



STAES19'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

O USO DE TECNOLOGIAS COMO FERRAMENTA DO CUIDADO DA CRIANÇA HOSPITALIZADA

Denise Santana Silva dos Santos, Mariane de Jesus Souza Cordeiro, Rejane Reis dos Santos

Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Ciências da Vida – DCV, Brasil

Resumo

O processo da internação pode gerar impactos devastadores na vida de qualquer ser humano, visando uma forma de melhorar o sofrimento da internação. Com isso, torna-se de fundamental relevância a criação de estratégias como forma de atenuar o processo de hospitalização decorrente do estresse e ansiedade devido às consequências que a doença pode trazer ao paciente, como o sofrimento físico e emocional, as mudanças de rotina e outras limitações que a criança sofre no momento da hospitalização. O uso das novas tecnologias de informação age como um potencializador nas atividades lúdicas no ambiente hospitalar possibilitando assim que a criança conheça e entenda melhor o momento pela qual ela está passando para desta forma enfrentar a situação dolorosa de forma mais suave, estimulando assim a sua autoestima e confiança. O uso de equipamentos eletrônicos como notebook, tablets, celulares dentre outros, tem se mostrado de forma atrativa para as crianças no âmbito hospitalar devido aos multimeios e inovação. Nesse sentido o uso da tecnologia pode ser uma ferramenta para o cuidado da criança hospitalizada. O presente trabalho trata-se de um estudo descritivo - exploratório, de natureza qualitativa. A pesquisa foi realizada na Unidade Pediátrica de um Hospital de grande porte na cidade de Salvador, Bahia. A pesquisa foi realizada com a participação de 15 enfermeiras da Unidade Pediátrica. Como resultado, emergiu das entrevistas realizadas a seguinte categoria analítica: o uso da tecnologia como ferramenta do cuidado. Com isso, o objetivo deste artigo é descrever o uso da tecnologia como ferramenta lúdica para o cuidado da criança hospitalizada.

Palavras-chave: tecnologia, ludoterapia, enfermagem pediátrica; hospitalização infantil

Contatos:{denisenegal, ane_cinderela2, rejane_reissantos}@hotmail.com

1. Introdução

O processo da internação pode gerar impactos devastadores na vida de qualquer ser humano, tornando-se importante a criação de estratégias terapêuticas a fim de promover o bem-estar e atender às dimensões físicas, psíquicas, culturais, espirituais, sociais e intelectuais, favorecendo a expressão do paciente e possibilitando a humanização e valorização do sujeito inserido no contexto hospitalar [Schimitz 2005].

Segundo Silva [2006], visando uma forma de melhorar o sofrimento da internação, torna-se de fundamental relevância a criação de estratégias como forma de atenuar o processo de hospitalização decorrente do estresse e ansiedade devido a consequências que a doença pode trazer ao paciente, como o sofrimento físico e emocional, as mudanças de rotina e outras limitações que a criança sofre no momento da hospitalização.

A brincadeira no contexto hospitalar é um instrumento de intervenção utilizado como forma da criança construir estratégias de enfrentamento em relação à doença, hospitalização, comunicação e resolução de conflitos. Através do brincar, a criança pode se expressar melhor, assim como demonstrar os seus sentimentos e resgatar a si mesma [Fortuna 2007].

Desta forma, a ludoterapia vem atuar de forma a minimizar o impacto da internação. A ludoterapia pode de certa forma ser uma aliada na recuperação da criança, tornando o momento de sua internação menos impactante, criando assim laços entre ela e os profissionais de saúde, contribuindo de forma positiva



STAES19'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

para a adesão ao tratamento. Contudo, o enfermeiro que trabalha em Unidade Pediátrica deve estar qualificado para executar tal prática.

De acordo com Lima et al. [2014], a atividade lúdica é uma ferramenta facilitadora para a intervenção de enfermagem. Entretanto, por conta da grande demanda de atendimento às necessidade fisiológica da criança, muitas vezes quase nenhuma atenção é dada as suas questões psicológicas e sociais, o que pode ser um fator determinante para a velocidade do seu processo de recuperação.

