

## O USO DA TECNOLOGIA NA LUDOTERAPIA NA HOSPITALIZAÇÃO INFANTO JUVENIL

---

DE OLIVEIRA, Janete S. V. <sup>1</sup>- [OLIVEIRA-janete.oliveira@aluno.faar.edu.br](mailto:OLIVEIRA-janete.oliveira@aluno.faar.edu.br)

BACARIN, Viviane P. <sup>2</sup>- [viviane@faar.edu.br](mailto:viviane@faar.edu.br)

### RESUMO

O processo de internação infantil causa mudanças na rotina diária de uma criança, as quais podem desenvolver alterações no organismo, como problemas psicológicos, emocionais e físicos. Para que haja uma assistência de qualidade é de suma importância que os enfermeiros envolvidos na atuação busquem de forma significativa reduzir os efeitos negativos da hospitalização, procedimentos e patologia. Este artigo trata de uma revisão bibliográfica no período de 2016 a 2020, sobre a temática da inclusão da ludoterapia tecnológica durante a internação infanto juvenil, tendo como objetivo influenciar os enfermeiros que prestam assistência pediátrica melhorar a qualidade serviços prestados, buscando de maneira lúdica a humanização hospitalar, tornando o ambiente satisfatório. Entende-se que o lúdico desenvolvido durante esse processo contribui para redução dos sentimentos negativos, reduzindo o tempo de internação, proporcionando um ambiente satisfatório e divertido, ajudando a criança a compreender o momento em que está vivendo.

**Palavras-chave:** Enfermagem; Brinquedo; Internação; Ludoterapia; Tecnológica.

### THE USE OF TECHNOLOGY IN LUDOTHERAPY IN HOSPITALIZATION FOR INFANTO JUVENIL

### ABSTRACT

The child hospitalization process causes changes in a child's daily routine, which can develop changes in the organism, such as psychological, emotional and physical problems. In order for there to be quality care, it is of utmost importance that the work seek to significantly reduce the negative effects of hospitalization, procedures and pathology. This article deals with a bibliographic review in the period from 2016 to 2020, on the theme of the inclusion of technological play therapy during juvenile hospitalization, aiming to influence nurses who provide pediatric assistance to improve the quality of services provided, seeking in a playful way to humanize hospitals, making the environment satisfactory. It is understood that the playful activity developed during this process contributes to the reduction of negative feelings, reducing the length of hospital stay, providing a satisfactory and fun environment, helping the child to understand the moment in which he is living.

**Keywords:** Nursing; Toy; Hospitalization; Ludotherapy; Technological.

## **INTRODUÇÃO**

Durante o período de internação a criança pode ter o comprometimento do desenvolvimento por afasta-se de sua rotina cotidiana, perda de sua autonomia por sofrer várias alterações sentindo-se inseguras devido ao ambiente novo e desconhecido, surgindo assim ansiedade e frustrações por causa das mudanças e troca de vida habitual (DA SILVA, 2016).

Quando uma criança é hospitalizada perde sua vida social, na qual sofrem várias alterações, sentindo-se frágil e sensível levando ao desenvolvimento dos problemas psicológicos e emocionais, a inclusão da brinquedoteca hospitalar, pode contribuir nos tratamentos, procedimentos e assistência com o intuito de diminuir os efeitos da doença, proporcionando segurança e tranquilidade, na qual influencia positivamente na recuperação durante a internação hospitalar (GABRIEL; SILMARA, 2017).

Desenvolver as atividades lúdicas tecnológicas durante a hospitalização de crianças e adolescentes, que necessitam permanecer hospitalizadas para realizar tratamentos de suas patologias, o lúdico pode contribuir de forma significativa para aceitação dos tratamentos, medicações e assistência prestada pelos profissionais envolvidos no cuidado prestado (FRANZOI, 2016).

A inclusão do lúdico durante a hospitalização busca refletir o bem estar das crianças, na qual permite que elas manifestem sua liberdade de expressão, auxiliar no desenvolvimento emocional permitindo que a criança crie mecanismos para enfrentar suas dificuldades e medos, pois tem uma imagem invertida em relação ao processo de internação (VIEIRA, 2017).

São através das ludicidades que as crianças constroem seu próprio mundo e busca compreendendo o momento em que está vivendo, reduzindo seu sofrimento durante os processos da hospitalização, através de brincadeiras satisfatória que consequentemente contribui para recuperação e redução do tempo de internação (ROSSELIA, 2017).

A brinquedoteca no ambiente hospitalar que oferece atendimento pediátrico busca desenvolver atividades lúdicas que possa contribuir de forma significativa para recuperação das crianças hospitalizadas, minimizando os traumas e problemas

## O USO DA TECNOLOGIA NA LUDOTERAPIA NA HOSPITALIZAÇÃO INFANTO JUVENIL

---

psicológicos e emocionais, com objetivo de proporcionar brincadeiras satisfatórias que respondam às necessidades físicas e afetivas, visando à humanização hospitalar (ABREU, 2018).

