



## **REALIDADE VIRTUAL NO MANEJO DA DOR E ANSIEDADE DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES EM TRATAMENTO ONCOLÓGICO.**

Denize Miquele dos Santos Barrêto<sup>1</sup>, Anajás da Silva Cardoso Cantalice<sup>2</sup>

### **RESUMO**

**Introdução:** A realidade virtual (RV) e a Ludoterapia representam importantes métodos a serem implementados no manejo da dor de crianças e/ou adolescentes em tratamento oncológico resgatando sua essência diante de todos os processos dolorosos e invasivos comuns em seu percurso terapêutico. **Objetivo:** Investigar a influência da Realidade Virtual e da ludoterapia com jogos de tabuleiro na redução da dor em crianças e adolescentes em tratamento Oncológico. **Metodologia:** Trata-se de um estudo prospectivo, do tipo caso-controle. A população do estudo foi constituída por crianças e adolescentes, atendidas na unidade de Oncologia pediátrica de um hospital público do nordeste brasileiro. A pesquisa se desenvolveu entre os meses de outubro e dezembro de 2023. A coleta de dados ocorreu nas seguintes etapas: aplicação de formulário com dados demográficos e clínicos da criança, avaliação da dor e ansiedade nas crianças e adolescentes alocados nos grupos controle, RV e ludoterapia antes de algum procedimento durante a hospitalização, tais como administração de medicamentos, curativos e após. Para a análise dos dados, foi utilizado o programa Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versão 20. A distribuição dos dados foi avaliada pelo teste de Shapiro-Wilk e a comparação dos escores de dor dos grupos avaliada com o teste de McNemar, considerando um intervalo de confiança de 95%. **Resultados:** Das 34 crianças e adolescentes avaliadas, 59% eram do sexo masculino, 79% com idade entre 4 a 10 anos, 53% com até 15 dias de internação, 58% com diagnóstico de leucemias, 52% com tempo de diagnóstico entre 1 e 3 anos. Quanto a dor, 3% referiram, dor moderada antes da implementação das terapias, e após as práticas houve diminuição do score de dor no grupo RV de dor moderada para dor leve. 12% dos avaliados apresentaram sintomas indicativos de ansiedade. Em relação a FC foi verificado uma diminuição em todos os grupos, não havendo diferença para o grupo controle nessa avaliação. **Conclusão:** A RV e a ludoterapia demonstraram ser recursos bastante eficazes para fins de alívio da dor na criança e adolescente, e se inserem como formas mais atrativas para o cuidado humanizado.

**Palavras-chave:** Realidade Virtual, Ludoterapia, Criança hospitalizada, Dor oncológica.

<sup>1</sup>Aluno do Curso Bacharelado em Enfermagem, Departamento de Enfermagem, UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: denize.miquele@estudante.ufcg.edu.br

<sup>2</sup>Doutora em Enfermagem, Docente do curso de Enfermagem, UFCG, Campina Grande, PB, e-mail: anajascardoso@gmail.com



## ***VIRTUAL REALITY IN MANAGING PAIN AND ANXIETY IN CHILDREN AND ADOLESCENTS UNDERGOING ONCOLOGY TREATMENT.***

Denize Miquele dos Santos Barrêto<sup>1</sup>, Anajás da Silva Cardoso Cantalice<sup>2</sup>

### **ABSTRACT**

**Introduction:** Virtual reality (VR) and play therapy represent important methods to be implemented in the management of pain in children and/or adolescents undergoing cancer treatment, rescuing their essence in the face of all the painful and invasive processes common in their therapeutic path. **Objective:** To investigate the influence of Virtual Reality and play therapy with board games in reducing pain in children and adolescents undergoing cancer treatment. **Methodology:** This is a prospective, case-control study. The study population consisted of children and adolescents treated at the pediatric oncology unit of a public hospital in northeastern Brazil. The research was carried out between October and December 2023. Data collection took place in the following stages: application of a form with demographic and clinical data of the child, assessment of pain and anxiety in children and adolescents allocated to the control, VR and play therapy groups before any procedure during hospitalization, such as administration of medications, dressings and after. The Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) version 20 was used for data analysis. Data distribution was assessed using the Shapiro-Wilk test, and pain scores between groups were compared using the McNemar test, considering a 95% confidence interval. **Results:** Of the 34 children and adolescents evaluated, 59% were male, 79% were aged 4 to 10 years, 53% had been hospitalized for up to 15 days, 58% had been diagnosed with leukemia, and 52% had been diagnosed for between 1 and 3 years. Regarding pain, 3% reported moderate pain before the implementation of the therapies, and after the practices, there was a decrease in the pain score in the VR group from moderate to mild pain. 12% of those evaluated presented symptoms indicative of anxiety. Regarding HR, a decrease was observed in all groups, with no difference compared to the control group in this evaluation. **Conclusion:** VR and play therapy have proven to be very effective resources for pain relief in children and adolescents, and are considered more attractive forms of humanized care.

**Keywords:** Virtual Reality, Play Therapy, Hospitalized Child, Cancer Pain.