Nesse sentido, o uso da tecnologia pode ser uma ferramenta para o cuidado da criança hospitalizada. O termo tecnologia em saúde, muitas vezes, é associado à maquinaria desenvolvida para a reabilitação e sobrevida dos indivíduos. Porém, é importante ressaltar que tal conceito pode se expressar de diferentes maneiras, a saber: tecnologia dura, que se refere exatamente à ideia trazida pelo senso comum, representada pelas máquinas, normas e estruturas organizacionais; tecnologia leve-dura, representada pelos saberes teóricos que darão suporte para a compreensão do processo de trabalho em saúde, como a clínica médica, a clínica psicanalista e a epidemiologia; e a tecnologia leve, evidenciada pelas relações interpessoais que têm por finalidade suprir as necessidades do usuário [Merhy 2006].

O cuidado é uma prática exercida naturalmente pelo ser vivo observado nitidamente em muitas espécies animais e, em especial no ser humano. Preocupar-se com alguém, ser amoroso, respeitoso, cauteloso, carinhoso, são alguns adjetivos que designam o cuidar. Dentro de um contexto social, as atividades por nós exercidas diariamente, são feitas com zelo e cuidado [Ravelli e Motta 2005].

Para Brito et al. [2009] a perspectiva da brinquedoterapia em pediatria é a de servir como meio de interação entre os profissionais e a criança e detectar a singularidade de cada uma. Do ponto de vista da criança, ele promove o desenvolvimento físico, psicológico, social e moral; ajudando-a a perceber o que ocorre consigo, liberando seus medos, raiva, frustração e ansiedade. Ajuda, ainda, a revelar seus pensamentos e sentimentos, promovendo satisfação, diversão e espontaneidade.

Sendo a enfermagem a linha de frente no processo de prestação de suporte a criança hospitalizada e, portanto, a classe profissional que convive e

acompanha essa assistência, a enfermeira aparece neste cenário como o principal sujeito viabilizador da ludoterapia, inclusive podendo acompanhar de perto o sucesso desta prática.

Diante deste contexto, surge a pergunta norteadora deste trabalho: Como a tecnologia pode ser usada como ferramenta lúdica para o cuidado da criança hospitalizada? Portanto, o objetivo desse artigo é descrever o uso da tecnologia como ferramenta lúdica para o cuidado da criança hospitalizada.

2. Referencial teórico

2.1 Humanização do cuidado à criança hospitalizada

Segundo o Ministério da Saúde [2001], o Programa Nacional de Humanização da Assistência Hospitalar (PNHAH) foi criado em 1999, pela Secretaria da Assistência à Saúde do Ministério da Saúde, tendo como objetivos proporcionar uma melhoria na qualidade e a efetividade da atenção dispensada aos usuários da rede hospitalar; retomar a imagem dos hospitais próxima à comunidade; qualificar os profissionais dos hospitais para um conceito de atenção à saúde baseado na valorização da vida humana e da cidadania; projetar e implantar novas iniciativas de humanização beneficiando tanto os usuários como os profissionais de saúde. Mas o objetivo central, deste modo, é de proporcionar uma mudança na cultura no atendimento da área hospitalar.

Para Brasil [2006], o desenvolvimento da Política Nacional de Práticas Integrativas e complementares deve-se ser compreendido como continuidade do processo de implantação do SUS, na proporção em que favorece na condição de cumprimento dos princípios e diretrizes que comandam o sistema. Ao ponderar o indivíduo na sua dimensão global sem desfazer-se da sua singularidade quando da explicação de seus processos de adoecimento e de saúde.

A promoção da saúde não se restringe à ordem curativa e reduzida ao tempo de permanência no hospital. É necessário que se tente auxiliar a criança a atravessar a situação de hospitalização ou de doença com mais benefícios, além de tentar fazer com que esta situação não seja somente de dor e sofrimento, mas que ultrapasse o sentido convencional do tratamento médico, proporcionando a ela um contexto rico e repleto de significados que certamente auxiliará e



STAES19'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

contribuirá para a recuperação do seu bem-estar físico, psíquico e social [Carvalho et al. 2004].

Desta forma pode-se observar que a temática humanização do atendimento em saúde externa-se relevante no contexto atual, uma vez em que o atendimento deve ter princípios integralidade da assistência, a equidade, a participação social do usuário, dentre outros.

O cuidado é a essência da Enfermagem. Nessa perspectiva, Baggio [2006] mostra que cuidar do 'outro' significa atender às suas necessidades com humanização, sensibilidade e solidariedade, através das ações e atitudes de cuidado realizadas pelo profissional, promovendo o conforto e o bem-estar ao paciente. O cuidado manifestado conjuga a integridade física e emocional num processo de troca entre cuidador e ser cuidado.