Com o propósito de contribuir para melhora da autoestima através de brincadeiras satisfatória, ajudando a criança reorganizar seus sentimentos para compreender o momento em que está vivendo, reduzindo as inseguranças e impulsos, influenciando positivamente na recuperação, e conseqüentemente reduzindo o tempo de internação, pois a maioria das crianças hospitalizadas sente-se inseguras por estar em um ambiente novo e desconhecido, que podem levar às alterações emocionais e psíquicas, por causa dos sinais e sintomas da patologia, procedimentos que lhe causam dores e mudança de vida habitual, essa pesquisa tem como objetivo discorrer sobre as atividades lúdicas tecnológicas que podem ser desenvolvidas durante a o processo de internações das crianças e adolescentes.

### **METODOLOGIA**

Trata-se de um estudo descritivo de revisão narrativa da literatura sobre a inclusão das atividades lúdicas durante o processo de hospitalização infanto juvenil. A pesquisa consistiu na busca de artigos científicos sobre o tema, publicados em periódicos nacionais, na língua portuguesa, no período de 2016 a 2020, consultados nas bases de dados Bireme e Google Acadêmico, nos parâmetros de busca e limites definidos segundo as opções disponíveis em cada base, utilizando os descritores em saúde disponíveis na Biblioteca Virtual em Saúde: Enfermagem, Brinquedo, Internação, Ludoterapia, Tecnológica.

A seleção da literatura seguiu três critérios de inclusão previamente estabelecidos: (1) artigo científico, com o objetivo diretamente relacionado ao colocar o tema (2) publicado em periódico nacional no idioma português; (3) publicação no período de 2016 a 2020. Dessa forma, para o presente estudo, os autores excluíram os livros, as dissertações e as teses.

Inicialmente, foi realizada uma busca automática, atentando para os parâmetros supracitados. A seguir, houve uma seleção dos estudos em três etapas: (1) exclusão de artigos não pertinentes ao objetivo do presente pesquisa; (2)

## O USO DA TECNOLOGIA NA LUDOTERAPIA NA HOSPITALIZAÇÃO INFANTO JUVENIL

---

conferência dos títulos dos trabalhos e dos respectivos autores para se verificarem repetições em mais de uma base de dados, sendo os artigos redundantes computados apenas uma vez; (3) leitura dos resumos, com análise da relação entre os objetivos de cada estudo e o propósito desta pesquisa, para exclusão dos artigos não pertinentes.

Cumpridas as três etapas descritas procederam-se à leitura, na íntegra, dos artigos selecionados. A partir da leitura, foram elaboradas categorias reflexivas e descritivas de análise dos dados, configuradas como: Hospitalização da criança, Lúdico na hospitalização, Ludoterapia Tecnológica, Ludicidade Tecnológica como Contribuição da Melhora Clínica, Recursos Lúdicos e Qualificação Profissional para uso da Ludicidade Tecnológica no Âmbito Hospitalar.

### HOSPITALIZAÇÃO E A CRIANÇA

O hospital é vista pela criança como um ambiente que lhes causam várias transformações, e irá repercutir em seu comportamento, mediante a isso as crianças que necessitam de hospitalização não desenvolverá só uma doença física, mas também um descontrole emocional, na qual devem receber uma assistência qualificada para evitar marcas após a demissão, desta forma as crianças e adolescentes possa entender que o ambiente hospitalar é um local onde irá tratar suas patologias e melhorar sua qualidade de vida (BAHIA; BICHARA, 2018).

As crianças que necessitam ser hospitalizada considera o ambiente hospitalar um local que afasta-as de seus familiares e amigos, levando ao desenvolvimento do medo, angústia, estresse, ansiedade, problemas psicológicos e emocionais que podem ser relacionada a assistência prestada anteriores, ambiente desconhecido e perda da<sup>1</sup> autonomia do momento em que está vivendo, sendo assim se faz necessário a capacitação dos profissionais envolvidos que irão prestar assistência às crianças hospitalizadas, com a finalidade de reduzir os efeitos patológicos, procedimentos e tratamentos (ALVES; CONSTANTINO, 2020).

---

<sup>1</sup> 1. Discente do Curso de Enfermagem - Instituto de Ensino Superior de Rondônia - IESUR.  
2. Enfermeira. Orientadora. Docente e Coordenadora do Curso de Enfermagem - IESUR.

## O USO DA TECNOLOGIA NA LUDOTERAPIA NA HOSPITALIZAÇÃO INFANTO JUVENIL

---

Cada criança tem uma interpretação do ambiente hospitalar, mediante a fase de desenvolvimento em que se encontra, na qual cada uma manifestará reações diferentes ao tentar se adaptar com o ambiente novo e desconhecido, criando para si um conceito, para muitas crianças a hospitalização irá representar um momento que lhe causam sentimentos de medo que conseqüentemente dificultam o seu crescimento e desenvolvimento (DAL BOSCO, 2018).

