

**CONTAÇÃO DE HISTÓRIA COMO FORMA TERAPÊUTICA NA  
RECUPERAÇÃO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES DE UM  
HOSPITAL DE SANTA CATARINA****HISTORY TELLING AS A THERAPEUTIC FORM FOR THE  
RECOVERY OF CHILDREN AND ADOLESCENTS IN A HOSPITAL IN  
SANTA CATARINA****HISTORIA QUE CUENTA COMO UNA FORMA TERAPÉUTICA PARA  
LA RECUPERACIÓN DE NIÑOS Y ADOLESCENTES EN UN  
HOSPITAL EN SANTA CATARINA**Cassio Eduardo Buscaratto<sup>1</sup>**RESUMO**

Este artigo é o resultado de estudo e experimentação de vivência do lúdico na *práxis* de contação de história na ludicidade de um hospital de Santa Catarina, especializado na internação de crianças e adolescentes. Contar uma história é um recurso lúdico e pedagógico. É uma ação educativa usada pela oralidade, despertando a imaginação dos ouvintes e trazendo à vida, uma experiência inspiradora de superação. Há na história contada uma ressignificação, um fato emocionante que encanta o público ouvinte. A contação de histórias oportunizou momentos de ensino, aprendizagem, descontração e esperança como forma terapêutica na recuperação daqueles que necessitam de internação.

**Palavras-chave:** Contar história. Lúdico. Pedagógico.

**ABSTRACT**

This article is the result of a study and experimentation of the playful experience in the practice of storytelling in the playfulness in a hospital in Santa Catarina, specialized in the admission of children and adolescents. Telling a story is a fun and educational resource. It is an educational action used by orality, awakening the listeners' imagination and bringing to life an inspiring experience of overcoming. There is a new meaning in the story, an exciting fact that delights the audience. Storytelling provided moments of teaching, learning, relaxation and hope as a therapeutic way to recover those who need hospitalization.

**Keywords:** Storytelling. Ludic. Pedagogical.

<sup>1</sup> Graduado em Teologia pelo Seminário Teológico de Londrina (1988) e Unicesumar (2012), graduação em Filosofia pela Faculdade Integradas de Teologia e Filosofia (1995), graduação em História pelo Uniasselvi (2009), mestrado e doutorado em Ciências da Educação pela Universidade San Carlos (2013). Exerce trabalho voluntário na Cia de Fantoques Agape Brasil, professor e ministro da Igreja Presbiteriana Independente do Brasil, foi professor de história e filosofia do Centro de Educação de Jovens e Adultos de Florianópolis e atualmente é professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul. Tem experiência na área de História, com ênfase em Ensino de História, atuando principalmente nos seguintes temas: ensino, contação de histórias, aprendizagem, meio ambiente, e a arte de contar histórias. E-mail: cebusc@gmail.com.

## RESUMEN

Este artículo es el resultado de un estudio y experimentación de la experiencia lúdica en la práctica de contar historias en la diversión de un hospital en Santa Catarina, especializado en la admisión de niños y adolescentes. Contar una historia es un recurso divertido y educativo. Es una acción educativa utilizada por la oralidad, que despierta la imaginación de los oyentes y da vida a una experiencia inspiradora de superación. Hay un replanteamiento en la historia, un hecho emocionante que deleita a la audiencia. La narración de cuentos proporcionó momentos de enseñanza, aprendizaje, relajación y esperanza como una forma terapéutica de recuperar a quienes necesitan hospitalización.

**Palabras clave:** Cuentacuentos. Jugueton. Pedagógico.

## INTRODUÇÃO

Contar histórias é uma das mais antigas manifestações do ser humano. É uma manifestação artística que resiste às profundas transformações do mundo. O contar histórias faz o ser humano enxergar a vida como um constante aprender a reaprender. Segundo Pinkola (1998), o fato que nenhum de nós vá viver eternamente, as histórias permanecem no imaginário dos que ouvem. Muitas histórias que foram ouvidas na infância podem não se ter a lembrança de quem contou, mas a história ficou gravada na memória de quem ouviu.