A prestação da assistência de enfermagem à criança, independente do contexto em que esteja ocorrendo, é algo abrangente. Além da execução adequada da técnica ou do domínio dos conhecimentos relacionados à determinada patologia, exige que a criança e sua família sejam contempladas como um todo: atender suas necessidades emocionais, estabelecer vínculos com ela e a família, saber compreendê-la, conforme a fase de desenvolvimento em que se encontra e, especialmente, quando vivencia um processo de doença [Cintra et al. 2006].

Segundo Carvalho et al. [2004], a atuação conjunta da equipe de saúde pode trazer mudanças significativas na percepção do contexto hospitalar por parte das crianças, refletindo em uma melhoria da interação profissional-criança, na diminuição da ansiedade e na maior colaboração com o tratamento médico. Entretanto, o impacto das interações lúdicas dependerá dos valores que tanto o brincante, quanto as pessoas que influenciam na configuração do contexto, conferem à ação lúdica.

2.2 A ludoterapia em pediatria

De acordo com Carvalho e Begnis [2006], a aplicação de atividades lúdicas no ambiente hospitalar tem agido de forma positiva para recuperação da criança na qual a mesma aprende a se adaptar diante das transformações a partir da sua admissão na instituição. O brincar é eficaz na diminuição de tensão, raiva, frustração, conflito e ansiedade. Ainda segundo os autores o

lúdico contribui para que as crianças expressem seus sentimentos e pensamentos. Com isso, o brincar pode contribuir para a construção de vínculos entre a criança e os profissionais de saúde facilitando assim a adesão para o tratamento.

Segundo Carvalho et al. [2004], a criança em seu contexto de hospitalização acaba se restringindo de diversos momentos, devido ao seu quadro clínico. Desta forma, acaba gerando diversos conflitos na criança, pois a partir do momento em que a mesma é afastada do seu “estilo de vida normal”, acaba gerando um grande prejuízo em seu estado físico e emocional, o que torna um processo de hospitalização tenso e desagradável.

De acordo com Aureliano [2015] a ludoterapia é um método utilizado no contexto hospitalar preparado para ser utilizado em crianças, constituído de brinquedos, jogos e atividades voltadas para o lúdico. Tanto a criança quanto a família sofrem com esse processo de internação, portanto é de suma importância que ambos recebam um tratamento e apoio psicológico para juntos superarem esse momento difícil.

Leite e Sandoval [2003] destacam a desestrutura do grupo familiar ao descobrir uma doença. Para reaver seu equilíbrio, a família busca redistribuir suas cargas emocionais e psíquicas. Desta forma, a família pode assumir uma postura “superprotetora” frente à criança, onde todos os sentimentos são liberados voltando-se para o paciente.

Para Aureliano [2015], no processo de internação da criança é preciso manter o vínculo com a mãe, bem como orientar e proporcionar segurança e conforto a ambas às partes, dando o auxílio necessário diante dos conflitos, medos e do aumento de responsabilidade devido a internação.

A ludoterapia se apresenta aqui como uma alternativa inovadora e encantadora, além de eficaz, no tratamento de crianças em contexto hospitalar. Uma vez que, por conta da completa mudança de rotina, a ferramenta do brinquedo e de jogos aparece como algo inusitado e estimulante naquele ambiente, esta consegue amenizar o sofrimento e trazer alegria tanto para a criança como para sua família.

De acordo com Rodegheri [2004], os benefícios da ludoterapia são para todos: o hospital, o corpo clínico, enfermeiros, doentes, familiares, amigos e comunidade de modo geral, contribuindo para a recuperação, de



STAES19'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

forma breve, com menor período possível de internação, sendo menos dolorosa e traumática a permanência hospitalar, assegurando a qualidade de vida e bem-estar do paciente.

3. Métodos

Trata-se de um estudo descritivo-exploratório, de natureza qualitativa. Para Minayo [2006] a pesquisa qualitativa é capaz de inserir a questão do significado e da intencionalidade como peculiar aos atos, tendo como foco às relações e às estruturas sociais, estando essas últimas tomadas tanto no seu advento quanto na sua transformação, como construções humanas significativas.

A pesquisa foi realizada na Unidade pediátrica de um hospital de grande porte na cidade de Salvador-Bahia. O hospital é referência nos serviços de emergência, hemorragia digestiva, nefrologia, pediatria, clínica médica, cirurgia buco-maxilo-facial, cirurgia geral, neurocirurgia, cirurgia pediátrica e neonatal, maternidade de alto risco, entre outras especialidades médicas.

