Regina Maria Rovigati Simões** y **Elaine Prodocimo** participaron en la concepción y orientación del estudio, análisis de los datos y revisión.

#### Cómo citar este artículo (Vancouver)

Rodrigues JC, Simões RMR, Prodocimo E. Lo lúdico en el ambiente de la clase hospitalaria: un estudio de revisión. *REFACS* [Internet]. 2019 [citado en *agregar día, mes y año de acceso*]; 7(3):390-400. Disponible en: *agregar link de acceso*. DOI: *agregar link del DOI*.

#### Cómo citar este artículo (ABNT)

RODRIGUES, J. C.; SIMÕES, R. M. R.; PRODOCIMO, E. Lo lúdico en el ambiente de la clase hospitalaria: un estudio de revisión. *REFACS*, Uberaba, MG, v. 7, n. 3, 390-400. Disponible en: *agregar link de acceso*. Accedido en: *agregar día, mes y año de acceso*. DOI: *agregar link del DOI*.

#### Cómo citar este artículo (APA)

Rodrigues, J.C., Simões, R.M.R. & Prodocimo E. (2019). Lo lúdico en el ambiente de la clase hospitalaria: un estudio de revisión. *REFACS*, 7(3), 390-400. Recuperado en: *agregar día, mes y año de acceso* de *agregar link de acceso*. DOI: *agregar link del DOI*.