PRÁTICAS EDUCATIVAS LÚDICAS COMO FERRAMENTA DE ENFRENTAMENTO PARA AS CRIANÇAS HOSPITALIZADAS

NEIDE ALVES CAVALCANTI DA SILVA

RESUMO

A internação hospitalar pode causar impactos na vida de qualquer pessoa, se tornando importante criar estratégias terapêuticas com intuito de promover o bemestar e atender as dimensões culturais, psíquicas, físicas, espirituais, intelectuais e sociais, favorecendo a expressão do paciente e permitindo a humanização e valorização do indivíduo inserido no espaço hospitalar. E, no caso das crianças a criação de estratégias como meio de atenuar o processo de internação decorrente da ansiedade e do estresse devido causados pela doença, além da dor, do sofrimento físico, perda da autoestima, rotina hospitalar, procedimentos médicos desgastantes, se torna essencial importância. Deste modo, no hospital, o brincar surge como um recurso poderoso que proporciona à criança o resgate da sua vida antes do processo de internação e favorece a interação, a sociabilidade e o dinamismo mesmo com o espaço físico restrito e com as limitações provenientes da doença. Neste contexto, este trabalho de pesquisa tem como principal objetivo discutir sobre o brincar como estratégia de enfrentamento para as crianças hospitalizadas. Visando atender o objetivo proposto procedeu-se com pesquisa bibliográfica com base em autores que já discutiram sobre o tema considerado. Os dados obtidos com o material estudado mostraram que o lúdico possibilita que a criança hospitalizada reforce os sentimentos de segurança, ganhe autonomia sobre seus atos e resgate a sociabilidade que ficou em segundo plano devido a doença e o processo hospitalar.

Palavras-chave: Brincar. Ludicidade. Crianças.

INTRODUÇÃO

O processo hospitalar é uma experiência apreensiva para o paciente e para toda sua família, pois de maneira direta ou indiretamente todos sofrem com esta situação. Além disso, em vários casos, a hospitalização representa para a criança a perda de suas fantasias, de seus brinquedos e de sua vida social.

O processo de internação, portanto, pode causar impactos na vida de qualquer pessoa, principalmente para as crianças, diante disso, se tona importante a criação de estratégias terapêuticas com intuito de promover o bem-estar e atender as dimensões psíquicas, físicas, espirituais, intelectuais e sociais, buscando favorecer a expressão e proporcionado a humanização e valorização da criança hospitalizada. A criança no contexto hospitalar não pode ser vista somente como alguém em busca de um tratamento médico, mas sim com uma pessoa que tem subjetividade e precisa estar envolvido na participação de seu processo de seu processo de adoecimento e cura.

No caso da criança hospitalizada, a criação de estratégias como meio de atenuar o processo de hospitalização decorrente ad ansiedade e do estresse devido à doença, além da rotina hospitalar, proces-

sos médicos e sofrimento físico, se torna de grande importância. Deste modo o brincar surge como um recurso poderoso que possibilita à criança resgate sua vida antes do processo de internação.

Sendo assim, o uso de ferramentas lúdicas no cenário hospitalar finda o resgate da fantasia e da sociabilidade durante o período de internamento e fomenta a elaboração de conteúdos que acarretam na redução de sofrimentos psicológicos em crianças internadas. Diante disso, o brincar possibilita lidar com este momento como algo rápido e passageiro que deixará somente boas lembranças.

A escolha do tema se justifica, pois o atendimento recreacional no ambiente hospitalar vai além do conforto do paciente, sobretudo em locais especializados no atendimento a crianças, contar com brinquedos pensados nas suas necessidades e limitações faz toda a diferença em suas rotinas, assim como no tratamento. A discussão sobre esse assunto é importante, pois o lúdico torna o espaço hospitalar mais aconchegante ajudando a fortalecer o desenvolvimento das crianças em tratamento.

Este trabalho de pesquisa como objetivo primário discutir sobre o brincar como estratégia de enfrentamento para as crianças hospitalizadas. Visando atender o objetivo principal desdobrou-se nos seguintes objetivos específicos: compreender o papel da educação hospitalar; verificar a contribuição do lúdico no ambiente hospitalar e; apresentar a importância do lúdico como ferramenta de recreação no espaço hospitalar.

