

A importância do lúdico para crianças hospitalizadas

The importance of ludic for hospitalized children

La importancia del lúdico para los niños hospitalizados

Flaviane Liberato Ferreira^{1*}

ORCID: 0000-0003-2843-0208

Elaine Rodrigues Bianco¹

ORCID: 0000-0002-5198-0008

¹Faculdade Uneouro. Rondônia, Brasil.

Como citar este artigo:

Ferreira FL, Bianco ER. A importância do lúdico para crianças hospitalizadas. Glob Acad Nurs. 2023;4(Sup.2):e365. <https://dx.doi.org/10.5935/2675-5602.20200365>

*Autor correspondente:

flaviliberato@hotmail.com

Submissão: 23-01-2023

Aprovação: 16-04-2023

Resumo

O objetivo deste trabalho é refletir sobre a importância da ludicidade à criança dentro do ambiente hospitalar, considerando que a hospitalização é uma situação nova, que gera ansiedade e que traz dificuldades e prejuízos para o desenvolvimento da criança. Brincar é um direito de toda criança, mesmo aquelas que se encontram hospitalizadas. Esse trabalho trata-se de um estudo reflexivo de caráter crítico-descritivo. O levantamento de artigos relacionados à essa temática foi realizado em pesquisa nas bases: LILACS, Google Acadêmico, SciELO e livros. Os descritores utilizados foram: "Hospitalização", "Criança", "Lúdico", "Jogos", "Brincadeiras" e "Saúde da Criança". Os critérios de inclusão para a seleção dos estudos foram: ser artigo, disponível on-line, texto completo e gratuito, divulgado em língua portuguesa e em livros disponíveis na Faculdade Uneouro de Ouro Preto do Oeste - RO. Concluímos que o lúdico no ambiente hospitalar deixa a criança menos estressada, angustiada e mais compreensiva, sendo também uma forma de aproximação entre família, o paciente e o profissional, um elo de confiança, na qual os profissionais de saúde conseguem entender o paciente.

Descritores: Hospitalização; Criança; Lúdico; Jogos e Brincadeiras; Saúde da Criança.

Abstract

This work aims to reflect on the importance of playfulness for children within the hospital environment, considering that hospitalization is a new situation, which generates anxiety and brings difficulties and harm to the child's development. Playing is a right for every child, even those who are hospitalized. This work is a reflective study of a critical-descriptive nature. The survey of articles related to this topic was carried out through research in the following databases: LILACS, Google Scholar, SciELO, and books. The descriptors used were: "Hospitalization", "Child", "Playful", "Games", "Play" and "Child's Health". The inclusion criteria for selecting the studies were: being an article, available online, full, and free text, published in Portuguese, and books available at Faculdade Uneouro de Ouro Preto do Oeste - RO. We conclude that play in the hospital environment leaves the child less stressed, distressed and more understanding, and is also a form of rapprochement between the family, the patient and the professional, a bond of trust, in which health professionals can understand the patient.

Descriptors: Hospitalization; Child; Ludic; Games and Games; Children's Health.

Resumen

El objetivo de este trabajo es reflexionar sobre la importancia de la lúdica para los niños dentro del ambiente hospitalario, considerando que la hospitalización es una situación nueva, que genera ansiedad y trae dificultades y perjuicios para el desarrollo del niño. Jugar es un derecho de todos los niños, incluso de los hospitalizados. Este trabajo es un estudio reflexivo de carácter crítico-descritivo. El levantamiento de artículos relacionados con este tema se realizó a través de búsquedas en las siguientes bases de datos: LILACS, Google Scholar, SciELO y libros. Los descriptores utilizados fueron: "Hospitalización", "Niño", "Lúdico", "Juegos", "Juego" y "Salud del Niño". Los criterios de inclusión para la selección de los estudios fueron: ser un artículo, disponible en línea, texto completo y libre, publicado en portugués y en libros disponibles en la Faculdade Uneouro de Ouro Preto do Oeste - RO. Concluimos que el juego en el ambiente hospitalario deja al niño menos estresado, angustiado y más comprensivo, y es también una forma de acercamiento entre la familia, el paciente y el profesional, un vínculo de confianza, en el que los profesionales de la salud pueden comprender al paciente.

Descritores: Hospitalización; Niño; Lúdico; Juegos y Juegos; Salud Infantil.



Introdução

A hospitalização na infância pode caracterizar-se como uma experiência traumática. Ela distancia a criança de sua vida cotidiana e do meio familiar, promovendo um confronto com a dor, a limitação física e a passividade, despertando sentimento de culpa, punição e medo da morte. A possibilidade de exercer atividades lúdicas no ambiente hospitalar pode servir como uma forma de mediação entre as rotinas familiares e as novas rotinas ligadas à internação e de transpor as barreiras geradas pelo adoecimento¹.

Muitas crianças não podem gozar do direito de brincar, perdem esse direito ainda nos primeiros anos de sua infância, pelos mais diversos motivos seja uma deficiência, por estarem hospitalizadas, por terem que começar a trabalhar na infância para ajudarem suas famílias².

As consequências psicológicas de uma hospitalização são múltiplas: problemas de sono, de comportamento, de apetite e dificuldades escolares. A criança doente continua sendo criança e, para garantir seu equilíbrio emocional e intelectual, o jogo é essencial. A criança impossibilitada de brincar tem seu desenvolvimento comprometido e seu equilíbrio emocional perturbado³.