### LÚDICO NA HOSPITALIZAÇÃO

Assim que uma criança necessita ser hospitalizada sofrem várias alterações por afastar-se de sua realidade, sentindo-se frágil por perder o controle do momento em que está vivendo, causando ansiedade, estresse, problemas psicológicos e emocionais na qual irá dificultar assistência de enfermagem e os tratamentos médicos (LUCIETTO *et al.*, 2017).

Ultimamente várias unidades hospitalares que possuem enfermagem pediátrica têm trabalhado com a brinquedoteca, com intuito de proporcionar à criança hospitalizada a humanização hospitalar, e conseqüentemente criar um elo de comunicação entre crianças, acompanhante e profissional envolvido (DOS SANTOS; CRAHIM, 2019).

As atividades lúdicas no âmbito hospitalar busca refletir o bem estar das crianças que necessitam permanecer hospitalizadas, pois muitas crianças têm o comprometimento do seu desenvolvimento por afastar-se de sua rotina cotidiana, levando a perda de sua autonomia e várias alterações por se sentirem inseguras. (DA SILVA; DE MENEZES, 2019).

O lúdico ajudam as crianças a construir seu próprio mundo e compreender o momento em que está vivendo, manifestando assim a liberdade de expressão e desenvolvendo a capacidade para enfrentar suas dificuldades, medos, insegurança e tentar adaptar-se em um ambiente totalmente desconhecido (DE OLIVEIRA; DA SILVA, 2019).

A ludicidade pode ser desenvolvida de três formas como; Brinquedos Dramáticos na qual a crianças e adolescentes consegue aliviar seu estado emocional; Brinquedos Instrucional permite a compreensão dos tratamentos, assistência e

## O USO DA TECNOLOGIA NA LUDOTERAPIA NA HOSPITALIZAÇÃO INFANTO JUVENIL

---

processos patológicos, ajudando a criança reformular seu conceito a respeito da hospitalização e Brinquedos Captador de Funções Fisiológicas que tem como objetivo aperfeiçoar ou preservar suas habilidades físicas mediante as suas necessidades (SILVA *et al.*, 2018).

### LUDOTERAPIA TECNOLÓGICA

As crianças que passam pelo processo de hospitalização acaba adquirindo um estilo de vida menos ativo, e conseqüentemente leva à insegurança, medos, estresse e angústias devido à otimização do lazer, sendo assim o uso da tecnologia pode contribuir para o desenvolvimento do uso de suas habilidades, elaborando hipótese e formulando suas próprias estratégias para entender o processo de saúde e doença, através da ludoterapia tecnológica desenvolvida no ambiente hospitalar pode oferecer um momento de distração e interação social, permitindo que crianças e adolescentes viverem novas experiências que irá contribuir para a redução do tempo de internação (MULHER, 2016).

O lúdico tem como finalidade buscar novos métodos na abordagem às crianças hospitalizadas, na qual é um dos recursos disponíveis para auxiliar durante o processo de assistência, procedimentos e tratamento, buscando suprir a realidade da sociedade (MARIA; OHARA; RIBEIRO, 2019).

As atividades lúdicas tecnológicas é um instrumento facilitador na interação entre criança, acompanhantes e equipe multidisciplinar envolvidos, pois ambos trocam conhecimentos e experiências, afastando o tradicionalismo hospitalar, proporcionar às crianças um olhar crítico, liberdade e autonomia para compreender melhor as mudança de vida habitual, contribuindo para a sua formação social e interação (BRANDÃO *et al.*, 2019).

### LUDICIDADE TECNOLÓGICA COMO CONTRIBUIÇÃO DA MELHORA CLÍNICA

A inclusão das atividades lúdicas tecnológica durante o período de internação além de criar um elo de comunicação entre crianças, adolescente, acompanhantes e equipe multidisciplinar, tem como o objetivo promover à criança e adolescente

## O USO DA TECNOLOGIA NA LUDOTERAPIA NA HOSPITALIZAÇÃO INFANTO JUVENIL

---

promoção da saúde, através de recursos lúdicos disponibilizado pela instituição hospitalar, com intuito de tornar o ambiente hospitalar mais agradável, através de brincadeiras satisfatórias (SILVA, 2017).

A ludicidade tecnológica busca suprir a realidade da nossa sociedade, quebrando o tradicionalismo da rotina hospitalar, estimulando as crianças e adolescentes a reformular suas estratégias para lidar com os processos de hospitalização, tornando assim a criança um sujeito participativo nos processos da internação, e conseqüentemente reduzir o tempo de hospitalização através das atividades lúdicas (FARIAS, 2019).

Para Vicente e Piovesan (2017) a maioria das patologias instaladas acaba privando a criança dos momentos de lazer, fazendo assim uma mudança radical de seus hábitos diários, pois é um processo que distânciada dos seus familiares, escola, amigos, animais de estimação, brinquedos, dessa forma o uso da tecnologia faz com que as crianças e adolescentes criem mecanismos para superar os processos da internação.