Para tanto procedeu-se com pesquisa bibliográfica com base em referenciais teóricos já públicos. Diante dos dados obtidos pela revisão de literatura é possível considerar que para as crianças, a hospitalização, em vários casos, representa a perda de suas de suas fantasias, de seus brinquedos e de sua vida social. Deste modo, o brincar é uma ferramenta de intervenção utilizado como maneira da criança construir estratégias de enfrentamento em relação à hospitalização, a doença, a resolução de conflitos e a comunicação.

O PAPEL DA EDUCAÇÃO HOSPITALAR

De acordo com pesquisa realizada por Matos e Muggiati (2001) a educação hospitalar possibilita a criança hospitalizada, ou em longo período de tratamento hospitalar, a valorização de seus direitos à saúde e à educação, assim como ao ambiente que lhe é de direito enquanto cidadão do amanhã. No espaço hospitalar, o dia a dia das crianças sofre alterações devidas se encontrarem em internamentos ou mesmo em condições de tratamento de saúde onde são impossibilitados de frequentar uma sala de aula

Rêgo e Lobo (2013) elucidam em sua pesquisa que a partir do momento em que estes pequenos estão em condições hospitalares começam a encarar sentimentos e situações até então desconhecidos e, ainda são submetidos a medicamentos, mudanças na rotina, exames, dores, intervenções cirúrgicas, indisposição e sentimentos como a angústia, o medo e a solidão. Para amenizar as decorrentes perdas do cotidiano,

principalmente os que estão relacionadas às atividades escolares, a professor atua como um aliado na recuperação diante do agravado estado de saúde dos pacientes ou amenizando o sentimento de depressão que muitas vezes impede o sucesso do tratamento.

Neste sentido, a pesquisa de Ortiz (2008) apresenta que:

Conscientes de que esses aspectos podem ter um efeito negativo sobre o tratamento, o corpo hospitalar tem propiciado a abertura de novos setores no ambiente clínico, a fim de que profissionais de outras áreas possam tornar mais calorosa a estada dos pacientes. Um desses setores corresponde as classes hospitalares, destinadas a crianças e jovens. (ORTIZ, 2008, p.17).

Nesta esfera de mudanças repentinas é provável que as crianças internadas sofram interferências quanto ao seu desenvolvimento afetivo, social, intelectual e cognitivo. Além disso, segundo Ortiz (2008), esses pacientes que se afastaram das salas de aula e estão privados da convivência em sociedade, correm o risco do fracasso escolar, além das possíveis alterações em relação aos seus desenvolvimentos. Entretanto, é fato que estes não precisam apenas da medicina, mas também de um sistema pedagógico especializado.

O internamento leva as crianças ao afastamento do convívio social, pois são várias as mudanças que ocorrem neste período, tanto de questões físicas como emocionais. A primeira se refere a "desestruturação do sistema biopsicossocial, seguida pela interrupção do processo de desenvolvimento intelectual, afetivo e da personalidade" (MUNHÓZ; ORTIZ, 2006, p. 67).

O brincar terapêutico torna o espaço hospitalar mais aconchegante e auxilia no fortalecimento do desenvolvimento das crianças. Além disso, as atividades lúdicas dentro dos hospitais contribuem para a adaptação das crianças, sobretudo quando em casos de interação de longa duração. E se sentir em casa é essencial para que haja estímulos na busca por recuperação e, nos hospitais.

O brincar se torna aliado para que a criança se sinta mais confiante e a vontade, oferecendo uma resistência menor ao tratamento. E isso, é evidenciado também no Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (CONANDA), pois o mesmo, segundo pesquisa de Souto, Lima e Bregeiron (2008, p. 74), considera que é direito da criança de "desfrutar de alguma forma de recreação, programas de educação para a saúde, acompanhamento do currículo escolar durante sua permanência hospitalar", o que justifica a atuação do professor neste ambiente.

Deste modo, cresce cada vez mais a necessidade da mediação de um profissional capacitado que acompanhe a criança nos diferentes contextos nos processos de aprendizagem. Não somente quanto ao seu intelecto, mas, também no desenvolvimento físico e emocional, sendo necessário que os professores se preparem para a "diversidade de espaços que se oferecem ao seu trabalho". (FONTES, 2005, p. 21).