O problema pelo qual se justifica esta pesquisa baseia-se nos benefícios que o lúdico proporciona às crianças durante a permanência na internação e a importância da ludicidade a criança dentro do ambiente hospitalar. Quando hospitalizadas, as crianças passam a conviver com algumas restrições devido aos tratamentos e dias de permanência na unidade hospitalar, que acabam comprometendo o seu desenvolvimento. Soma-se a esse quadro a necessidade de adaptar-se a novos horários e a relacionar-se com pessoas desconhecidas e ainda lidar com a própria doença.

As atividades lúdicas proporcionadas a essas crianças no ambiente hospitalar atuam como catalisadoras no processo de sua recuperação e adaptação, representando estratégia de confronto das condições adversas da hospitalização. O ato de brincar permite à criança sentir-se melhor no cotidiano de sua internação e resgatar as brincadeiras que realizava em seu ambiente familiar, antes da hospitalização. O ambiente hospitalar torna-se mais humanizado, o que favorece a qualidade de vida desses pequenos e a de seus familiares, influenciando assim na sua recuperação⁴.

O brincar faz parte da vida das pessoas desde a infância, e sob essa visão pode-se afirmar que o brincar possui importância para o desenvolvimento global da criança, estando relacionado aos aspectos do desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e físico⁵. A brincadeira em outros aspectos pode auxiliar também a criança em expressar sua agressividade, manter um domínio sobre sua angústia, aumentar as suas experiências, treinar para situações imediatas e futuras além de promover o estabelecimento de contatos sociais⁶. Dessa forma, a brincadeira pode ser utilizada por pais, profissionais da saúde e da educação como um meio de estimular o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças⁷.

O lúdico é uma ferramenta significativa para que se lide com questões tais como a integralidade da atenção; a adesão ao tratamento; o estabelecimento de canais que facilitem a comunicação entre criança-profissional de saúde-acompanhante; manutenção dos direitos da criança, a significação da doença por parte dos pacientes e seus familiares. Para o enfermeiro, a criança com a qual brinca deixa de ser um “prontuário” e passa a ser uma pessoa, com sentimentos e necessidades, que deve ser atendida, para que a doença seja enfrentada e superada da melhor forma possível⁸.

A hospitalização modifica a vida da criança, pois esta é afastada dos seus familiares, amigos, escola, casa e seus objetos pessoais é ela sofre com isso. Por isso, o ambiente hospitalar não deve parecer hostil, frio e ameaçador, pois isso irá prejudicar a criança em seu desenvolvimento, assim como também em seu tratamento. Para facilitar a adaptação da criança à situação de hospitalização, é necessário que esta receba cuidados e estimulação adequada, para que a sua vida não pare em decorrência da sua hospitalização. Para isso, é necessário que a criança não seja afastada dos pais e familiares, que receba o carinho e atenção deles, assim como também da equipe de saúde e que possa ser estimulada a brincar e falar sobre a experiência que está vivendo, seus medos, suas fantasias e suas expectativas⁹.

Assim, o presente artigo objetivou-se a refletir sobre a importância da ludicidade à criança dentro do ambiente hospitalar, considerando que a hospitalização é uma situação nova, que gera ansiedade e que traz dificuldades e prejuízos para o desenvolvimento da criança.

Metodologia

Trata-se de um estudo reflexivo de caráter crítico-descritivo. O levantamento de artigos relacionados à temática aqui exposta foi realizado em pesquisa nas bases: LILACS, Google Acadêmico, SciELO e livros.

Os critérios de inclusão para a seleção do estudo foram: ser artigo, disponível on-line, texto completo e gratuito, nas bases preestabelecidas, divulgados em língua portuguesa e livros disponíveis na Faculdade Uneouro de Ouro Preto do Oeste – RO.

Os descritores utilizados foram: “Hospitalização”, “Criança”, “Lúdico”, “Jogos”, “Brincadeiras” e “Saúde da Criança”. A pesquisa foi realizada de fevereiro de 2020 a março de 2022.

Resultados e Discussão

Para a realização deste trabalho foram identificados, após a busca com os descritores selecionados, 89 publicações e, após a elegibilidade, na triagem, a amostra final foi de 29 artigos e 17 livros disponíveis para consulta na biblioteca da Faculdade Uneouro de Ouro Preto do Oeste – RO.

A utilização de brinquedos, em situações de hospitalização infantil, é um dos recursos que facilitam a experiência da hospitalização. Pois além de fazer com que a criança se divirta um pouco e viva como a criança que é, através do brincar os profissionais que a acompanham, tem



a oportunidade de receber informações acerca das necessidades, medos e angústias que a criança pode estar vivenciando. Através desse trabalho, busca-se mostrar o quanto à situação de hospitalização infantil merece cuidados e atenção especial para que não cause prejuízos no para a criança⁹.

Quando uma pessoa está hospitalizada a sua recuperação depende de seu próprio envolvimento no processo de restabelecimento e isso não é uma tarefa fácil, visto que se encontra debilitada, fora do ambiente doméstico e das rotinas que lhe são peculiares. Para facilitar a recuperação do paciente, a equipe de saúde precisa humanizar o atendimento e o uso de técnicas lúdicas tem oferecido resultados satisfatórios¹⁰.

O lúdico passa a ser, assim, um poderoso instrumento de trabalho, principalmente para a enfermagem, no restabelecimento da saúde humana¹¹.