Os sujeitos da pesquisa foram enfermeiras da unidade pediátrica. O critério de inclusão utilizado foram enfermeiros que trabalham há mais de um ano na unidade, já como critérios de exclusão considerou-se a recusa do sujeito de participar da pesquisa e os enfermeiros que encontravam de férias. Assim, participaram da pesquisa 15 enfermeiras.

Foi utilizado como instrumento para a coleta de dados uma entrevista semi-estruturada. Gil [2010], conceitua a entrevista como “uma forma de interação social”. Mais especificamente, é uma forma de diálogo assimétrico, em que uma das partes busca coletar dados e a outra se apresenta como fonte de informação.

As entrevistas foram gravadas mediante permissão das entrevistadas e assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). A preservação dos dados do entrevistado foi garantida mediante a troca dos seus nomes originais por nomes de desenho animado.

Para análise dos dados foi utilizada a Análise de Conteúdo, modalidade temática de Bardin a fim de se obter a subjetividade expressada pelas enfermeiras no uso da ludoterapia em unidades pediátricas.

Esse trabalho foi realizado de acordo com a Resolução do Conselho Nacional de Saúde nº 466/2012, sobre os aspectos éticos e legais, que aprova as diretrizes e normas para a realização de pesquisas envolvendo seres humanos, de acordo com o Ministério da Saúde [BRASIL 2013]. Foi aprovado no Comitê de Ética e Pesquisa (CEP) da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), sob o protocolo: CAAE 81097517.0.0000.0057, respeitando, assim, os princípios da Bioética, tais como respeito à autonomia, não-maleficência, beneficência, justiça e equidade.

A pesquisa foi realizada com 15 enfermeiras da Unidade Pediátrica de um hospital geral da cidade de Salvador. Com relação ao sexo, 100 % eram mulheres. No que concerne a idade, o maior número de participantes tinha idade entre 31 a 35 anos representando 47% da amostra, 13% tinham entre 26 a 30 anos, 27 % de 36 a 40, 7% foi o percentagem igual das profissionais que tinham entre 41 a 46 anos e idade maior que 46 anos.

O tempo de Formação das entrevistadas evidenciou que a grande maioria (40%) tem de 6 a 10 anos de formação, porém, existe um número significativo que é de 0 a 5 anos (33%) pela própria idade. Foi encontrado neste estudo em relação a especialização que as enfermeiras participantes da pesquisa tinham especializações em diversas áreas da saúde e da enfermagem e poucas possuíam a especialização direcionada para a pediatria (10%), área da qual atualmente trabalham. Emergiram das entrevistas analisadas uma categoria analítica intitulada: O uso da tecnologia como ferramenta do cuidado.

Este artigo é um recorte de uma das categorias do TCC de graduação em Enfermagem intitulado: a percepção das enfermeiras em relação ao uso da ludoterapia na Enfermaria pediátrica.

4. Resultados e discussão

4.1 O uso da tecnologia como ferramenta do cuidado

De acordo com a Sociedade Brasileira de pediatria [2016], estudos científicos comprovam que a tecnologia influencia nos comportamentos através do mundo digital, modificando hábitos desde a infância, que podem causar prejuízos e danos à saúde. O uso precoce e de longa duração de jogos online, redes sociais ou diversos aplicativos como filmes e vídeos na



STAES19'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

Internet pode causar dificuldades de socialização e conexão com outras pessoas e dificuldades escolares; a dependência ou o uso problemático e interativo das mídias causa problemas mentais, aumento da ansiedade, violência, cyberbullying, transtornos de sono e alimentação, sedentarismo, problemas auditivos por uso de headphones, problemas visuais, problemas posturais, lesões de esforço repetitivo, dentre outros.

Além desses riscos, temos o que chamamos de dissociação de cognição afetiva. Os pais precisam se preocupar mais com a mediação e o cuidado. O lado afetivo importa muito para o crescimento. Não é pensar que, ao deslizar o dedo numa tela, a criança vai ficar mais inteligente. Segundo a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), é recomendado desligar os aparelhos uma ou duas horas antes de dormir e não se recomenda o uso por crianças menores de três anos. O uso de aparelhos eletrônicos tira a autonomia e faz com que as crianças percam a capacidade de criar, inventar e imaginar.

A partir do momento em que uma criança possui um celular ou *tablet*, a relação de comunicação que ela tem com os outros modifica de forma considerável. Por isso, em vez de proibir, é importante monitorar e supervisionar a utilização desses aparelhos eletrônicos.