Visto que o conhecimento contribui para o bem estar psíquico, físico e emocional dos pacientes à educação hospitalar

apresenta diferentes métodos de atuação, sendo o lúdico umas principais ferramentas (FONTES, 2005). A educação dentro dos hospitais oferece uma gama de possibilidades e de diversidades, portanto não deve e nem pode se limitar em enquadramentos (MATOS; MUGIATTI, 2009).

Pois o adolescente ou a criança estão debilitados e o professor deve trabalhar com cautela para estes não se distanciem ainda mais dos estudos. Assim, as execuções dos trabalhos hospitalares devem ter o perfil desenvolvedor, potencializando as crianças e não evidenciando seus fracassos (MATOS; MUGIATTI, 2009).

Sendo assim, cabe ressaltar que a educação hospitalar se constitui em um espaço alternativo que vai muito além da escola e do hospital, pois se propõe a um trabalho não apenas de oferecer continuação de instrução. Vai além, integrando escola e hospital, prestando auxilio em todos as questões advindas do afastamento necessário do seu dia a dia e do processo traumático da internação (MATOS; MUGIATTI, 2009).

Segundo a pesquisa realizada por Siminoni et al. (2017) os professores que atuam em ambientes hospitalares almejam um trabalho amplo, lúdico e com significados para os pacientes, não se limitando no cumprimento de um currículo escolar engessados. As classes hospitalares apresentam um olhar sobre a educação do hospitalizado, procurando atender as necessidades afetivas e sociais em passos simultâneos com a necessidade intelectual dos mesmos.

Ainda de acordo com Siminoni et al. (2017) o papel da educação hospitalar consiste em proporcionar a criança hospitalizada o conhecimento e a compreensão daquele ambiente, ressignificando não apenas a ele, como a própria criança, sua doença e seu relacionamento com essa nova situação de vida. Portanto, o trabalho pedagógico no contexto hospitalar tem por objetivo acolher a ansiedade as dúvidas das crianças, criar possíveis situação de reflexão e construir novos conhecimentos capazes de contribuir para uma nova compreensão de modo a possibilitar uma melhora em seu quadro clínico.

O professor que atua no cenário hospitalar deve desenvolver a criança proporcionando conhecimentos e oportunizando uma relação amistosa com este espaço, onde suas vontades sejam respeitadas, possibilitando um desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, tendo o lúdico como base para seu trabalho. Pois, as crianças precisam brincar, se distrair e se desenvolver, sobretudo quando doentes.

(MARTINS, 2009).

A LUDICIDADE NO CONTEXTO HOSPITALAR

O processo educacional desenvolvido nos hospitais enfoca uma perspectiva de ajuda à criança no desenvolvimento dos mais diferentes aspectos. Contudo, o que tange o ensino e a aprendizagem carrega consigo a necessidade de ser transpassado com atividades que os envolva, permitindo que extrapolem seus sentimentos, seus medos e seus anseios (MATOS; MUGIATTI, 2009).

Este processo possibilita um momento de evasão do sofrimento pelo qual estão passando, e ao mesmo tem-

po dispõe de metodologia desenvolvida com base no aprendizado das crianças. “Por meio do brincar a criança consegue manter viva e ativa a sua história de vida, dando vazão ao seu mundo interno, internalizando emoções e sentimentos que colaboram para a sua recuperação” (GOLDENBERG, 2007, p. 86).

Portanto, segundo pesquisa publicada na Revista Archives of Health Investigation, investir no lúdico significa dar a criança a criança a oportunidade de tonar o tratamento hospitalar menos penoso. A ludicidade, em meio a tantas intervenções clínicas faz com que os dizeres supracitados se concretizem, permitindo criar situações que possibilitam uma visão menos drástica frente a situação difícil vivida naquele instante pela criança hospitalizada (SIMIONI et al., 2017).

O brincar é essencial a saúde emocional, física e intelectual do ser humano e é um recurso que pode apoiar a rotina hospitalar. Ao brincar a criança reequilibra, recicla as emoções e a necessidade de conhecer e reinventar e, além disso, desenvolve a atenção, a concentração, entre outras habilidades (LOPES; OLIVEIRA JUNIOR; OLIVEIRA, 2015

E ainda, o lúdico contribui diretamente na formação de cidadãos, brincando se desenvolvem os mais variados aspectos que permeiam sua formação, além de desenvolver o raciocínio, a atenção, a motricidade, a criatividade, as expressões, a socialização, a concentração entre outros conceitos. O estudo realizado por Oliveira (2012) apontou que o brincar no espaço hospitalar possibilita à criança hospitalizada o resgate de sua vida antes da internação, além de favorecer a interação, a sociabilidade e o dinamismo, mesmo que o espaço físico apresente restrições e com as limitações derivadas do adoecimento.