Aspectos da intervenção no ambiente hospitalar são discutidos por autor¹², o qual defende a criação de mecanismos promotores de um ambiente saudável e vê o brincar como uma possível estratégia no enfrentamento de condições estressantes e como recurso que pode ser utilizado tanto pela criança, como pelos profissionais, para lidarem com as adversidades do processo de adoecimento.

O lúdico em meio a essas intervenções faz com que as afirmações supracitadas se concretizem. A ludicidade permite à criança, criar situações imaginárias que possibilitam um melhor enfrentando diante da situação difícil vivida naquele momento pelo aluno hospitalizado¹³.

Pode se afirmar, então, que o lúdico, de maneira geral, é tudo que provoca emoção, alegria, espiritualidade e prazer. Jogos educativos, dramatizações, festas, celebrações, recreio ou diversão e outras atividades que proporcionem momentos de mais leveza, descontração, alegria, diversão, vitalidade, gozo, vitórias e derrotas, descobertas, criação, novos conhecimentos, novas vivências, novos movimentos são maneiras de vivenciar o lúdico. Como o ser humano é um ser único, única também será cada uma das emoções por ele experimentada, tenha ele vivenciado o lúdico de maneira ativa ou passiva¹⁴.

Atividades lúdicas

Os principais estudiosos da infância, como Freud, Piaget, Vygotsky e Winnicott, deram ênfase à importância das atividades lúdicas na vida das crianças, visto que possuem uma dimensão simbólica e funcional, favorecendo o desenvolvimento da imaginação e da criatividade. Por meio das brincadeiras as crianças expressam sua realidade interna, aliviando-se de suas ansiedades e elaborando de forma saudável as atividades cotidianas, mesmo quando precisam passar por experiências dolorosas, como o adoecimento e a internação hospitalar¹⁵.

O uso de atividades lúdicas no ambiente hospitalar teve início em 1986, quando um palhaço do *Big Apple Circus* de Nova Iorque, chamado Michael Christensen, fez uma apresentação no principal hospital da cidade e, ao final, pediu para visitar as crianças que não haviam comparecido, por não poderem sair do leito. O palhaço fez algumas improvisações, deixando as crianças muito alegres. Essa

apresentação deu origem ao grupo *Clown Care Unit*, o primeiro a ser treinado para levar alegria aos pacientes do hospital de Nova Iorque¹⁶.

O ato de brincar, para Vygotsky¹⁷, cria a chamada “zona de desenvolvimento proximal”, que impulsiona a criança para além do estágio de desenvolvimento que ela já atingiu. Ao brincar, a criança se apresenta além do esperado para a sua idade e mais além do seu comportamento habitual. Através da brincadeira a criança se libera das limitações do seu mundo real, visto que cria situações imaginárias. Além disso, é uma ação simbólica essencialmente social, que depende das expectativas e convenções presentes na cultura.

Outro aspecto relacionado à brincadeira se encontra relacionado à dimensão de criação. Nesse contexto, autor¹⁸ ressalta que mais importante do que o objeto utilizado, é a maneira como este é usado e a relação que é estabelecida, recaindo a ênfase no significado da experiência para a criança, pois através da brincadeira ela aprende a transformar e a usar os objetos, ao mesmo tempo em que os investe e os “colore” conforme sua subjetividade e suas fantasias. Assim, entende-se o porquê muitas vezes um velho brinquedo às vezes danificado é mais importante para a criança do que um novo brinquedo. São, portanto, os significados presentes no brinquedo que mantem a atratividade da criança.

Diante disso, evidencia-se que a brincadeira se torna primordial para o desenvolvimento da criança e assim, é necessário que seja disponibilizado para a mesma o devido espaço e tempo para que ela brinque contribuindo dessa forma para o seu desenvolvimento saudável. Por outro lado, é também fundamental que os adultos resgatem sua capacidade de brincar para que possam se disponibilizar para as crianças como parceiros e incentivadores do ato de brincar¹⁹.

Hospitalização

A hospitalização na infância pode caracterizar-se como uma ação traumática para a criança. A criança é um ser humano completo em cada etapa do seu desenvolvimento, que possui corpo, mente, sentimento, espiritualidade e, portanto, um valor próprio. A criança deve ser respeitada e tratada como uma pessoa, um ser único, competente, com potencialidades, em processo de desenvolvimento e um ser de relações. A criança hospitalizada continua sendo uma pessoa e uma cidadã. A hospitalização é para a criança uma das maiores fontes de ansiedade, tanto para si própria, como para sua família⁹.

A enfermagem é a parte da equipe multidisciplinar que mais interage com os pacientes, e no caso das crianças, desempenham um papel fundamental durante a internação.

Existem vários fatores inerentes à hospitalização que trazem consequências nocivas, e problemas emocionais graves adversos ao desenvolvimento da criança hospitalizada e doente. Entre outros, temos o desmame agressivo, o transtorno da vida familiar, a interrupção ou retardo da escolaridade, do ritmo de vida e do desenvolvimento. Porém, o maior malefício que a hospitalização trás, se refere à separação da criança doente



de sua mãe, aspecto esse que já foi assumido e generalizado nas enfermidades pediátricas, pois é num momento de crise, determinado pela doença que a criança necessita basicamente de apoio e carinho materno²⁰.

Muitos familiares relatam que se sentem desvalorizados no ambiente hospitalar quando exercem o papel de acompanhante da criança, sendo invisíveis aos olhos da equipe, o que faz com que se sintam excluídos dos cuidados de seu familiar e proporcionando um clima de desconfiança entre equipe de saúde e o acompanhante²¹.