A experiência de se contar histórias para pessoas que estão hospitalizadas cria uma ambiência de encantamento, suspense, surpresa e emoção, em que o enredo e os personagens ganham vida, transformando tanto o narrador como o ouvinte em cúmplices do enredo histórico. É um momento que efetiva uma vivência social que é ao mesmo tempo coletiva e individual, consciente e inconsciente, produzindo uma experiência lúdica de humanização e de compaixão. É um exercício de alteridade: assumir o lugar do outro, numa transformação do estado de espírito de troca de experiências de aprendizagem informal na vida dos ouvintes como também do contador.

Este trabalho é resultado de estudo e experimentação de vivência na *práxis* de contação de história com técnicas lúdicas, como um momento de entretenimento, proporcionando um momento fantástico de imaginação e criatividade para as crianças e adolescentes de um Hospital Catarinense, na primavera de 2016. Deste trabalho surgiu a iniciativa de orientar e registrar a experiência de se contar história para crianças e adolescentes hospitalizados.

O objetivo foi analisar como as práticas pedagógicas da ludicidade podem humanizar as crianças e adolescentes no ambiente hospitalar. Usando uma metodologia de atividade lúdica como a contação de história, propusemos pesquisar este tema e verificar se há alguma contribuição terapêutica na recuperação do hospitalizado no sentido de amenizar a dor, o sofrimento e os transtornos que são evidenciados pelas crianças e adolescentes hospitalizados.

E também como fruto da experiência lúdica da contação de história, houve a intenção de verificar se esse ato, enquanto prática lúdico pedagógicas pode contribuir como forma terapêutico na recuperação do quadro clínico dessas pessoas enfermas.

## **A CONTAÇÃO DE HISTÓRIA NA EXISTÊNCIA HUMANA**

Acredita-se que contar histórias é uma das mais antigas artes, uma arte milenar. Segundo Wak, (2010) a arte de contar histórias “existiu sempre desde quando homem começou a falar e articular as palavras” (p. 07). Relatos de outros autores como, por exemplo, Souza (2009) afirma que a contação de história existe há muitos séculos desde as sociedades primitivas e que, provavelmente tudo começou quando homens próximos as suas cavernas, sentavam-se ao redor das fogueiras, para contar e ouvir histórias.

Coelho (1997) comenta sobre o que falariam na contação daquela época, seria sobre a faina do dia, sobre caçadas, sobre chuva e sol, lendas dos antepassados, coisas relacionadas à vida cotidiana desse homem. Nos tempos primórdios, como se traz na literatura, as histórias não tinham finalidade artística, somente tinham caráter funcional decisivo, em que os contadores de histórias eram tidos como os que conservavam e transmitiam conhecimentos acumulados de crenças, mitos e costumes, perpassando-os de uma geração para outra.

Conforme aponta Silva (2008) sobre a contação de histórias foram intensificadas na Grécia antiga e no império Árabe por meio da famosa história presente na obra “As mil e uma noites”, contadas por Sherazade. Em um breve relato, Casasanta (1974, p. 51) traz uma referência histórica sobre a contação de histórias:

Nos velhos tempos, o povo assentava ao redor do fogo, para esquentar, alegrar, conversar, contar casos. Pessoas que viviam longe de suas pátrias contavam e repetiam histórias para guardar sua tradição e sua língua. Contar histórias tornou-se uma profissão em vários países, como na Irlanda e na Índia. Com o advento da imprensa, os jornais e os livros se tornaram o grande agente cultural dos povos. As fogueiras ficaram para trás. Os velhos contadores foram esquecidos. Mas as histórias se incorporam definitivamente a nossa cultura. Ganharam nossas casas através da doce voz materna, das velhas babás, dos livros coloridos para o encantamento da

criança. E os pedagogos descobriram essa mina de ouro as histórias. Os psicólogos aprovaram, surgiu a literatura infantil.