O brincar faz com que a criança tenha imaginação e sentimentos livres, além de expressar e transmitir aquilo que está sentindo. Sendo assim, a ludicidade tem uma grande influência e ajuda a desenvolver uma diferença entre a ação e o significado, ou seja, a criança que brinca tem relação entre a atitude e a ideia que tem da mesma se tornando menos dependente da situação que a abala de imediato (CARMO, 2011).

O lúdico, de acordo com Motta e Enumo (2004), proporciona maior avanço na cognição e capacidades que se movem pela motivação interna, e, a manipulação do brinquedo leva a agir e representar, a ação e a imaginação, e ainda possibilita a socialização. Entretanto, ao passar por uma hospitalização a criança precisa de motivações e intervenções que possibilitem o enfrentamento da situação de modo leve e tranquilo, com menor sofrimento possível.

Assim, ao brincar, a recuperação de sua enfermidade ocorre de modo mais rápido e eficaz, facilitando o tratamento. Somado a isso, todas as interações que ocorrem no movimento lúdico ajudam a um melhor conhecimento de mundo, adquirindo diferentes concepções de sensações, de espaço. Esta ferramenta faz com que o paciente sinta mais confiança frente as situações, pois, por meio do imaginário que o brincar permite, se consegue incorporar os mais distintos papéis, como ser médico, professor, bombeiro, pai, mãe e etc. (SOARES; ZAMBERLAN, 2001).

Ao trabalhar com o lúdico nos espaços hospitalares é necessário cuidado e respeitar sempre o limite imposto pela criança naquele momento. Portando, cabe ao profissional fazer uso de mediações, brincadeiras e contos que não exorbite as condições de humor e de saúde a qual o paciente se limita com a enfermidade, e não deixando de respeitar o espaço daqueles que estão em internamento para que o brincar não passe de aliado a vilão (MARTINS, 2009).

O brincar é um direito da criança e do adolescente internado, deste modo, é necessário que estas atividades sejam estimuladas como uma maneira de comunicação com o mundo e uma forma de lidar com o estresse advindo da doença.

Neste sentido, a pesquisa realizada por Andrade (2010, p. 127) "o brincar está presente, de uma forma ativa e espontânea, é indicador de saúde mental; se ausente, sinal de doença que pode ser tanto física quanto mental".

O lúdico não é para finalidade própria tampouco uma atividade aliada somente ao entretenimento sem um propósito, pois, esta ferramenta interfere diretamente no desenvolvimento. Porém, quando bem intermediado tem também caráter educacional, que é o objetivo no meio hospitalar fazendo com que o paciente consiga contornar melhor a situação, adquirindo conhecimento e, assim continuar seu procedimento educacional pela ação do brincar (MARTINS, 2009).

O lúdico é fundamental no tratamento de crianças hospitalizadas, pois este recurso não se limita apenas no desenvolvimento e no método educativo, é também um modo de contribuição e auxilio na qualidade de vida e no bem estar desses pacientes. Dessa forma, portanto, o lúdico surge como uma possibilidade de transformar o dia a dia da internação, pois produz uma realidade singular e própria (MITRE; GOMES, 2004).

Ainda segundo a pesquisa de Mitre e Gomes (2004), a criança, por meio de um movimento pendular entre o imaginário e o mundo real, transpõe as barreiras do adoecimento e os limites de espaço e tempo. Assim, as atividades lúdicas quando bem mediadas são cheias de significados para as crianças em condição de internamento. Portanto, o lúdico é um forte auxilio na luta diária do espaço hospitalar, além de ser um recurso atraente no processo de ensino aprendizagem.