Quando a questão é restringir o uso, tudo depende da idade e da evolução da criança. O uso abusivo das tecnologias também pode prejudicar a saúde da criança. Malefícios como dores na nuca, olhos e polegares além de trazer desconfortos musculares podem indicar sinais de uso excessivo de eletrônicos. Além disso, sem limites estabelecidos a tecnologia pode acabar atrapalhando a qualidade do sono e rendimento. Para Luciana presidente da SBP [2016]. “Existem benefícios e prejuízos advindos das tecnologias”. O desafio é saber usa-las na dose certa. É de fundamental importância o bom senso e a informação adequada que os profissionais devem enfatizar para as famílias e crianças sobre isso.

Em contrapartida aos malefícios do uso da tecnologia, existem benefícios que têm acompanhado a tecnologia digital. Visto que o uso de aparelhos eletrônicos tem agido de forma benéfica para o tratamento das crianças no meio hospitalar. Corroborando com essa informação Nicola [2014], considera o uso de equipamentos eletrônicos como uma importante estratégia de ludoterapia para crianças que estão impossibilitadas de sair do leito, que estão fadigadas ou sem ânimo, sendo que o mais viável é

fazer atividades mais fáceis, que não exijam esforço físico e não haja a necessidade de sair do leito, principalmente no caso de pacientes oncológicos. Torna-se possível, nesses espaços, além de realizar as atividades lúdicas, promover a interação das crianças que ali estão internadas, estabelecendo desta forma uma socialização entre as mesmas e delas com os acompanhantes além da equipe, aproximando-as, o máximo possível, de um ambiente mais familiar. O que com o uso de equipamentos eletrônicos ajuda de forma benéfica a criança a enfrentar esse processo, entretendo-as e distraíndo-as com mais facilidade.

No contexto hospitalar, a internet, por exemplo, tem contribuído de forma lúdica, benéfica e atrativa, propiciando dessa forma um ambiente de internação favorável para que as mesmas possam ter acesso à informação e continuar se comunicando com a sua escola, amigos, parentes e até mesmo fazendo suas atividades escolares no período da internação [Branco e Teixeira 2017].

Além disso, a tecnologia também pode ser utilizada beneficemente pela enfermagem como ferramenta no cuidado à criança hospitalizada, facilitando o tratamento e os procedimentos realizados. Estas informações podem ser evidenciadas através das seguintes falas das enfermeiras entrevistadas:

“As vezes o celular que a mãe tem a gente pede para colocar alguma musica, galinha pintadinha, peppa pig” (Cinderela).

“É celular quando a mãe tá com celular coloca na hora de fazer o curativo, ai vai” (Rapunzel).

“Uma criança que chora muito pra fazer um procedimento, é que você usa alguma técnica dessa, de botar o celular. Hoje mesmo eu fui fazer um curativo e a mãe colocou a galinha pintadinha, fica ali e você vai fazendo tranquilo, e ai conseguir” (Rapunzel).

De acordo com as falas das entrevistadas o uso de aparelho eletrônico tem agido de forma benéfica no processo de internação na pediatria, uma vez que o mesmo possibilita que as crianças criem seu senso crítico, estimulando a criatividade e o raciocínio, sendo que é uma estratégia utilizada pela enfermeira para servir como suporte para o cuidado da criança. O que não impede de determinar períodos de tempo para o uso do mesmo, pois, o uso abusivo das tecnologias causa consequências no crescimento infantil e podem



STAES19'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

comprometer o desenvolvimento cognitivo da criança causando conflito entre conhecimento corporal e psicológico. Portanto, não basta dispor, é importante criar metodologias e avaliá-las para que a tecnologia seja uma ferramenta que contribua para a melhora da criança hospitalizada.

5. Conclusão

Este estudo verificou que o lúdico tem a sua importância dentro do contexto da hospitalização infantil, uma vez que a utilização do mesmo traz benefícios não somente para a criança que está internada, mas, também, para o seu acompanhante e a equipe de saúde que está prestando a assistência propiciando, assim, um cuidado mais humanizado voltado não somente para a técnica durante a assistência e a realização de procedimentos. Visto que há várias estratégias lúdicas e, por meio delas, é possível proporcionar a continuidade do desenvolvimento da criança. O uso do lúdico age de forma benéfica tanto para o paciente, como para os pais, sendo que o uso do lúdico pode diminuir o tempo de internação quando a criança adere ao tratamento.