Souza (2009) nos traz relatos bem antigos sobre a contação, ao afirmar que já nas escritas de Platão falava-se sobre as mulheres que contavam histórias para suas crianças e desta época já se pode notar de onde vem a vinculação com as crianças. Ainda, conforme mostra o autor, pode-se concluir que os contos de fadas estão entre os gêneros de narrativa mais antigos que existem. Segundo ele, os contos de fadas foram encontrados já nas colunas e nos papiros egípcios como o famoso conto dos dois irmãos Anubi e Bata.

Diante de todos esses relatos pode-se observar o quanto a contação de história é bem antiga na sociedade, Segundo Buscaratto (2015 p. 31) “as primeiras formas de narrativas eram orais, combinadas com gestos e expressões: palavras eram faladas de uma pessoa para outra, num esforço de comunicar uma mensagem ou expressar um sentimento.” Nota-se que desde a existência humana a contação de histórias sempre foi uma forma de aproximar as pessoas, no início da origem humana, ao redor de uma fogueira. Esse recurso de contar história, foi usado para entreter crianças e adolescentes em apresentações em um Hospital de Santa Catarina.

Nos tempos remotos, reservava-se pouco espaço ao privilégio da leitura, e mesmo após ela era acessível apenas a uma elite culta. Atualmente, com o desenvolvimento tecnológico e econômico, a leitura, a dramatização, a encenação com fantoches, e outros instrumentos lúdicos estão mais presentes na vida das pessoas, na tentativa de resgate de um hábito agradável.

## **CONTANDO HISTÓRIA EM UM HOSPITAL DE SANTA CATARINA**

O hospital de Santa Catarina foi construído no ano de 1977 e inaugurado em 1979, é referência estadual com especialização de crianças e adolescentes que apresentem algum tipo de patologia de média e alta complexidade. Segundo dados fornecidos pela instituição 65,80% são pacientes da região e 34,20 de outros municípios do estado.

É neste contexto que o autor deste artigo tem tido algumas experiências no lúdico pedagógico, usando a criatividade para as apresentações, com manipulação de fantoche para contação de histórias, ritmo e musicalidade do corpo e da fala com expressões cênicas, além do uso de giz de cera, arte circense, dentre outras a fim de contribuir na formação dos ouvintes no exercício da cidadania.

Com o fim educativo, a equipe de trabalho procurou despertar a criatividade e a

imaginação do público ouvinte, através dos bonecos de fantoche e materiais recicláveis, com a finalidade de proporcionar aos ouvintes um ambiente descontraído que leva a enfrentar as dificuldades como maior alteridade.

## O LÚDICO NA HUMANIZAÇÃO DOS PACIENTES

O lúdico está presente em todas as culturas e manifesta uma dimensão da vida humana. É a expressão externa do prazer de viver, da harmonia e da alegria presente na interioridade humana. Objetiva preparar o coração da criança e dos adultos para compreender a vida. Usam-se na natureza lúdica a criação de jogos, brincadeiras, diversões, festas, ritos, expressões de humor, instrumentos musicais, canções, danças, poemas, teatro, jardins, parques, dentre outros.

Como sugere Abbagnano (2009), o ser humano além de *homo sapiens* (aquele que pensa - "homem sábio") é também o *homo faber*, (aquele que é capaz de criar e fabricar com ferramenta); O *homo socialis* (o homem que é sociável, que vive em sociedade) e ainda o ser humano é o *homo ludens* (que tem uma dimensão lúdica, que joga e se diverte na construção de seu bem-estar). O lúdico tem sua origem na palavra latina *ludus* que quer dizer jogo. Se achasse confinada a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo.

Mas, o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. Segundo Almeida (2011) as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

Corroborando com a contribuição de Nunes (2011) a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico. As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica.

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia.

Como acrescenta Teixeira (1995) as atividades lúdicas são recursos no processo de práticas pedagógicas:

As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica; e o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo (s/d).