O Lúdico no ambiente hospitalar são momentos recreativo, onde as crianças têm a oportunidade de brincar, interagir e trocar experiências com crianças e profissionais, vivenciar novas experiências, e ao mesmo tempo conseguem desenvolver novas formas de enfrentar as etapas da internação, desmistificando a ideia de hospitalização como um ambiente que lhes causa dores, angústia e tristezas (RODRIGUES; SIMÕES; PRODOCIMO, 2019).

O medo e a ansiedade são sentimentos recorrentes do processo de hospitalização, na qual pode ser reduzido através ludicidade desenvolvida durante o período de internação, promovendo tanto o bem-estar físico como emocional, oferecendo a criança e ao adolescente um ambiente que lhes proporcionam momentos de alegrias e conseqüentemente contribuindo para redução do tempo de hospitalização (FONTES, 2016).

Assim o brincar corrobora com redução da ansiedade e supre as necessidades físicas, emocionais e afetivas, envolvendo as crianças e adolescentes a participar ativamente durante os processos de assistência, procedimentos e tratamentos, fazendo com que as crianças e adolescentes desenvolvam novas habilidades para

## O USO DA TECNOLOGIA NA LUDOTERAPIA NA HOSPITALIZAÇÃO INFANTO JUVENIL

---

adaptar-se a rotina hospitalar, contribuindo para melhor adesão aos tratamentos (SILVA; PIOVESAN, 2018).

A brinquedoteca hospitalar torna as crianças e adolescentes em processo de hospitalização um sujeito ativo e participativo em todos os processos da internação, dessa forma consegue superar as inconveniências causadas pelo processo patológico, aproveitando melhor o período de tratamento, dando espaço para viverem novas experiências (DE SÁ; DE RESENDE; DE MIRANDA, 2017).

Portela e do Rosário (2019) afirmam que os recursos lúdicos auxiliam na comunicação e nosso processo de recuperação, reduzindo de forma significativa os sintomas patológicos e sentimentos negativos em relação à internação, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, motor, social, afetivo, emocional, físico e cultural.

Nesse contexto o brincar no ambiente hospitalar é de suma importância em todas as instituições que prestam atendimento a crianças e adolescentes, pois é através das atividades lúdicas desenvolvida que as crianças compreendem melhor o momento em que está vivendo, reconhecendo e assimilando sua realidade, na qual o lúdico é uma forma de humanizar e abrir espaço para a confiança recíproca, minimizando o tempo de hospitalização e tornando o ambiente mais acolhedor, contribuindo para melhor clínica através de brincadeiras satisfatório (DE JESUS; SALES, 2019).

A brincadeira desenvolvida durante o processo de hospitalização ajuda as crianças e adolescentes criar e recriar seus conhecimentos, fazendo com que o ambiente hospitalar se torne mais agradável, divertido e prazeroso, contribuindo de forma significativa para os processos de aprendizagem, amenizando os sentimentos de medo, ansiedade, negatividades (ZAROOUR, 2018).

### RECURSOS LÚDICOS

A televisão já vem sendo usada na enfermaria com intuito de proporcionar aos paciente e acompanhante distração e fuga da realidade hospitalar, hoje contamos com diversos recursos tecnológicos que podem auxiliar durante os processos de hospitalização, contribuindo tanto para distração como para conectar o paciente com a realidade anteriormente vivenciada, sendo um recurso indispensável, pois

## O USO DA TECNOLOGIA NA LUDOTERAPIA NA HOSPITALIZAÇÃO INFANTO JUVENIL

---

permitindo à criança e adolescentes a oportunidade de conhecer diversas formas de interagir, reduzindo os efeitos negativos (MANGUEIRA, 2016).

A ludoterapia tecnológica pode ser desenvolvida através de tablete, kit robótica, mesa de interação, mesa de alfabetização eletrônica, computadores com jogos, músicas, filmes, desenhos, videoclipe e vídeo cinema voltados para criança e adolescentes em processo de hospitalização (PEDROSO; LUIZ, 2017).

Assim o lúdico tecnológico é um recurso inovador que favorece a interação, e promove mudanças no ambiente hospitalar, na qual amplia o potencial físico e humano podendo, contribuir de forma significativa para a alfabetização, interação social, diagnóstico da doença e tratamentos (JÚNIOR *et al.*, 2019).

### **QUALIFICAÇÃO DOS PROFISSIONAIS PARA O USO DA LUDICIDADE TECNOLÓGICA NO ÂMBITO HOSPITALAR**

A ludicidade tecnológicas pode ser desenvolvida no ambiente hospitalar de diversas formas, contribuindo para o desenvolvimento infantil e humanização, ajudando a criança a viverem novas situações, sendo assim os recursos a serem utilizados na brinquedoteca deverá ser higienizado de forma correta para evitar as infecções cruzadas, na qual a brincadeira deverá mediada por uma equipe qualificada, classificando cada paciente conforme as suas limitações, para que a brincadeira desenvolvida na brinquedoteca possa contribuir de forma significativa, reduzindo o tempo de internação (SANTOS; PEREIRA, 2020).