A presença de um familiar durante a hospitalização, é uma das medidas mais importantes a serem tomadas para reduzir a ansiedade da criança, porém, é necessário que esse familiar possa se beneficiar de um ambiente adequado, além de ter contato com profissionais que o apoiem e orientem. As atitudes dos profissionais envolvidos nos cuidados com a criança vão ser cruciais para que essa experiência aconteça da melhor maneira possível. O primeiro critério que o profissional deve ter para adquirir essa postura é crer que a presença dos pais é realmente importante para o bem-estar da criança. Outro ponto é assegurar-se de que pais e criança receberam instruções claras e específicas sobre o que podem e devem fazer, em que momentos, locais e condições, assim como também o que podem esperar de cada profissional²².

O profissional precisa saber se comunicar com a criança de forma adequada e numa linguagem que seja apropriada ao seu nível de desenvolvimento. Além de ter uma boa preparação em estratégias empáticas e assertivas que permitam compreender e responder adequadamente aos pais que estão em situação de grande tensão, ansiedade, dúvida e medo.

Na infância, a hospitalização configura-se como uma experiência potencialmente traumática. Ao ser hospitalizada, a criança é afastada do seu convívio natural e exposta ao confronto com a dor e o sofrimento, bem como à limitação física e à passividade, aflorando assim, sentimento de culpa, punição e medo da morte. Ela pode apresentar dificuldades de lidar com tais circunstâncias ao deixar de participar do cenário e das condições favoráveis à continuidade do seu desenvolvimento²³.

Quando uma criança passa por uma hospitalização, ela necessita de incentivos e intervenções que permitam à ela enfrentar a situação de maneira mais leve, mais tranquila, menos sofrida, pois assim a recuperação de sua saúde se dará mais rápido e o tratamento fica mais fácil.

Considerando que o brincar é um instrumento lúdico que medeia a relação da criança com o mundo e influencia na maneira como está se relaciona e interage, este se apresenta como uma estratégia de cuidado integral à criança hospitalizada oportunizando a este ser especial deixar transparecer o seu modo de ser no mundo o que permite aos profissionais considerar sua singularidade no processo de adoecimento e de hospitalização, bem como oferecendo oportunidade a esta criança de expressar seus sentimentos encobertos, subsidiando consequentemente na construção de estratégias para lidar com os acontecimentos²⁴.

A participação da criança hospitalizada em atividades que envolvem o brincar, também pode acelerar sua recuperação, contribuindo para a diminuição do tempo de permanência no hospital e, consequentemente, o custo da hospitalização²⁵.

Para a criança menor e imatura, a explicação da doença ou dos tratamentos deve ser simples e breve, com uma base perceptiva clara, centrada nos fenômenos e sensações mais pregnantes. É necessário dar uma grande atenção à linguagem, pois as crianças tendem a interpretar literalmente o que lhe é dito e se centrar nas imagens de atentado concreto e material à sua integridade física²².

As sensações devem ser referidas de forma a evitar a surpresa, mas de modo a não antecipar dor ou ansiedade. Com uma criança com idade maior, pode, e deve, haver uma informação mais pormenorizada e realista, pois a criança já é capaz de aderir ao desafio de que "dói um pouco", mas que a sua enorme bravura e competência a vão ajudar a vencer aquela prova. A explicação processual do adoecer e do curar, a ideia de que os pensamentos positivos podem vencer as ideias de medo, podem interessar a criança e motivá-la para uma participação mais ativa e positiva no seu tratamento.

Além das dificuldades que a própria doença traz, as condições de hospitalização podem afetar a totalidade da criança, de forma que os seus desenvolvimentos físico, emocional e intelectual fiquem comprometidos.

Ao lidarmos com uma clientela que tem sua rotina de vida desestruturada pela doença e pelos processos inseridos neste contexto, o brincar aparece como uma possibilidade de organização desse caos¹.

Nessa perspectiva, o lúdico torna-se um instrumento interessante para trabalhar exatamente o que não é dito ou não pode ser dito no tratamento. As possíveis tensões e incômodos gerados nesses ambientes podem ser atenuados com o brincar, o qual assume um papel de suporte no cuidado e atenção à saúde da criança, permitindo que o serviço seja encarado de maneira mais acolhedora¹⁵.

O espaço lúdico está situado entre o real e a fantasia. É uma condição intrínseca na vida do sujeito e elemento essencial para a manutenção da saúde, fornecendo subsídios que podem contribuir para um bom desenvolvimento do processo saúde/doença, principalmente quando a doença é crônica e pode levar a desajustes emocionais, comportamentais e sociais²⁶.

Dentre as possíveis estratégias utilizadas pela criança para enfrentar o processo da hospitalização, encontra-se o brincar e a leitura, sendo essas práticas próprias de seu momento de vida, nas quais ela descobre, experimenta, inventa, exercita e confere suas habilidades, além de terem estimuladas a criatividade, a iniciativa e a autoconfiança, ações sempre presentes nos projetos implementados pela equipe interdisciplinar²⁷.

Essa necessidade de diversão é confirmada por autor²⁸, quando diz que, ao brincar, a criança fantasia, supõe, imita e cria enredos próprios que a ajudam a compreender o mundo. O encontro entre o mundo externo (compartilhado) e o mundo interno (das ideias, dos anseios e da imaginação) é frequente, e, consequentemente, quanto

mais rica em recursos internos a criança for, maior chance de sucesso na solução desses encontros ela terá.