O LÚDICO E O ATENDIMENTO RECREATIVO NO AMBIENTE HOSPITALAR

Embora seja um assunto ainda recente a recreação lúdica pode ser considerada umas das possibilidades de intervenção no cenário hospitalar que colabora na manutenção e tratamento de pacientes. Entretanto a definição de saúde e do papel de cada profissional atuante desta área não é tarefa fácil. Segundo a

Organização Mundial da Saúde (OMS), saúde "é o estado de completo bem estar físico, mental e social, e não apenas a ausência de doenças". (SANTOS apud RÊGO; LOBO, 2013, p.1).

As crianças, quando o hospital oferece um ambiente lúdico, tendem a interagir melhor e se abrirem mais ao tratamento. Portanto, quando o ambiente hospitalar oferece uma local lúdico e aco-

lhedor, com brinquedos acessíveis a crianças com diferentes limitações, elas tendem a interagir melhor e reagir melhor ao tratamento (SOARES; ZAMBERLAN, 2001).

Neste sentido, o estudo realizado por Simioni e al. (2017) deixa claro que:

A ludicidade surge como meio de promoção de estratégias adequadas para o enfrentamento da hospitalização, funcionando como um potencializador no processo de adaptação da criança frente às transformações que ocorrerão a partir do momento em que ela é submetida à internação (SIMIONI et al., 2017, p. 6).

O espaço hospitalar representa um ambiente de trabalho desafiador para os profissionais da educação, devido os vários pacientes e suas respectivas doenças, o que acaba necessitando de responsabilidades e competências de uma equipe multidisciplinar para atender com eficácia a recuperação e garantindo a promoção de da saúde. Desse modo, é importante o trabalho interdisciplinar na área hospitalar como meio para atingir o conceito de saúde defendida pela OMS e a atenção integral a mesma (RÊGO; LOBO, 2013).

Diante disso, a ludopedagogia atua como projeção facilitadora para verbalizar de maneira adequada os conflitos e os anseios das crianças internadas. Por meio do lúdico é possível ter uma relação interpessoal dinâmica entre a criança e o profissional, que por sua vez providência um espaço dinâmico, lúdico e uma relação segura de modo que possibilite que a criança explore e expresse de modo pleno o seu eu, por meio da sua maneira natural de comunicação: o brincar (HOMEM, 2009).

Deste modo, a recreação é uma possibilidade de ação no ambiente hospitalar, desenvolvida por meio do lúdico e visando a recuperação, o restabelecimento e reabilitação das pessoas hospitalizadas. A recreação com fim terapêutico possibilita uma melhor adaptação do paciente ao processo médico, pois contribui para a criança enfrente a doença e promova a saúde, já que utiliza o lúdico como ferramenta facilitadora no processo de tratamento (RÊGO; LOBO, 2013).

De acordo com a pesquisa de Motta e Enumo (2004, p. 20), revendo as publicações nacionais e internacionais sobre a introdução do lúdico no contexto hospitalar nota-se “que esta temática vem ocupando um espaço significante no estudo da hospitalização infantil, trazendo questões relacionadas à sua importância no processo de humanização hospitalar, tanto no exterior, como no Brasil”. E indo além, os autores verificam particularidades em relação ao direcionamento que é dado ao lúdico, porém, em na maioria das vezes é usado como ferramenta capaz de possibilitar às crianças atividades divertidas e estimulantes que ao mesmo tempo trazem calma e segurança às crianças.

Por isso é fundamental que os profissionais da educação envolvidos no cenário hospitalar, sejam aptos ao desenvolvimento de práticas recreativas terapêuticas paralelas ao procedimento de tratamento médico. De acordo com a pesquisa de Brasil e Schwartz (2005) a prática lúdica funciona como um suporte capaz de integrar hospital, escola e família, não isolando o paciente, mas apoiando-o em sua condição de enfermo.

De acordo com a pesquisa de Rêgo

e Lobo (2013) a recreação que envolve o lúdico como ação do recrear é capaz de promover a criação e recriação pelo praticante, promovendo prazer e entretendo o praticante por meio da brincadeira. Isso significa que as crianças, por meio do lúdico, conseguirão se expressar de maneira melhor e possivelmente estarão mais abertas ao processo de tratamento.

Outra importante questão em relação ao lúdico no contexto hospitalar é que um espaço acolhedor alivia a ansiedade, as tensões e reduz a sensação de indisposição e dor. Portanto, segundo Soares e Zamberlan (2001), mais do que pintura, variedade de brinquedos e ou livros, é fundamental que os mesmos contemples uma ampla faixa etária e estar sempre higienizado e bem cuidado.