Os Enfermeiros ao desenvolvimento das atividades lúdicas devem buscar qualificações e inovações em relação à ludicidade tecnológicas, para estar sempre atentos às mudanças que a ludicidade proporcionada à criança e adolescente, conforme os resultados obtidos manter ou elaborar novas estratégias para contribuir de forma significativa para melhora clínica, através das brincadeiras satisfatórias que possa contribuir para o bem estar das crianças, adolescentes e acompanhantes (BEZERRA, 2019).

É de grande importância que a equipe multiprofissional na assistência às crianças hospitalizadas busque técnicas lúdicas que podem ser adotadas durante assistência, procedimentos e tratamentos, desta forma podem ajudar a promover humanização hospitalar, pois a maioria das crianças tem o ambiente hospitalar como

## O USO DA TECNOLOGIA NA LUDOTERAPIA NA HOSPITALIZAÇÃO INFANTO JUVENIL

---

um local que lhes causam pensamentos negativos, ansiedade, angústias e dor devidos aos procedimentos invasivos e dolorosos (RIBEIRO *et al.*, 2020).

A capacitação é de suma importância para atender as necessidades sociais de saúde, com intuito de promover o bem-estar no âmbito hospitalar, pois o uso da tecnologia é um recurso indispensável que ajuda as crianças e adolescentes alcançar o bem-estar biológico, psíquico, social e espiritual (RIBEIRO *et al.*, 2019)

O profissional envolvido deve se aprofundar na busca de conhecimento, métodos e estratégias, para ampliar cada vez mais seus conhecimentos e práticas em relação à ludicidade tecnológicas, pois são recursos que contribui de forma significativa para a redução do tempo de hospitalização e humanização hospitalar, sendo um instrumento novo, mas potente aos avanços tecnológicos, que contribui para as melhorias da efetividade na assistência prestada pela equipe de enfermagem (RODRIGUES; CALEGARI, 2016).

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de hospitalização pode levar ao desenvolvimento de problemas psicológicos e emocionais, na qual as crianças e adolescentes desenvolvem sentimentos de medo, angústia, ansiedade e perda da autonomia. Sendo assim a inclusão das atividades lúdicas tecnológicas em hospitais que prestam atendimentos pediátricos tem se mostrado de suma importância para minimizar os efeitos negativos da internação, contribuindo para melhor aceitação dos tratamentos e assistências prestadas por profissionais envolvidos durante a rotina hospitalar.

Atividades lúdicas faz com que as crianças compreendam o momento em que estão vivendo, fortalecendo o vínculo com acompanhantes, na qual permitam a proximidade, e estejam atentos às limitações e as mudanças da vida habitual.

Este artigo instiga os profissionais a incluir atividades lúdicas tecnológicas durante a realização da assistência prestada, buscando a qualificação profissional para potencializar a humanização, para que haja melhor aceitação das medicações e assistências, fazendo com que as crianças criem seu próprio mundo criando mecanismos para enfrentar o processo da internação.

## REFERÊNCIAS

ALVES, B, L; Ribeiro, J, de O; **Constantino, Vera de Oliveira Barros. O Brincar como instrumento de resgate do cotidiano da criança hospitalizada.** Boletim Academia Paulista de Psicologia [en linea]. 2015, 35 (88), 93-108 [fecha de Consulta 18 de Agosto de 2020]. ISSN: 1415-711X. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=94640400007> >.Acessado em 18/08/2020.

ABREU, J, V de. **Pedagogia hospitalar: a importância de atividades lúdicas no processo de recuperação da criança hospitalizada.** 2018. Disponível em: <<http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/17006/1/pedagogiahospitalaratividadesludicas.pdf> 06/10/20>.Acessado em: 06/10/2020.

BAHIA, P, M, dos S; BICHARA, I, D; SANTOS, I, A, dos. **De objeto a sujeito: o brincar de crianças em uma brinquedoteca hospitalar.** Bol. - Acad. Paul. Psicol., São Paulo , v. 38, n. 95, p. 230-237, 2018 . Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1415-711X2018000200010&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2018000200010&lng=pt&nrm=iso)>.Acessos em: 08/08/2020.

BRANDÃO, I. D. A., Whitaker, M. C. O., Oliveira, M. M. C., Lessa, A. B. S. L., Lopes, T. F. S., Camargo, C. L. D., ... & Moraes, J. A. S. D. (2019). Jogos eletrônicos na atenção à saúde de crianças e adolescentes: revisão integrativa. **Acta Paulista de Enfermagem**, 32(4), 464-469. Disponível em: > <https://www.scielo.br/pdf/ape/v32n4/1982-0194-ape-32-04-0464.pdf> >.Acessado em: 26/08/2020.