Em virtude desta ação colaborativa para obter boa saúde física e mental, com o propósito de desenvolver a ludicidade é que se desenvolveu a pesquisa com a equipe composta por 8 pessoas voluntárias, sem fins lucrativos de caráter beneficente, foi realizada as apresentações nas dependências de um hospital em Santa Catarina, nas datas comemorativas no ano de 2016, alcançando em média de 85 crianças e adolescentes. Nunes (2011) sugere que, o lúdico seja uma atividade que tenha valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso de prática pedagógica.

A criança e adolescente que se encontram hospitalizados, pela própria condição, sentem-se fragilizadas, mesmo com ajuda de profissionais da área de saúde esbarram-se no desconforto de não entender o porquê de estarem internados em um ambiente hospitalar. E muitas vezes, contra a sua própria vontade, e ainda ter que conviver com a presença da dor, e com saudade de seu círculo de relacionamento, tais como, seus familiares, amigos e seu círculo de convivência. O recurso de contar histórias contribui para descontrair, proporcionando alegria, paz e esperança para uma criança que está abatido com as circunstâncias de conviver em um ambiente hospitalar.

As atividades lúdicas desenvolvidas pela equipe de contação de histórias, como manipular um fantoche ou brincar com o paciente que está internado em um leito, provocaram um sentimento de descontração, resgatando o riso e a alteridade (*alter*, em latim, significa outro), implica dizer que o ser humano, por ser um ser social, necessita viver em grupo societário, tem nos seus semelhantes direitos e deveres iguais a ele próprio.

Conforme define Abbagnano, (1998) alteridade é se colocar no lugar do outro, ser como outro”, e ainda, conforme Mota (2004) alteridade é o cuidado de ir ao encontro do outro. É através do encontro que se vive a experiência humanizante, o contador de história se interessa pelo outro, procurando dar uma nova dimensão de vida, fazendo o paciente esquecer de seus problemas que o afligem, amenizando as suas aflições e resgatando a sua alegria e dando a oportunidade de voltar a sorrir e acreditar em tudo isso vai passar.

Como forma terapêutica na recuperação de crianças e adolescentes, o lúdico como a contação de história contribui no tratamento dos pacientes que se encontraram hospitalizados. Como sugere Godoi (2004) pode resultar em inúmeros benefícios, não somente para os pacientes, mas também para todos os profissionais que estão envolvidos na recuperação desses pacientes. Além de criar laços com seus acompanhantes, as atividades lúdicas, ajudam amenizar os sofrimentos desses pacientes e atenuam os longas e desgastantes períodos de internação.

## A METODOLOGIA DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIA

[A pesquisa é o resultado de um estudo que se enquadra como uma experimentação com base na observação. De acordo com Severino (2007), o método qualitativo busca descrever significados que são socialmente construídos, e esclarece Oliveira (1997, p. 117) “a pesquisa qualitativa tem como objetivo situações complexas ou estritamente particulares”. Para Bradley (1993) o pesquisador assume o papel de um interpretador da realidade. É útil em casos que envolvem o desenvolvimento e aperfeiçoamento de novas ideias.

Também foram observados os comportamentos de crianças e adolescentes à medida em que aconteciam as apresentações de contação de histórias. Como sugere Chizzotti (2003, p. 90) “A observação [...] é obtida por meio do contato direto do pesquisador com o fenômeno observado, para recolher as ações dos atores em seu contexto natural, a partir de sua perspectiva e seus pontos de vista”. Esta ação deu subsídios a equipe à *práxis* pedagógica.

Foram observadas as reações das crianças e adolescentes no ambiente hospitalar em respostas ao que o contador de histórias estava trabalhando. A partir das práticas realizadas pode-se perceber que a forma como o contador conduz a contação de história é o marco diferencial para motivar, instigar e aproximar as crianças no mundo do conto, da fantasia.

