



EXPLORANDO O POTENCIAL TERAPÊUTICO DA LUDOTERAPIA NO CUIDADO DE CRIANÇAS HOSPITALIZADAS

Geovania Calixto de Mello¹, Eduardo Alves de Cesar², Brenda Laís de Oliveira Lima³, Jonata da Silva Juvêncio⁴, Jamille Felipe Freitas Diniz⁵, Micaelly Abreu de Souza⁶, Danila Maria Gabriel⁷, Magna Jaíne Alves de Brito⁸, Leticia da Silva Honorio⁹, Iara Bezerra da Silva¹⁰, Maria Marilena de Souza¹¹, Laurita da Silva Cartaxo¹²
laurita.silva@professor.ufcg.edu.br e marilena.maria@professor.ufcg.edu.br

Resumo: Trata-se de um trabalho que teve como escopo investigar a ação da ludoterapia em crianças hospitalizadas. Almejou-se traçar uma visão sobre a influência do tratamento lúdico na internação. Este relato de experiência emerge das atividades realizadas em um projeto de extensão. Os resultados evidenciam que a ludoterapia é crucial na recuperação hospitalar infantil, pois permite que as crianças se distraiam, aprendam e expressem emoções através do brincar, contribuindo para seu bem-estar e conforto durante a hospitalização.

Palavras-chaves: Ludoterapia, Crianças Hospitalizadas e Recuperação Hospitalar.

1. Introdução

A hospitalização é uma experiência estressante para a criança, uma vez que, durante esse período, a mesma é submetida a procedimentos dolorosos, distanciamento do seu convívio diário e das pessoas de sua confiança, além de se deparar com um cenário desconhecido, ruidoso, movimentado e com presença constante de estranhos. Quando não há humanização ou acolhimento suficiente, o processo de internamento pode se tornar um dos mais traumáticos eventos vivenciados na infância, podendo causar transtornos que permanecem mesmo após a alta hospitalar. [1]

O uso do lúdico emerge como um meio essencial para compreender os comportamentos das crianças que frequentam o ambiente hospitalar, fornecendo conhecimentos valiosos para o desenvolvimento de tratamentos clínicos. Através de brinquedos, jogos, filmes,

músicas e interações verbais, é possível promover uma abordagem terapêutica mais eficaz. [2]

O ato de brincar é fundamental na infância, pois contribui significativamente para o desenvolvimento motor, cognitivo, emocional, biológico e social da criança. É através das brincadeiras, da imaginação e das fantasias que ela se comunica com o ambiente ao seu redor, expressando seus sentimentos, ansiedades e frustrações). [3]

No ambiente hospitalar, a Ludoterapia se mostra como um método benéfico ao ajudar a criança a aceitar sua internação. Dessa forma, ela compreende melhor sua situação e se torna mais colaborativa no processo de melhora, desenvolvendo confiança na equipe e facilitando a realização dos procedimentos necessários. [4]

Nesse sentido, o uso de atividades lúdicas é uma excelente alternativa para promover uma recuperação bem-sucedida, reduzindo a tensão do ambiente hospitalar e desviando o foco da doença [5]

Com base no exposto, o propósito das atividades realizadas durante a execução do projeto consiste em introduzir iniciativas de natureza artística, lúdica e socioeducativa, por meio da terapia recreativa utilizando brinquedos, dinâmicas, músicas e outras técnicas. Isso evidencia a necessidade de repensar e redirecionar o processo de hospitalização de crianças.

No contexto da enfermagem e da pedagogia, as atividades lúdicas se mostram

^{1,2,3,4,5,7,8,9} Estudantes de Graduação, UFCG, Campus Cajazeiras, PB. Brasil.

¹⁰ Colaboradora/Professora, Jacob Guilherme Frantz, São João do Rio do Peixe, PB. Brasil

¹¹ Orientador/a, Docente, UFCG, Campus Cajazeiras, PB. Brasil.

¹² Coordenador/a, Docente, UFCG, Campus Cajazeiras, PB. Brasil.

como recursos valiosos no tratamento, recuperação e permanência da criança no ambiente hospitalar. É fundamental manter a conexão com o universo infantil nesse contexto, já que as brincadeiras e os jogos proporcionam uma sensação de segurança e relaxamento, aliviando a dor e a preocupação tanto do paciente quanto de seus familiares durante a internação.