Para autores²⁹, através do brincar é possível se diagnosticar na criança patologias, bem como identificar doenças e verificar características saudáveis e dificuldades da criança. Nesse contexto, ressalta-se que o brincar pode contribuir como um valioso instrumento no que concerne à observação e o atendimento do psicanalista, visto que as vivências das crianças surgem repletas de significados³⁰.

Equipe multidisciplinar

Faz parte da equipe multidisciplinar, enfermeiros, médicos, psicólogos, fisioterapeutas, nutricionistas, dentre outros. A equipe multidisciplinar é composta por profissionais de diversas áreas da saúde, os quais trabalham em equipe, auxiliando na recuperação do paciente³¹.

Para que a introdução da ludicidade no ambiente hospitalar ofereça bons resultados, a equipe multidisciplinar que atende as crianças internadas deve ter um espírito de brincar, considerando-o como uma necessidade vital diante do processo de adoecimento e tratamento. Destaca-se o trabalho em equipe como sendo um modelo de intervenção, no qual o intercâmbio entre os saberes profissionais acontece de forma produtiva e definida. Nesse sentido, é importante que esses profissionais, que atendem crianças em hospitais, trabalhem em equipe, justamente pela troca de saberes profissionais, bem como pela melhora desses relacionamentos interpessoais, contribuindo de forma mais integral para a recuperação do paciente³².

Autores³³ explicam que a falta de vínculo entre a equipe de saúde e o paciente pode trazer prejuízos ao desenvolvimento da criança. Os autores lembram que a criança não é capaz de aprender coisas por ela mesma, depende, assim, da mediação de outras pessoas e da interação com objetos, o que demonstra que o ser humano só se desenvolve no interior de um grupo social.

O uso do lúdico em pediatria é sugerido na Classificação das Intervenções de Enfermagem, que aborda o diagnóstico e tratamento das afecções respiratórias em crianças, recomendando o uso do brinquedo e do brincar, para estimular a respiração e facilitar o tratamento. Para isso, o profissional precisa conhecer a capacidade motora da criança internada, bem como o melhor uso do brinquedo ou da brincadeira. O trabalho deve ser multiprofissional e interprofissional, para que seja alcançada a função terapêutica do lúdico. Os profissionais que dele fazem uso precisam ter criatividade, paciência, persistência, boa vontade, tranquilidade, segurança e carinho³⁴.

O enfermeiro, como membro da equipe que atende a criança hospitalizada, deve oferecer uma assistência humanizada, da qual o lúdico pode fazer parte, proporcionando mais qualidade de vida para o pequeno paciente e seus familiares. O enfermeiro que convive com a criança passa a fazer parte do seu cotidiano e ela espera que o profissional seja afetivo, confiável e que tenha senso de humor. Essas qualidades, expressas por meio de atividades lúdicas, que distraiam a criança das dores do tratamento, incentivam-na a mobilizar forças para que recupere a sua saúde em menor espaço de tempo⁸.

A maneira como a equipe de saúde desenvolve seu trabalho no hospital, como é formada a equipe, se são profissionais treinados para lidar com crianças, e se conseguem visualizar os pacientes como seres humanos ou somente portadores de doenças, é um outro fator importante a se considerar quando se discutem as consequências nocivas causadas pela hospitalização²⁰.

Com isso, cabe salientar que a tríade profissional – brinquedo – criança interliga propósitos e expectativas, facilitando a interação positiva, sendo o brinquedo predominantemente a ferramenta relevante à intervenção humanizada, promovendo o movimento entre - mundo real e imaginário - transpondo as barreiras do adoecimento. Assim, faz-se necessário o envolvimento no processo terapêutico, minimizando a angústia da criança e familiares, priorizando o universo infantil, maximizando o potencial de afetividade, amor e vontade de ser companheiro da criança na experiência vivenciada³⁵.

A integração entre os membros da equipe hospitalar favorece a criança perceber uma uniformidade de ações, aspecto fundamental na prevenção de desajustes emocionais que podem vir a manifestarem-se durante e/ou após uma experiência hospitalar. A equipe hospitalar deve agir de modo integrado, buscando continuidade e consistência. O atendimento pressupõe uma constante troca de informações entre os componentes, para que decisões, condutas e intervenções sejam definidas nesse âmbito³⁶⁻³⁸.

A importância do brincar

A percepção dos pais e das crianças sobre o empenho e integração da equipe hospitalar influencia de uma forma direta no relacionamento equipe-família, condição indispensável para o processo de cura. No hospital, pais também podem se sentir mais seguros se souberem que as necessidades emocionais de seus filhos estão sendo alvo de intervenções, assim como as necessidades médicas³⁹.

Autor³⁰ descreveu que a aprendizagem é mais eficaz quando é divertida. Assim, a aprendizagem de conceitos relacionados à doença e hospitalização pode ser mais facilmente trabalhada com a inclusão da atividade lúdica no hospital.

Considera-se o brincar como uma das estratégias facilitadoras da adaptação da criança à condição de hospitalização, permitindo que esta expresse seus sentimentos, proporcionando melhora no repertório de enfrentamento desta condição. Crianças aprendem, através do brincar, acerca de seu mundo e de como lidar com esse ambiente (de objetos, tempo, espaço, estrutura e pessoas)⁴⁰. A importância do brincar na situação hospitalar ganhou relevância Social principalmente a partir do Trabalho do médico Patch Adams (1999), nos Estados Unidos da América, cuja história pessoal foi popularizada através de filme⁴¹.