Na investigação foi usada o método de experimentação com base na observação, que segundo Hernández Sampieri (2006), tem o objetivo de analisar um problema que ainda não tenha sido estudado profundamente ou tenha sido analisado desde perspectivas isoladas. A intenção foi observar os benefícios da contação de história como forma terapêuticos na recuperação das crianças e adolescentes hospitalizados que, segundo Abramovich (1997), a contribuição do contador de histórias deve cativar o ouvinte desde o início, caso contrário o efeito da contação de história se perde.

A equipe, no contar uma História, planeja suas atividades no intuito de que a criança, primeiramente, faça seu reconhecimento acerca da história que será contada, ou seja, conte o que sabe sobre ela e dê a sua opinião sobre o que, possivelmente, acontecerá no decorrer da narração. Além disso, faz-se uma correlação entre a história contada e as demais atividades que serão vivenciadas naquele momento, levando o ouvinte a interagir com o grupo numa prática catártica.

## **PRÁTICAS PEDAGÓGICAS**

Partindo de algumas bases teóricas, foi constatada nesta pesquisa uma experiência vivenciada em um Hospital Catarinense, com crianças e adolescentes, aproximadamente na faixa etária de 2 a 17 anos de idade, a fim de compreender o funcionamento da rotina das crianças hospitalizadas, usando a contação de história como forma terapêutica de vivência dessas pessoas em sua recuperação, fazendo uso do recurso de práticas pedagógicas.

Segundo a escola Jungiana acredita-se que a contação de história apresenta os dilemas humanos e a identifica com seus personagens. As crianças e adolescente de um Hospital em Santa Catarina, ao ouvir histórias, podem confrontar os seus problemas, na busca de uma solução que as afligem, como afirma Radino (2003, p. 116) “a fantasia é o nosso combustível interno. Desde o nascimento criamos fantasias para dominar nossas angústias e realizar nossos desejos.” É do interior que tiramos uma força para viver e suscitar uma esperança para vencer.

Seguindo a mesma linha Jungiana (1988) a criança é despertada na sua imaginação gerando o processo de simbolização como afirma Kast (2006) que na escola junguiana, vê-se que os protagonistas destas histórias como modelos, que demonstram como se pode suportar uma situação problemática ou persistir em um caminho no qual a possibilidade para se resolver o problema acaba surgindo.

Na identificação com o personagem das histórias, essas crianças e adolescentes são estimulados em suas emoções e afetividade que segundo Wallon (1986) gera uma abertura para função simbólica, que possibilita a passagem entre um pensamento concreto para outro abstrato ou representativo. É a afetividade que integra o desenvolvimento e a construção do eu e do mundo externo, dando um encanto a essas manifestações.

Para Vygotsky (1998, p.34): "Todas as nossas vivências fantásticas e irreais transcorrem, no fundo, numa base emocional absolutamente real". Torna-se relevante usar

esta ferramenta pedagógica, buscando integrar os contextos históricos - hospital, criança e família. Conforme Vygotsky (1998) ao construir no infante as teias do ensino e aprendizagem, possibilitam a construção da criatividade e a imaginação infantil, que consubstanciará toda condição para a criança chegar a um amadurecimento da situação de *stress* decorrente da enfermidade para a toda sua vida.

Em outras palavras, ao se contar uma história precisa-se usar de práticas pedagógicas para cativar as crianças e adolescentes pela emoção e pelo cognitivo, para que eles sintam-se atraídos e possam identificar-se com a história de suas vidas em um confronto a uma situação inaceitável, como uma enfermidade e levá-los na busca de uma força interior que os dê esperança para resolver os seus conflitos, como acontece com o personagem da história, que de alguma maneira, encontrou uma solução para os seus conflitos.

Como afirma Cavalcante (2002, p. 65):

Há um ritual na contação de histórias que, corrobora, mesmo nos dias atuais e que precisa ser considerado, por exemplo: "[...]contar um conto exige que os ouvintes sejam preparados para a entrega, que possam confiar naquele que narra, pois, penetrar nas densas florestas, cabanas nos bosques, mares sem fim, castelos encantados, grutas e cavernas exige confiança."