2. Metodologia

Este relato de experiência surge das atividades realizadas durante a quinta vigência do projeto de extensão universitário intitulado "Brincadeira Hospitalar: promovendo alegria e terapia para crianças e adolescentes hospitalizados". As ações foram desenvolvidas no Hospital Universitário Júlio Bandeira - HUJB e no Centro para Crianças e Adolescentes (CCA), localizados na cidade de Cajazeiras, Paraíba.

A equipe executora era composta por 10 extensionistas, sendo uma bolsista e nove voluntários, todos estudantes dos cursos de Pedagogia e Enfermagem. Além disso, haviam seis colaboradoras, incluindo pedagogas e fonoaudiólogas que faziam parte da equipe multiprofissional do Hospital Universitário Júlio Bandeira de Melo - HUJB, uma orientadora e uma coordenadora.

Para dar início às atividades, foram conduzidas reuniões com o propósito de planejar as ações e brincadeiras a serem desenvolvidas. Subsequentemente, foi efetuada uma visita técnica ao Hospital Universitário Júlio Bandeira - HUJB e ao Centro de Atenção à Criança e ao Adolescente - CCA, com o intuito de familiarizar-se com o ambiente, identificar suas necessidades e elaborar estratégias de ação para as atividades propostas. Foram oferecidas capacitações aos estudantes sobre técnicas de desinfecção das mãos no contexto hospitalar, visando assegurar a segurança de todos os envolvidos. Além disso, uma capacitação com uma pedagoga foi realizada para instruir e capacitar os extensionistas na produção de materiais e brinquedos com recursos simples, visando a adequação desses recursos às especificidades do ambiente hospitalar e às necessidades das crianças atendidas.

Os encontros ocorriam semanalmente conforme um cronograma previamente estabelecido e organizado, com início em junho e término em novembro de 2023, e contavam com a participação de cerca de 400 crianças e adolescentes hospitalizados.

3. Resultados e Discussões

A hospitalização traz uma variedade de impactos significativos na experiência infantil, visto que a transição de um ambiente familiar para um cenário totalmente novo, distante de sua rotina e de seus entes queridos. Com isso, o risco de desenvolvimento de emoções negativas, como a ansiedade, pode induzir modificações no comportamento.[6]

O acolhimento humanizado torna-se essencial para as crianças hospitalizadas, pois frequentemente experimentam sentimentos de solidão durante esse período, destacando a importância de oferecer suporte emocional e compassivo para mitigar tais efeitos. Portanto, a necessidade de implementar estratégias voltadas para facilitar a adaptação hospitalar é evidente, uma vez que essas medidas propiciam o estabelecimento de vínculos significativos com profissionais de saúde, familiares e a própria criança, fortalecendo sua capacidade de enfrentamento diante das condições de saúde desafiadoras.[7]

As ações realizadas pelo projeto no contexto hospitalar e no CCA viabilizou a criação de um ambiente lúdico, proporcionando às crianças enfrentarem o processo de hospitalização e convívio no centro de maneira mais serena. Esse enfoque contribuiu para a redução de comportamentos negativos, como o estresse, demonstrando os benefícios tangíveis dessa abordagem. O uso de atividades lúdicas no ambiente hospitalar é uma forma eficaz de reduzir emoções negativas e ansiedade, melhorando na saúde mental das crianças [8]

A brincadeira é inerente à criança, por meio dela podem expressar suas necessidades e ser usado como instrumento de transformação. Desse modo, a interação com os brinquedos no ambiente hospitalar é uma estratégia que estimula a criatividade, além de ajudar na adaptação das crianças em um local tão intimidador. Em conjunto com as atividades recreativas, o uso de **fantasias** para as visitas

em cada quarto contribuiu para a manutenção da saúde em um contexto biopsicossocial, como mostra a imagem 1. Os recursos lúdicos podem ser benéficos nas áreas de diagnóstico e tratamento desde que sejam aplicadas com o auxílio de profissionais qualificados e experientes [9]



Figura 1 – Realização de momento lúdico com crianças hospitalizadas no HUIJB, usando de fantoche para instigar a imaginação.

Durante a vigência, no contexto do CCA, foram oferecidos momentos lúdicos que simultaneamente estimulavam habilidades motoras, lógicas, paciência, atenção, sociais, e dinâmica de grupo. Essas atividades não apenas proporcionaram distrações, mas também favoreceram a integração, socialização e compartilhamento de experiências, promovendo a construção de memórias significativas. Nas imagens 2 e 3 evidenciam alguns desses momentos. Essa abordagem se revela crucial, uma vez que a ausência física dos pais, que são referenciais morais, é uma realidade para muitas crianças nesse contexto.