Nessa situação, a criança necessita de recursos que façam com que ela possa enfrentar a fase pela qual está passando. Recursos esses que a traga para perto, o máximo possível, de sua vida fora do hospital, onde ela possa expressar seus sentimentos e ter proximidade com as



peças, e que o sofrimento dessa criança, devido à hospitalização, seja minimizado³³.

Pode-se afirmar, então, que o lúdico, de maneira geral, é tudo que provoca emoção, alegria, espiritualidade e prazer. Jogos educativos, dramatizações, festas, celebrações, recreio ou diversão e outras atividades que proporcionem momentos de mais leveza, descontração, alegria, diversão, vitalidade, gozo, vitórias e derrotas, descobertas, criação, novos conhecimentos, novas vivências, novos movimentos são maneiras de vivenciar o lúdico. Como o ser humano é um ser único, única também será cada uma das emoções por ele experimentada, tenha ele vivenciado o lúdico de maneira ativa ou passiva¹⁴.

Vygotsky^{17:106} afirma que “[...] é impossível ignorar que a criança satisfaz certas necessidades no brincar”. Se não entendermos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade como uma forma de atividade”.

Ainda, acrescenta em sua teoria que é “[...] no brincar que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos”. O autor realizando uma distinção entre brincadeira e outras atividades infantis afirma que na primeira existem as regras e a imaginação, tanto de forma implícita quanto explícita^{17:126}.

Jogos e brincadeiras lúdicas

De uma forma geral, os jogos fazem parte da nossa vida desde os tempos mais antigos, estando presentes não só na infância, mas como em outros momentos. Os jogos podem ser ferramentas instrucionais eficientes, pois eles divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador⁴².

Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade essencial ao ser humano. Entre os primitivos, por exemplo, as atividades de dança, caça, pesca e lutas eram tidas como de sobrevivência, ultrapassando muitas vezes o caráter restrito de divertimento e prazer natural. As crianças, nos jogos, participavam de empreendimentos técnicos e mágicos⁴³.

O brincar e o jogar são considerados como facilitadores nos tratamentos realizados em pediatria. No caso de crianças com afecções respiratórias, como asma e fibrose cística, o uso de determinados brinquedos de sopro e técnicas lúdicas, como soprar materiais e instrumentos musicais, fazer bolhas de sabão, dentre outros, potencializam os resultados da fisioterapia respiratória, de forma divertida e prazerosa, tanto para os pequenos pacientes, quanto para os pais, que devem ser convidados a participarem das atividades. O uso concomitante da música faz com que os resultados sejam ainda melhores, principalmente na melhoria dos parâmetros imunológicos, estado emocional e aumento das funções pulmonares³⁴.

O ato de brincar contribui na recuperação da criança e melhora para seu auto-estima favorecendo seu

tratamento, recuperação e reabilitação. Em vista disso, há necessidade da utilização de instrumentos distratores/matérias lúdicas de acordo com a fase de desenvolvimento do infante, o que pode reduzir comportamentos como angústia, choro e medo, tal instrumento em manejo na presença dos pais encorajam ainda mais as crianças e facilita na realização de técnicas necessárias para a recuperação da criança⁴⁴.

A atividade lúdica é uma forma de promover o acolhimento da criança no hospital com a finalidade de diminuir os impactos causados pela doença e internação hospitalar, na qual a ludicidade pode contribuir para que as crianças dominem seus medos e controlem suas ideias. Desta maneira, usar métodos que as deixam mais seguras nesse novo ambiente pode ajudar o profissional a fazer o uso de técnicas necessárias para melhor atendê-las⁴⁵.

O brincar também pode ser utilizado de forma específica, por meio do palhaço, com a função de alegrar o ambiente e amenizar as sensações desagradáveis da hospitalização, humanizando o contexto hospitalar. Conta-se a experiência positiva do grupo "Doutores da Alegria" na tarefa de levar o palhaço até as crianças hospitalizadas. Seguindo este mesmo caminho, pesquisadores⁴⁶ relatam as transformações diárias que a introdução de palhaços por meio da "Companhia do Riso" trouxe ao contexto hospitalar, tornando-o mais descontraído.

Conclusão

Este trabalho procurou demonstrar a importância do lúdico para a criança hospitalizada. Conforme o exposto, vemos o lúdico, o brincar, como um processo fundamental no tratamento de crianças no ambiente hospitalar, pois além de ser um recurso educativo na formação e desenvolvimento da criança, é ainda um meio de auxílio e contribuição no bem-estar e na qualidade de vida da criança hospitalizada. Nota-se que o lúdico no ambiente hospitalar deixa a criança menos estressada, angustiada e mais compreensiva, sendo também uma forma de aproximação entre família, o paciente e o profissional, um elo de confiança, na qual os profissionais de saúde conseguem entender o paciente.

Cabe aos profissionais da saúde aprofundarem-se neste tema e entender que a ciência não se resume a procedimentos técnicos, e sim, na contribuição para a recuperação do paciente. Devemos tornar a assistência à saúde menos dolorosa e desagradável à criança hospitalizada, incentivando estudos como este, com o intuito de proporcionar alívio às crianças hospitalizadas, bem como, a compreensão dos profissionais de saúde da importância do lúdico dentro das unidades hospitalares e a utilização desta terapêutica para qualificação da assistência prestada ao menor.