Além disso, segundo estudo realizado na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), o desempenho do profissional da educação que atua no espaço hospitalar é de essencial importância para transmitir e aplicar os recursos lúdicos. Torna-se decisivo conscientizar que a ludopedagogia pode ser adequada a diferentes situações de ensino, as utilizando de acordo com a sua necessidade. Assim, o professor que tiver a possibilidade de atuar no espaço hospitalar, fazendo uso de ações educativas eficazes, o aprendizado, assim como a recuperação se dariam em um local mais agradável (CARMO, 2011).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cenário da saúde ainda se encontra atrelado a intervenções tradicionais, convencionais e, consequentemente apresenta pouca aceitação relacionada a trabalhos recreativos ou métodos inerentes a ludopedagogia. Porém, o brincar é peça fundamental no espaço hospitalar e, embora ainda há um certo preconceito esta ferramenta possibilita atividades recreativas que auxiliam na recuperação dos pacientes, em especial das crianças.

O brincar no espaço hospitalar é então uma ferramenta de intervenção utilizada como maneira da criança construir estratégias de enfrentamento relacionado à comunicação, resolução de conflitos, doença e hospitalização. A criança, por meio do brincar pode se expressar melhor, demonstrar os seus sentimentos e também resgatar a si mesma.

A atuação pedagógica e com propostas lúdicas educativas proporciona aos pacientes os vínculos didáticos assegurados, possibilitando que não haja insuficiências nas suas habilidades motoras, cognitivas, afetivas, social e tão pouco atraso no seu desenvolvimento educacional, assim evitando o fracasso e a evasão escolar. Portanto, o trabalho com ferramentas lúdicas no ambiente hospitalar traz uma contribuição importante e transformadora quanto a prática e suas várias dimensões relacionadas ao tratamento da criança hospitalizado.

Diante do referencial estudado destaca-se o lúdico como aliado ao tratamento das crianças hospitalizadas, ou seja, o lúdico, portanto, se trata de uma ferramenta positiva que contribui para o enfrentamento da doença, pois brincar além de possibilitar o aprendizado, a interação, eleva a autoestima e possibilita momentos alegres, prazerosos ao mesmo tempo que minimiza o sofrimento. Portanto, brincan-

do se esquece nem que, por um momento das dificuldades derivadas do processo de internação.

Além disso, pelo brincar que os profissionais conseguem envolver as crianças em atividades possibilitando ensinamentos e intervenções desenvolvidas junto aos recursos recreativos. Todavia, este assunto não esgotou com essa pesquisa, portanto, pode ser mais aprofundado em pesquisas futuras.

PLAYING EDUCATIONAL PRACTICES AS A COPING TOOL FOR HOSPITALIZED CHILDREN

ABSTRACT

Hospitalization can impact anyone's life, making it important to create therapeutic strategies in order to promote well-being and attend to cultural, psychological, physical, spiritual, intellectual and social dimensions, favoring the expression of the patient and allowing the humanization and valorization of the individual inserted in the hospital space. And, in the case of children, the creation of strategies as a means of mitigating the hospitalization process resulting from anxiety and stress due to the disease, in addition to pain, physical suffering, loss of self-esteem, hospital routine, exhausting medical procedures, becomes essential importance. Thus, in the hospital, playing emerges as a powerful resource that provides the child with the rescue of his life before the hospitalization process and favors interaction, sociability and dynamism even with the restricted physical space and limitations resulting from the disease. In this context, this research work aims to discuss playing as a coping strategy for hospitalized children. In order to meet the proposed objective, we proceeded with bibliographic research based on authors who have already discussed the topic considered. The data obtained with the studied material showed that the playful allows the hospitalized child to reinforce the feelings of security, gain autonomy over their actions and rescue the sociability that was in the background due to illness and the hospital process.

Keywords: Play. Ludicidade. Children. Adolescents.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Janaina C. Educação: um direito interrompido?. In: MATOS, Elizete Lúcia Moreira (Org.). Escolarização Hospitalar: Educação e Saúde de mãos dadas para humanizar. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

BRASIL, Maria de Lourdes Silveira; SCHWARTZ, Eda. As atividades lúdicas em unidade de hemodiálise. Acta Scientiarum, Maringá, v. 27, n. 2, p.103-112, 2005.