BEZERRA, M, N. C. (2020). **A CONTRIBUIÇÃO DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA O DESENVOLVIMENTO PROFISSIONAL DO DOCENTE DA ÁREA DE SAÚDE: um estudo de caso de uma instituição de ensino superior privada de Maceió/Alagoas/Brasil** (Doctoral dissertation). Disponível em: <<http://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/31698/1/disserta%C3%A7%C3%A3o%20tecnologias%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o%20-%20final.>>.Acessado em: 07/09/2020.

DA SILVA, D. F., & Brandão, E. C. (2016). As práticas lúdicas no cotidiano da Enfermagem pediátrica. **Revista de Enfermagem da FACIPLAC**, 2(2). Disponível em: <<http://revista.faciplac.edu.br/index.php/REFACI/article/view/266/85>>.Acessado em:30/08/2020.

DA SILVA, A. C., & de Menezes, C. V. A. (2019). **HUMANIZAÇÃO DA SAÚDE E PROMOÇÃO DO LÚDICO: UMA PROPOSTA DE BRINQUEDOTECA HOSPITALAR.** *Caderno PAIC*, 20(1), 423-436. Disponível em > <https://cadernopaic.fae.emnuvens.com.br/cadernopaic/article/view/359> >.Acessado em; 08/08/2020.

## O USO DA TECNOLOGIA NA LUDOTERAPIA NA HOSPITALIZAÇÃO INFANTO JUVENIL

---

DAL'BOSCO, E, B, et al. Humanização hospitalar em pediatria: projeto “enfermeiras da alegria”. **Revista de Enfermagem da UFPE** on line , [SI], v. 13, n. 4, p. 1173-1178, abr. 2019. ISSN 1981-8963. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/revistaenfermagem/article/view/236038/31858> >. Data de acesso: 18 ago. 2020. doi: <https://doi.org/10.5205/1981-8963-v13i4a236038p1173-1178-2019> . >. Acessado em: 18/08/2020.

DE JESUS, C. S., & Sales, M. V. S. (2019). **Tecnologias móveis na escola hospitalar e domiciliar e o processo educativo**: narrativas de estudantes/Mobile technologies in hospital and home school and the educational process: student narratives. *Brazilian Journal of Development*, 5(9), 15063-15094. Disponível em:<<https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/viewFile/3206/3092><Acessado em: 30/08/2020.

DE SÁ, A. V. M., de Rezende Júnior, L. N., & de Miranda, S. (2017). **Ludicidade: desafios e perspectivas em educação**. Paco Editorial. Disponível em:<<https://eventos.set.edu.br/simeduc/article/viewFile/3329/1257>>. Acessado em: 30/08/2020.

DE OLIVEIRA, L. E. F., & da Silva, N. K. S. (2019). **BRINQUEDOTECA HOSPITALARES: UMA REVISÃO INTEGRATIVA**. *Gep News*, 2(2), 245-251. 12-. Disponível em: <<https://www.seer.ufal.br/index.php/gepnews/article/view/7907> >. Acessado em: 08/08/2020.

DOS SANTOS, M. S. M., & Crahim, S. C. D. S. F. (2019). A Importância da Brinquedoteca no Ambiente Hospitalar. **Revista Mosaico**, 10(2Sup), 11-15. Disponível em: <<http://editora.universidadevassouras.edu.br/index.php/RM/article/view/1780/1331> >. Acessado em: 08/08/2020.

FARIAS, M. B. D. (2019). **A experiência da criança hospitalizada com a realidade virtual no cuidado de enfermagem em procedimentos dolorosos**. Disponível em: <<http://www.repositorio.ufal.br/bitstream/riufal/5801/1/A%20experi%C3%Aancia%20da%20crian%C3%A7a%20hospitalizada%20com%20a%20realidade%20virtual%20no%20cuidado%20de%20enfermagem%20em%20procedimentos%20dolorosos.pdf>>. Acessado em: 25/08/2020.

FONTES, A. R. (2016). **TECNOLOGIAS COMUNICACIONAIS COMO FACILITADORAS NO PROCESSO ENSINO–APRENDIZAGEM NO ÂMBITO DA PEDAGOGIA HOSPITALAR**. *Encontro Internacional de Formação de Professores e Fórum Permanente de Inovação Educacional*, 9(1). Disponível Em:<<https://eventos.set.edu.br/enfope/article/view/2383/720>>. Acessado em: 30/08/2020.

LUCIETTO, G. C, et al. (2018). Brinquedoteca como ferramenta auxiliar no cuidado hospitalar: percepção de profissionais de enfermagem. **Revista Saúde e**

## O USO DA TECNOLOGIA NA LUDOTERAPIA NA HOSPITALIZAÇÃO INFANTO JUVENIL

---

**Desenvolvimento**, 12(10), 88-103. Disponível em:  
<<https://www.uninter.com/revistasauade/index.php/sauadeDesenvolvimento/article/view/870/517>>. Acessado em: 08/08/2020.