O lúdico é comprovadamente eficaz para a criança hospitalizada, mas infelizmente no cenário atual a equipe multidisciplinar das unidades hospitalares não dispõe de tempo para se dedicarem a aplicação de atividades lúdicas e muitas unidades não dispõem com um profissional voltado apenas para essas atividades.



Referências

1. Mitre RMA, Gomes R. O papel do brincar na hospitalização de crianças: uma reflexão. *Pediatria Moderna* [Internet]. 2002 [acesso em 06 set 2018];38(7):339-342. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-505059>
2. Matos ELM. Pedagogia hospitalar: uma possibilidade a mais. *Revista Facinter* [Internet]. 2003 [acesso em 06 set 2018];32. Disponível em: <http://www.facinter.br/revista/numero15/index.php?pag=artigosdeopiniao5>
3. Kishimoto TM. Brinquedos e Brincadeiras: Uso e Significações dentro de contextos culturais. In: SANTOS, S. M. P. (org.). *Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. Petrópolis: Vozes; 2007.
4. Borges EP, Nascimento MDSB, Silva SMM. Benefícios das atividades lúdicas na recuperação de crianças com câncer. *Bol. Acad. Paul. Psicol.* [Internet]. 2008 [acesso em 16 set 2018];28(2):211-221. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/bapp/v28n2/v28n2a09.pdf>
5. Piaget J. *A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar; 1971.
6. Brock A, et al. *Brincar: aprendizagem para a vida*. Porto Alegre: Penso; 2011.
7. Moyles JR. *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*. Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artmed; 2002.
8. Forlin C. A importância da atuação do enfermeiro na humanização e no lúdico em crianças hospitalizadas. *Artigonal* [Internet]. 2011 [acesso em 16 set 2018]. Disponível em: <http://www.artigonal.com/medicina-artigos/aimportancia-da-atuacao-do-enfermeiro-na-humanizacao-e-no-ludico-em-criancas-hospitalizadas4534147.html>
9. Furtado LF. *O lúdico no contexto da hospitalização infantil*. Brasília: UniCeub; 2003.
10. Ferreira C. Intervenção com Mães de Crianças Hospitalizadas. *Rev Port Enferm Saúde Mental* [Internet]. 2011 [acesso em 16 set 2018];(5):45-1. Disponível em: http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1647-21602011000100007&Ing=pt
11. Silva ALM, SILVA MA. As contribuições da arte lúdica no restabelecimento da saúde humana. *Estudos* [Internet]. 2012 [acesso em 16 set 2018];39(4): 469-480. Disponível em: <http://seer.ucg.br/index.php/estudos/article/viewFile/2661/1623>
12. Zannon CML. Desenvolvimento Psicológico da Criança: Questões básicas relevantes à intervenção comportamental no ambiente hospitalar. *Psicologia: Teoria e Pesquisa* [Internet]. 1991 [acesso em 16 set 2018];7(2):119-136. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-97877>
13. Cunha NHS. *Brinquedoteca: Definição, Histórico no Brasil e no Mundo*. In: FRIEDMANN, A. (org.). *O Direito de Brincar: a brinquedoteca*. São Paulo: Edições Sociais; 1998.
14. Schwartz SH. Valores Humanos Básicos: seu contexto e estrutura intercultural. Em A. Tamayo; J.B. Porto (Org.), *Valores e Comportamento nas Organizações* (pp. 21-55). Petrópolis: Vozes; 2005.
15. Drummond I, Pinto JA, Santana WSB, Modena CM, Schall VT. A inserção do lúdico no tratamento da Sida pediátrica. *Análise Psicológica* [Internet]. 2009 [acesso em 16 set 2018];1(37):33-43. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=2202586&pid=S1516-3687201500010000900006&Ing=pt
16. Sampaio EA, Novaes LHSV. Brincar é também aprender? *Pediatria Moderna*. 2001;37(14):138-144.
17. Vygotsky L. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes; 1989.
18. Winnicott DW. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago; 1975.
19. Marques FM, Ebersol HL. A Importância do Brincar para o Desenvolvimento Infantil [Internet]. 2015 [acesso em 16 set 2018]. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/creche/aunidade/psicologia-1/aimportancia-do-brincar-para-o-desenvolvimento-infantil>
20. Angerami-Camon VA, et al. *Psicologia Hospitalar: teoria e prática*. 2. ed. São Paulo: Pioneira; 1995.
21. Galhano AR, Araujo CS, Maciel RO. A participação do escolar hospitalizado no processo de terapia medicamentosa como barreira na prevenção de eventos adversos. *Glob Acad Nurs*. 2021;2(4):e199. <https://dx.doi.org/10.5935/2675-5602.20200199>
22. Barros L. *Psicologia Pediátrica: Perspectiva desenvolvimentista*. Lisboa: Climepsi Editores; 1999.
23. Santa Roza E. *Quando brincar é dizer*. Rio de Janeiro: Contracapa; 1999.
24. Costa TS, Morais AC. A hospitalização infantil: vivência de crianças a partir de representações gráficas. *Rev enferm UFPE online*. 2017;11(Supl. 1):358-67. DOI: 10.5205/reuol.7995-69931-4-SM.1101sup201715
25. Gottfried AW, Brown CC. *Play interactions: The contribution of play material and parental involvement in children's development*. Lexington: Lexington Books; 1986.
26. Klein M. *A psicanálise de crianças*. Rio de Janeiro: Imago; 1997.
27. Pedrosa AM, Monteiro H, Lins K, Pedrosa F, Melo C. Diversão em movimento: um projeto lúdico para crianças hospitalizadas no Serviço de Oncologia Pediátrica do Instituto Materno Infantil Prof. Fernando Figueira, IMIP. *Rev. Bras. Saúde Matern. Infant.* [Internet]. 2007 [acesso em 16 set 2018];7(1):99-106. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbsmi/a/v6dh7CjDxXjNqMDQ4BmDPYF/?format=pdf&lang=pt>
28. Ortiz LCM, Freitas SN. Considerações acerca da inclusão escolar de crianças pós-hospitalizadas. *Cadernos de Educação Especial* [Internet]. 2002 [acesso em 16 set 2018];20. Disponível em: <http://coralx.ufsm.br/revce/>
29. Matioli AS, Falco AMC, Barros MSF. O lugar do brincar: onde e como se brinca na atualidade. *Revista indexada no Periódico, índice de revistas Latino-Americanas em Ciências*. 2007.
30. Santos SMP (org.). *A Ludicidade como ciência*. Petrópolis: Editora Vozes; 2021.
31. Tonetto AM, Gomes WB. Competências e habilidades necessárias à prática psicológica hospitalar. *Arq. bras. psicol.* [Internet]. 2007 [acesso em 16 set 2018];59(1):38-50. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1809-52672007000100005
32. Minelli DS, Soriano JB, Fávero PE. O profissional de educação física e a intervenção em equipes multiprofissionais. *Movimento*. 2009;15(4):35-62. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.5324>
33. Martins STF, Paduan VC. A equipe de saúde como mediadora no desenvolvimento psicossocial da criança hospitalizada. *Psicologia em Estudo* [Internet]. 2010 [acesso em 16 set 2018];15(1):45-54. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pe/a/HLp97XPQf6McZccLXsb3WPD/>