E nesse sentido é necessário dar tempo para que a criança assimile na história contada a sua história de vida e assim, encontre uma ressignificação que lhe ajude em sua recuperação. Aliada aos diagnósticos dos profissionais de saúde o lúdico pode encontrar uma terapia da confiança, buscando uma alternativa para a solução de problemas.

Ao se contar uma história não há efeito colateral, ou contraindicação em seu enredo. É preciso considerar o público alvo e com devido cuidado, respeito ao ambiente hospitalar, e com ética e sensibilidade na escolha de uma história que seja a mais adequado para aquele ambiente. Sempre privilegiando aqueles recursos lúdicos que levem ao bem-estar do ouvinte.

A narrativa literária aguça no ouvinte o seu imaginário, despertando conforto e esperança de sair desta situação de enfermidade, trazendo a lume sua identificação com o personagem da história e a certeza que terá esperança para um final feliz. A história pode gerar um aprendizado com resultado exitoso, como bem afirma Freire (1987, p. 15) "é relevante assinalar que [...] promove uma educação libertadora, humana e humanizante".

## CONCLUSÃO

Contar histórias é uma ferramenta que a equipe usou como recurso lúdico e prática pedagógica de forma dinâmica, para contribuir na terapia do convalescente internado no Hospital em Santa Catarina. Uma experiência que tem como resultados exitosos baseado nas seguintes práticas.

Contar histórias é uma arte, por isso deve dar prazer para quem conta e para quem ouve. As histórias têm finalidade em si, contadas ou lidas constituem sempre uma fonte de alegria e encantamento para aqueles que a contam e as ouve. As crianças e adolescentes têm a oportunidade de criar e se envolver. Desta forma a experiência adquirida no ambiente hospitalar é relevante por apresentar a contação de histórias como uma ferramenta pedagógica que os educadores podem utilizar para o ensino-aprendizagem em situação de stress decorrente de uma enfermidade.

Fundamentado em Vygotsky (1998), Wallon (1986) e Jung (1988), foi constatado que todas as nossas vivências fantásticas, imaginárias e irreais se fundamentam numa base emocional absolutamente real. Torna-se relevante usar esta ferramenta pedagógica, buscando integrar os contextos históricos - hospital, criança e família. Conforme Vygotsky (1998) construindo na criança as teias do ensino e aprendizagem, possibilitando a construção da criatividade e imaginação infantil que consubstanciará toda condição para a criança chegar a um amadurecimento da situação de enfermidade vivida para a toda vida.

Como ferramenta metodológica, a arte de contar história contribuirá no ensino de quem conta e na aprendizagem de quem ouve, acreditando que a história vai além do ato educativo, contribuindo para a criança entender que a realidade pode ser transformada e os conflitos existentes podem ser superados. Pode-se constatar nas observações e relatos das experiências da equipe que em sua contação de histórias obtiveram os seguintes resultados:

As histórias servem como forma terapêutica na recuperação de crianças e adolescentes, usando o lúdico como a contação de história, pode contribuir no tratamento dos pacientes que se encontraram hospitalizados. Podem resultar em inúmeros benefícios, aos pacientes e também aos profissionais que foram envolvidos na recuperação desses pacientes, além criar laços com seus acompanhantes. Pôde se ter a percepção de que as atividades lúdicas, ajudam amenizar os sofrimentos desses pacientes e atenuam os longas e desgastantes períodos de internação.

Consideramos a história em seu devido contexto e público, de diferentes gêneros e autores. Deve-se ter sempre em mente que a contação de história desperta emoções, cria uma nova ambiência e gera uma nova expectativa às crianças e adolescentes que as ouvem. O processo de autoconfiança leva o infante a identificar-se com o personagem da história na tentativa de buscar a solução de seus conflitos.