JÚNIOR, R. S., Silva, N. C. S., Lima, A. J. A., & Chahini, T. H. C. (2019). **Tecnologias Digitais e Metodologias Ativas na Educação Básica: a relevância das TIC para uma aprendizagem significativa**. Disponível em:  
<<https://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2019/12/Art3-Ano-11-vol30-Novembro-2019-.pdf>>. Acessado em:30/08/2020.

MARIA, E. B. S; OHARA, C. V. D. S., & Ribeiro, C. A. (2019). **Ensino do brinquedo terapêutico na graduação em enfermagem: ações e estratégias didáticas utilizadas por professores**. *Texto & Contexto-Enfermagem*, 28. Disponível em:  
<[https://www.scielo.br/pdf/tce/v28/pt\\_1980-265X-tce-28-e20170364.pdf](https://www.scielo.br/pdf/tce/v28/pt_1980-265X-tce-28-e20170364.pdf) >. Acessado em: 25/08/2020.

MULHER, J. (2016). **A UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS NO PROCESSO PEDAGÓGICO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES HOSPITALIZADOS**. Disponível em:  
<<https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/10684/MULLER%2C%20JAQUELINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y> >. Acessado em: 26/082020.

NOGUEIRA, A. C. D. S. (2016). **A inserção do lúdico no ambiente hospitalar para crianças e adolescentes** (Bachelor's thesis, Universidade Federal do Rio Grande do Norte). Disponível em:<[https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/2784/3/Alnser%C3%A7%C3%A3oDoL%C3%BAdicoAmbienteHospitalar\\_Artigo\\_2016.pdf](https://monografias.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/2784/3/Alnser%C3%A7%C3%A3oDoL%C3%BAdicoAmbienteHospitalar_Artigo_2016.pdf)>. Acessado em:30/08/2020.

PEDROSA, E, M; DA SILVA LUIZ, M, K. A CONSTRUÇÃO DE UMA PRÁTICA EDUCATIVA ATRAVÉS DA TECNOLOGIA: UM OLHAR PARA O AMBIENTE HOSPITALAR. **Rede-Revista de Educação a Distância**, v. 4, n. 1, p. 155-165, 2017. Disponível em:<<https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/170>>. Acessado em: 15/09/2020.

PORTELA, M., & DO ROSÁRIO, S. A. N. T. O. S. (2019). **A EFICÁCIA DOS JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS ALIADO A BRINQUEDOTECA PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL**. Disponível em:<<https://repositorio.pgsskroton.com.br/bitstream/123456789/28650/1/tcc%2Bpron to.pdf>>. Acessado 30/08/2020.

SANTOS, A. A., & Pereira, O. J. (2020). A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. **REVISTA ELETRÔNICA PESQUISEDUCA**, 11(25), 480-493. Disponível

## O USO DA TECNOLOGIA NA LUDOTERAPIA NA HOSPITALIZAÇÃO INFANTO JUVENIL

---

em:<<http://periodicos.unisantos.br/index.php/pesquiseduca/article/view/899/pdf>>Acesso em: 30/08/2020.

RIBEIRO, K, R, B, et al. Influence of playfulness in nursing education: an action research / Influência do lúdico no ensino de enfermagem: uma pesquisa-ação. **Revista de Pesquisa: Cuidado é Fundamental Online**, [S.l.], v. 12, p. 751-757, July 2020. ISSN 2175-5361. Disponível em: <<http://seer.unirio.br/index.php/cuidadofundamental/article/view/4529>>. Acesso em: 18 aug. 2020. doi:<http://dx.doi.org/10.9789/2175-5361.rpcfo.v12.4529>.>.Acessado em: 18/08/2020.

RIBEIRO, G. C; de Carvalho Santos, F. E; Francalino, T. R; Mendes, I. C. (2019). **Utilização de tecnologias de promoção da saúde pelos enfermeiros na atenção primária**. *Encontro de Extensão, Docência e Iniciação Científica (EEDIC)*, 5(1).Disponível em:><http://publicacoesacademicas.unicatolicaquixada.edu.br/index.php/eedic/article/viewFile/3148/2697>>Acessado em: 07/09/2020.

RODRIGUES, J. C; Simões, R. M. R; Prodócimo, E. (2019). O lúdico no ambiente da classe hospitalar: um estudo de revisão. **Revista Família, Ciclos de Vida e Saúde no Contexto Social**, 7(3), 390-400.Disponível em:><http://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/refacs/article/view/3336/pdf>>. Acessado em: 30/082020.

RODRIGUES, A. C., & Calegari, T. (2016). Humanização da assistência na unidade de terapia intensiva pediátrica: perspectiva da equipe de enfermagem. **Revista Mineira de Enfermagem**, 20.Disponível em.<<https://cdn.publisher.gn1.link/reme.org.br/pdf/e933.pdf>>. Acessado em: 07/09/2020.