34. Schenkel IC, Garcia JM, Berretta MSK, Silva MEM, Schivinski CIS. Brinquedo Terapêutico como Coadjuvante ao Tratamento Fisioterapêutico de Crianças com Afecções Respiratórias. *Rev. Psicologia: Teoria e Prática* [Internet]. 2013 [acesso em 16 set 2018];15(1):130-44. Disponível em: <https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/ptp/article/view/2929>
35. Pinheiro EM, Silva MJP, Angelo M, Ribeiro CA. O significado da interação das profissionais de enfermagem com o recém-nascido/família durante a hospitalização. *Rev Latino-Am Enferm*. 2008; 16(6):1012-1018. <https://doi.org/10.1590/S0104-11692008000600012>
36. Ceccim RB, Carvalho PRA. Criança Hospitalizada: atenção integral como escuta à vida. Porto Alegre: UFRGS; 1997.
37. Duarte ERM, Muller AM, Bruno SMA, Duarte ALS. A utilização do brinquedo na sala de recuperação: um recurso a mais para a assistência de enfermagem à criança. *Rev Bras Enferm*. 1987;40(1), 74-81. <https://doi.org/10.1590/S0034-71671987000100013>
38. Ranna W, Jacob CMA, Sakata CK, Valente MT, Ferrari VPM. Atuação da Equipe Multidisciplinar em Enfermaria Pediátrica com pais participantes. *Revisões e Ensaio*. 1992.
39. Wishon PM, Brown MH. Play and the young hospitalized patient. *Early Child Development and Care*. 1991;72:39-46. <https://doi.org/10.1080/0300443910720103>
40. Azevedo AVS. O brincar da criança com câncer no hospital: análise da produção científica. *Estudos de Psicologia* [Internet]. 2011 [acesso em 16 set 2018];28(4):565-572. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/estpsi/v28n4/15.pdf>
41. Motta AB, Enumo SRF. Brincar no hospital: câncer infantil e avaliação do enfrentamento da hospitalização. *Psicologia: Saúde e Doenças* [Internet]. 2002 [acesso em 16 set 2018];2(1):23-41. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/362/36230103.pdf>
42. Roland LC, Fabre M-CJM, Konrath MLP, Tarouco LMR. Jogos educacionais. *RENOTE*. 2004;2(1). <https://doi.org/10.22456/1679-1916.13719>
43. Almeida PN. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 11. ed. São Paulo: Loyola; 2003.
44. Schneider CM, Medeiros LG. Criança hospitalizada e o impacto emocional gerado nos pais. *Unoesc & Ciência – ACHS*. 2011;2(2):140-154. DOI: 10.16891/2317-434X.v8.e1.a2020.pp402-408
45. Macedo ACL. et al. Produção científica no brasil a respeito da brinquedoteca/brinquedoterapia em periódicos publicados no período de 1996 a 2012. *Rev. Eletr. Gestão & Saúde* [Internet]. 2013 [acesso em 16 set 2018];4(2):467-81. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/rgs/article/view/269>
46. Françani GM, Zilioli D, Silva PRF, Sant'Ana RPM, Lima RAG. Prescrição do dia - infusão de alegria: utilizando a arte como instrumento na assistência à criança hospitalizada. *Rev Latino-Am. Enferm*. 1998;6(5):27-33. <https://doi.org/10.1590/S0104-11691998000500004>