CARMO, Maria R.C. O brincar no hospital: possibilidade de recuperação da saúde da criança e do adolescente. 2011. Disponível em: <http://editorarealize.com.br/revist as/fiped/trabalhos/Trabalho_Comunicacao_oral_idinscrito_1258_3bc07d-0d116e6e02 5a6470a4ff9a973e.pdf>. Acesso em: 14 set. 2020.

FONTES, Rejane. A escuta pedagógica à criança hospitalizada: discutindo o papel da educação no hospital. Revista Brasileira de Educação, v. 1, n. 29. 2005, p.

119139.

GOLDENBERG, Margareth. A importância da humanização do hospital. Brinquedotecas terapêuticas – instituto Ayrton Senna. In. VIEGAS, Dráuzio. (Org.). Brinquedoteca hospitalar: Isto é humanização. 1. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2007.

HOMEM, Catarina. A ludoterapia e a importância do brincar: Reflexões de uma educadora de infância. In. Cadernos de Educação de Infância. v. 1, n. 88, 2009. Disponível em: <http://apei.pt/upload/ficheiros/edicoes/CEI_88_Artigo2.pdf>. Acesso em: 17 set. 2020.

LOPES, Bruna A.; OLIVEIRA JUNIOR, Constantino R. O brincar como instrumento de resgate do cotidiano da criança hospitalizada. In. Revista Bol. Acad. Paulista de Psicologia. v. 35, n. 88, 2015, p. 93-108.

MARTINS, Silva J. Educação Física e recreação terapêutica: desenvolvendo competências na busca de uma qualificação profissional. 2009. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/18858/000732078.pdf?sequence=1>. Acesso em: 20 set. 2020.

MATOS, Elizete Lúcia Moreira; MUGGIATI, Margarida Maria T. de Freitas. Pedagogia Hospitalar. 1. ed. Curitiba: Champagnat, 2001.

MITRE, Rosa M.A.; GOMES, Romeu. A promoção do brincar no contexto da hospitalização infantil como ação de saúde. In. Revista Ciência e Saúde Coletiva. v. 9, n. 1, 2004, p. 147-154.

MOTTA, Alessandra B.; ENUMO, Sônia R.F. Brincar no hospital: estratégia de enfrentamento da hospitalização infantil. In. Revista Psicologia em Estudo. v. 9, n. 1, 2004, p. 19-28.

MUNHÓZ, Maria A; ORTIZ, Leodi C.M. Um estudo da aprendizagem e desenvolvimento de crianças em situação de internação hospitalar. In. Revista Educação. v. 29, n. 1, 2006, p. 65-83.

OLIVEIRA, Renata S. A importância do brincar no ambiente hospitalar: da recreação ao instrumento terapêutico. In. Revista on-line Psicologado. 2012. Disponível em: <https://psicologado.com.br/atuacao/psicologia-hospitalar/a-importancia-do-brincarno-ambiente-hospitalar-da-recreacao-ao-instrumento-terapeutico>. Acesso em: 23 set. 2020.

OLIVEIRA, V.B. O Símbolo e o Brinquedo: A representação da vida. 1. ed. Petrópolis: Rio de Janeiro, 1992.

ORTIZ, Jesús P. Aproximação teórica a realidade do jogo. In: MURCIA, Juan Antonio Moreno. Aprendizagem através do jogo. 1. ed. Porto Alegre, RS. Artimed. 2008.

RÊGO, Joquebede; LOBO, Evelin. Recreação terapêutica: uma nova perspectiva para o campo de atuação do educador físico. 2013. Disponível em: <https://paginas.uepa.br/ccbs/edfisica/files/2013.1/JOQUEBEDE_RGO.pdf>. Acesso em: 19 set. 2020.

SIMIONI, Gabriela B et al. A influência do lúdico no processo de hospitalização infantil: a visão do palhaço. In. Revista Archives of health investigation. v. 6, n. 1, 2017, p. 5-9.

SOARES, Maria R.Z.; ZAMBERLAN, Maria A.T. A inclusão do brincar na

hospitalização infantil. In. Revista Estudos de Psicologia. v. 18, n. 2, 2001, p.