A história deve ser contada com expressividades faciais e corporais na intenção de serem observada nos ouvintes uma reação a descoberta de sintomas que gerem, nessas crianças e adolescentes internadas nas unidades de um Hospital de Santa Catarina, uma despreocupação de seus conflitos, provocando um sentimento de descontração, resgatando o sorriso como forma de alívio de suas tensões geradas por uma ambiência doentia.

A equipe e seu coordenador não tem a intenção de esgotar o assunto, porém pretende dar sua contribuição como forma de troca de experiências e de metodologias lúdicas nas práticas pedagógicas que se propôs realizar nesse trabalho de pesquisa na prática de se contar história como uma ferramenta forma terapêutica na recuperação das crianças e adolescentes internadas em um Hospital de Santa Catarina.

**REFERÊNCIAS**

- ABBAGNANO, N. **Dicionário de Filosofia**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- ABRAMOVICH, F. **Literatura infantil: Gostosuras e Bobices**. São Paulo: Scipione, 1997.
- ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 21 Mai 2011.
- BRADLEY, J. **Methodological issues and practices in qualitative research**. The Library Quarterly, v.63, n.4, p.431-449, Oct. 1993.
- BUSCARATTO, C. E. **Contação de história: contribuições para a fé e moral no desenvolvimento da criança**. Tese. Artexpressa. São Paulo. 2015.
- CASASANTA, T. **Criança e literatura**. Belo Horizonte: Vega, 1974.
- CAVALCANTE, J. **Caminhos da Literatura Infantil e Juvenil**. 1ª ed. Paulus, 2002.
- CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais**. 5. ed. São Paulo-SP, 2001.
- COELHO, N. N. **Literatura infantil: teoria e análise didática**. São Paulo: Moderna, 1997.
- ESTÉS, C. P. **O dom da história: uma fábula sobre o que é suficiente**. Rio de Janeiro: editora Rocco, 1998.
- FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- GODOI, A. F. de. **Hotelaria Hospitalar e Humanização no Atendimento em Hospitais**. São Paulo: Ícone, 2004.
- JUNG, C. G. **O Significado do Inconsciente na Educação Individual**. In: Ob. Comp. Vol. 17, Editora Vozes, Petrópolis, 1988.
- MOTTA, M. G. **Cuidado Humanizado no Ensino da Enfermagem**. Rev. Bras. Enferm., Brasília, v.57, n. 6, 2004. Disponível em: <[www.scielo.br/scielo](http://www.scielo.br/scielo)> Acesso em: 20 mar. 2011.
- KAST, V. **A ansiedade e formas de lidar com ela nos contos de fada**. São Paulo: Paulus, 2006.
- NUNES, A. R. S. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Disponível em: <[http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos\\_papers/ludico\\_linguas.htm](http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm). Acesso em>: 18 mar. 2011.
- OLIVEIRA, S. L. de. **Tratado de Metodologia científica: Projeto de pesquisa, TGI, TCC, monografias, dissertações e teses**. São Paulo: Pioneira, 1997.
- RADINO, G. **Contos de fada e realidade psíquica**. A importância da fantasia no

desenvolvimento. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

SAMPIERI, R. H. **Metodologia de la investigación**, 4ª edição, Mc Graw. Hill, 2006.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**, 23ed. Revista e atualizada. São Paulo, Cortez, 2007.

SILVA, E. T. da. **Leitura & realidade brasileira**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2008.

SOUZA, A. R. B. *et al.* **Prática pedagógica/prática de ensino**. Florianópolis: UDESC/CEAD, 2009.

TEIXEIRA, E. **As Três Metodologias**. São Paulo, Vozes, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia da arte**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

WALLON, H. **As origens do caráter**. São Paulo: Nova Alexandria, 1986.

WAK, J. C. **A literatura e o novo mundo das descobertas**. Porto Alegre: Artmed: 2010.

\_\_\_\_\_ **Principais conceitos da Psicologia analítica Junquiniana**. Disponível em: <<http://www.apoiopsicologico.psc.br/principais-conceitos-psicologia-analitica-jung/>>. Acesso em>: 21 mai 2014.