Figura 2 – Registro da ação do Dia das Crianças realizada no CCA.



Figura 3 – Registro da ação de São João realizada no CCA.

As atividades foram desenvolvidas entre grupos de alunos, que utilizaram de brincadeiras como o Jogo da Memória e Quebra Cabeça, que trabalha a atenção, concentração, paciência e memória da criança, como exemplificadas na imagem 4. Jogos educativos que proporcionam o reconhecimento de animais, letras, alimentos, figuras e números, visando o aprendizado da criança, assim como seu desenvolvimento social, coordenação motora e estímulo a hábitos saudáveis, que pode ser visto na imagem 5. O projeto vai além da brincadeira, ele proporciona a promoção da saúde junto com a alegria e conforto.



Figura 4 – Momento de interação com as crianças internadas no HUSB.



Figura 5 – Momento de interação com as crianças internadas no HUSB, utilizando de brincadeiras lúdicas adaptadas para cada idade.

As imagens 1, 2 e 3 enfatizam o fato que o brincar contribui para recuperação da criança hospitalizada, fazendo com que a criança solte sua imaginação, demonstre seus medos, ansiedades e inseguranças geradas pela doença e internação [10]

Atualmente, as redes sociais emergem como a linguagem mais acessível à população, possibilitando o compartilhamento de informações e a interação social. [11]

Nesse sentido, a estratégia de educação em saúde por meio das redes sociais foi adotada reconhecendo que uma significativa parcela do acesso à informação ocorre nesses canais, os quais, muitas vezes, veiculam conhecimentos incorretos e informações falsas. A abordagem

do projeto visou corrigir essa lacuna, proporcionando fontes confiáveis e precisas para orientar a comunidade sobre questões relacionadas à saúde e bem-estar infantil. Logo, manteve-se um perfil conforme mostra a imagem 6, dedicado à disseminação de conteúdos relacionados à saúde infantil e à pedagogia. Além de abordar temas pertinentes à infância, o perfil fornecia dicas de filmes, música, leitura, jogos e mini tutoriais de brincadeiras. Essas informações eram compartilhadas com os familiares e acompanhantes das crianças, desempenhando um papel crucial como multiplicadores de informações precisas.



Imagem 6 – Print do perfil do Instagram do projeto de extensão.

4. Conclusões

Em síntese, é possível destacar que os objetivos estabelecidos inicialmente, foram alcançados, tendo em vista o bem-estar geral do público alvo, logo que as ações desenvolvidas, beneficiaram o público alvo no desenvolvimento cognitivo, emocional, habilidades sociais e motoras, assim como também foi possível trabalhar a verbalização oral e corporal. Além disso, os discentes de Enfermagem e Pedagogia envolvidos nas atividades do projeto, instruíram-se como profissionais holísticos e mais sensíveis às necessidades e vulnerabilidades humanas, levando em consideração que foram abordadas tanto habilidades técnicas quanto humanizadas, ressignificando a assistência, sendo notório a importância do desenvolvimento de atividades lúdicas no ambiente de internação hospitalar.

Além disso, como foi ressaltado, o projeto está auxiliando a transmutar a rotina hospitalar do HUIB, incorporando nas atividades diárias do ambiente de internação, mudanças nas quais refletem na recuperação das crianças hospitalizadas, transformando a perspectiva da internação, pois, ao interagirem em um ambiente lúdico, os efeitos da doença e seu tratamento são menos receosos e angustiantes, minimizando as incertezas e medos de seu estado de saúde. Assim como no HUIB, a ludicidade também causa mudanças significativas no CCA, onde as crianças e adolescentes em vulnerabilidade social, incorporam em sua vivência e experiência, uma perspectiva mais acolhedora, onde o vínculo e a atenção lhe proporcionam estímulos no processo de comunicação e inserção na sociedade.

Ainda mais, as redes sociais foram uma ferramenta de grande relevância, logo visto que com auxílio da tecnologia, foi possível disseminar informações imprescindíveis, tanto na área da saúde, quanto da pedagogia. Haja visto, os meios de comunicação tecnológicos, ajudaram a ampliar o alcance de um público ainda maior, tendo uma significância na propagação de conhecimentos diversos e necessários.