GABRIEL, S. **BRINQUEDOS TERAPÊUTICOS COMO INSTRUMENTO DE ENFERMAGEM NA ASSISTÊNCIA À CRIANÇA HOSPITALIZADA**. 2017. Disponível em:<<http://repositorio.faema.edu.br/bitstream/123456789/1178/1/GABRIEL%2c%20S%20%20BRINQUEDOS%20TERAP%2c%20UTICOS%20COMO%20INSTRUMENTO%20DE%20ENFERMAGEM%20NA%20ASSIST%2c%20ANCIA%20%20c%20%20CRIAN%2c%20A%20HOSPITALIZADA..pdf>>.Acessado em: 08/10/2020.

SILVA, M. D. N. (2017). **As tecnologias como apoio à mediação pedagógica na classe hospitalar: desafios e possibilidades no ensino multisseriado**. Disponível em:<[http://repositorio.se.df.gov.br/bitstream/123456789/940/1/2014\\_MariadasNevesSilva.pdf](http://repositorio.se.df.gov.br/bitstream/123456789/940/1/2014_MariadasNevesSilva.pdf)>.Acessado em: 30/08/2020.

SILVA, G. H., & Piovesan, J. C. (2018). **Música no ambiente hospitalar: uma possibilidade de proporcionar alegria e ludicidade na internação**. *Vivências*

## O USO DA TECNOLOGIA NA LUDOTERAPIA NA HOSPITALIZAÇÃO INFANTO JUVENIL

---

[Internet], 14(26), 204-19. Disponível

em: <[http://www2.reitoria.uri.br/~vivencias/Numero\\_026/artigos/pdf/Artigo\\_17.pdf](http://www2.reitoria.uri.br/~vivencias/Numero_026/artigos/pdf/Artigo_17.pdf)>. Acessado em: 30/08/2020.

SILVA, S, R, de M, et al. Percepção dos acompanhantes das crianças hospitalizadas acerca do brinquedo terapêutico / Perception of the hospitalized child's companion in relation to therapeutic toys. *Rev. enferm. UFPE on line* ; 12(10): 2703-2709, out. 2018. Disponível em:

<sup>2</sup><<https://periodicos.ufpe.br/revistas/revistaenfermagem/article/view/236309/30232>>. Acessado em: 18/08/2020.

SOSSELA, CI, R; SAGER, F. A criança e o brinquedo no contexto hospitalar. *Rev. SBPH, Rio de Janeiro* , v. 20, n. 1, p. 17-31, jun. 2017 . Disponível

em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-08582017000100003&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-08582017000100003&lng=pt&nrm=iso)>. Acessado em: 08/08/2020.

VIEIRA, L. D. C., & Silva, A. L. D. (2017). Alencar. Disponível **Abordagem lúdica aos pacientes do Hospital da Criança José de Alencar**. Disponível

em: <[https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/23125/1/EVENTO\\_AbordagemLudicaPacientes.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/23125/1/EVENTO_AbordagemLudicaPacientes.pdf)>. Acessado em: 30/08/2020.

VICENTE, F., & PIOVESAN, J. C. **CONHECENDO A MAGIA DA INTERAÇÃO MUSICAL E DA LUDICIDADE NO HOSPITAL**. Disponível

em: <[http://www2.reitoria.uri.br/~vivencias/Numero\\_024/artigos/pdf/Artigo\\_10.pdf](http://www2.reitoria.uri.br/~vivencias/Numero_024/artigos/pdf/Artigo_10.pdf)>. Acessado em: 30/08/2020.

ZARORUR, P. M. F. **A IMPORTÂNCIA DA PEDAGOGIA E RECREAÇÃO HOSPITALAR PARA CRIANÇAS HOSPITALIZADAS COM DIAGNÓSTICO DE CÂNCER** (Doctoral dissertation, UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI). Disponível

em: <<http://conic-semesp.org.br/anais/files/2018/trabalho-1000000983.pdf>>. Acessado 30/08/2020.

FRANZOI, M, A, H, et al . **INTERVENÇÃO MUSICAL COMO ESTRATÉGIA DE CUIDADO DE ENFERMAGEM A CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO DO AUTISMO EM UM CENTRO DE ATENÇÃO PSICOSSOCIAL**.

Texto contexto - enferm., Florianópolis , v. 25, n. 1, e1020015, 2016 . Available from. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-07072016000100701&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-07072016000100701&lng=en&nrm=iso)>. access on 07 Sept. 2020. Epub Mar 22, 2016. <https://doi.org/10.1590/0104-070720160001020015>.

[https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-07072016000100701&script=sci\\_arttext&lng=pt](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-07072016000100701&script=sci_arttext&lng=pt)>. Acessado em: 07/09/2020.

---

<sup>2</sup> 1. Discente do Curso de Enfermagem - Instituto de Ensino Superior de Rondônia - IESUR.

2. Enfermeira. Orientadora. Docente e Coordenadora do Curso de Enfermagem - IESUR.

## O USO DA TECNOLOGIA NA LUDOTERAPIA NA HOSPITALIZAÇÃO INFANTO JUVENIL

---