Ademais, nessas circunstâncias, surge um entendimento das vivências e experiências no

ambiente hospitalar e também de crianças e adolescentes em vulnerabilidade social, ressaltando a interação interpessoal relacionada a cada paciente, família e equipe multiprofissional. Isso implica na necessidade e emergência de conhecer os direitos da criança e adolescente, que possui relevância significativa para o desenvolvimento cognitivo, motor, emocional, social e psicológico. Dentro desse cenário, é importante destacar que tanto as atividades de teor lúdico quanto as socioeducativas desempenham um papel crucial no campo terapêutico, ressignificando a hospitalização e ajudando a minimizar os impactos adversos da rotina hospitalar.

5. Referências

- [1] Lemos, I. C. S. et al. (2016). Brinquedo terapêutico no procedimento de punção venosa: Estratégia para reduzir alterações comportamentais. *Revista Cuidarte*. 07(01), 1163-1170.
- [2] Coelho, L. S. G. (2016). Recusa escolar: um Estudo de Caso em Ludoterapia Comportamental. *Psicologia: Ciência e Profissão*. 36(1), 234-245.
- [3] Silva, R. D. M., et al. (2017). Therapeutic play to prepare children for invasive procedures: a systematic review. *Jornal de Pediatria*. 93(1), 6-16.
- [4] PENA, L. A. de M. .; ANDRADE, A. F. S. M. de .; TELES, W. de S. .; SILVA, M. C. da .; TORRES, R. C. .; SILVA, R. N. da .; BARROS, Ângela M. M. S. .; AZEVEDO, M. V. C. .; DEBBO, A.; SANTOS JUNIOR, P. C. C. .; CALASANS, T. A. S. .; MORAIS, A. L. de J. . The importance of play therapy in pediatric care. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 10, n. 8, p. e31010817309, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i8.17309. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/17309>. Acesso em: 23 feb. 2024.
- [5] Alves, A. L. N., et al. Brinquedoteca e atividades lúdicas: Uma ferramenta de cuidado na hospitalização da criança. *Research, Society and Development*, v. 11, n. 5, p. e52011528015-e52011528015, 2022.
- [6] Godinho IC, Braga AT, See More LMN et al. Aspectos psicológicos de pacientes pediátricos acometidos pelo câncer. *Braz J Health Rev*. 2021; 4(1):824-39.
- [7] Dal’Bosco EB, Barancelli MDC, Gobatto M et al. Humanização hospitalar na pediatria: Projeto

“Enfermeiros da Alegria”. **Revista de Enfermagem UFPE**. 2019; 13(4):1173-78.

[8] Mehrara M, Ghaffari Z, Ghezelghabr RM et al. The effectiveness of cognitive-behavioral play therapy on pain tolerance and trait-state anxiety among children with leukemia cancer in isfahan city. **Int J Appl Behav Sci**. 2018; 5(2):22-7.

[9] Carvalho A, Vieira T. Laboratório do brincar: curso, per-curso, ações e reflexões sobre o brincar. In: Carvalho, A. et al. (orgs.) **Brincar(es)**. Belo Horizonte: editora UFMG; Pró-Reitoria de extensão/UFMG, 2005. p. 153-166

[10] ABREU, Simone Aparecida Kraus de; FAGUNDES, Elizabeth Macedo. BRINQUEDOTECA HOSPITALAR: SUA INFLUÊNCIA NA RECUPERAÇÃO DA CRIANÇA HOSPITALIZADA. **Voos Revista Polidisciplinar Eletrônica da Faculdade de Guairacá**, v. 2, p. 32-49, jul. 2010. Disponível em: <https://revistavoos.guairaca.com.br/index.php/sistema/article/view/149/151>. Acesso em: 19 fev. 2024.

[11] FERNANDES, L.S et al., Redes sociais e práticas em saúde: influência de uma comunidade online de diabetes na adesão ao tratamento. **Ciênc. saúde colet.** v.23, n.10,2018

Agradecimentos

Ao Hospital Universitário Júlio Bandeira (HUJB), Centro de Atenção a Criança e ao Adolescente (CCA) e a Escola Técnica de Saúde de Cajazeiras (ETSC/CFP) pelo suporte e colaboração no desenvolvimento das atividades. À UFCG pela concessão de bolsa(s) por meio da Chamada PROPEX 003/2023 PROBEX/UFCG.