É importante salientar que o enfermeiro que introduz o lúdico e o cuidado humanizado, em sua assistência diária, passa a ter um conhecimento maior com relação ao seu paciente sabendo lidar com o mesmo, tendo uma melhor facilidade durante a realização de procedimentos e no momento de entender o que a criança precisa e como ajudá-la, de forma mais eficiente.

Os dados revelaram que a importância do uso da tecnologia no cuidado a criança hospitalizada como ferramenta para minimizar as repercussões da internação na vida da criança. Portanto, é preciso o profissional ter esse olhar diferenciado, e saber da importância que a mesma desempenha no contexto hospitalar.

Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer ao programa de iniciação científica – PICIN da UNEB por proporcionar a oportunidade de nos inserir no campo da pesquisa, que contribuiu para o nosso crescimento acadêmico. Queríamos agradecer também de forma carinhosa a professora Denise Santana que sempre com toda paciência, amor, carinho e cuidado nos incentivou a ir sempre além. Sem ela, sem o apoio dela não

teríamos chegado aonde chegamos. Agradecida por sermos suas alunas, por termos uma orientadora tão competente e dedicada. E enfim, agradecer a todas as enfermeiras que aceitaram participar da pesquisa.

Referências

- AURELIANO, D.M.M., 2015. A criança hospitalizada e a ludoterapia como fator benéfico para o tratamento. Disponível em: <<https://psicologado.com/atuacao/psicologia-hospitalar/a-crianca-hospitalizada-e-a-ludoterapia-como-fator-benefico-para-o-tratamento>>. [Acesso 17 Set 2016].
- BAGGIO, M.A., 2006. O significado de cuidado para profissionais da equipe de enfermagem. Revista Eletrônica de Enfermagem, v. 08, n. 01, p. 09 – 16, 2006. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/fen>>. [Acesso 15 Mar 2017].
- BRANCO, A.F.C, TEIXEIRA, F.R.M., 2017. A informação no contexto lúdico e o processo de tratamento e cura em hospitais pediátricos: uma experiência no Hospital da Criança da Bahia. Congresso Nacional de Educação. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV117_MD1_SA10_ID2192_26082018162820.pdf> [Acesso 10 Jul 2019].
- BRASIL, 2001. Ministério da Saúde. Secretária de Assistência à Saúde. Programa Nacional de Humanização da Assistência Hospitalar. Brasília. Disponível em: <<http://bvsm.sau.gov.br/bvs/publicacoes/pnhah01.pdf>> [Acesso 15 Mar 2017].
- BRASIL, 2006. Ministério da Saúde. Secretária de Atenção à Saúde. Departamento de atenção básica. Política Nacional de Práticas Integrativas e Complementares no SUS, Brasília: Ministério da Saúde. Disponível em: <<http://bvsm.sau.gov.br/bvs/publicacoes/pnpi.pdf>>. [Acesso 03 Abr 2019].
- BRITO T.R.P et al., 2009. As práticas lúdicas no cotidiano do cuidar em enfermagem pediátrica. **Esc. Anna Nery Rev. Enfermagem**, V.13, N.4, p. 802-808.
- CARVALHO, A. M, BEGNIS, J. G., 2006. Brincar em unidade de atendimento pediátrico: aplicações e perspectivas, Minas Gerais.. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pe/v11n1/v11n1a13.pdf>>. [Acesso 21 Mar 2017].
- CARVALHO, A. M, FONSECA, D. G, BEGNIS, J. G, AMARAL, A. M., 2004. Ludicidade e Saúde-Projeto de integração multiprofissional, Minas Gerais, UFMG, 2004. Disponível em: <



STAES19'

Seminário de Tecnologias Aplicadas em Educação e Saúde

<http://www.ufmg.br/proex/arquivos/7Encontro/Saude113.pdf> [Acesso 04 Out 2016].

http://www.esp.rs.gov.br/img2/v18n2_16Ludoteca.pdf [Acesso 27 Mar 2017].

- CINTRA, S.M.P, SILVA, C.V, RIBEIRO, C.A., 2006. O ensino do brinquedo/brinquedo terapêutico nos cursos de graduação em enfermagem no Estado de São Paulo. *Rev. bras. enferm.*, Brasília, v. 59, n. 4, p. 497-501. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-71672006000400005&lng=en&nrm=iso. Acesso [08 Jun 2019].
- FORTUNA, T. R., 2007 *Brincar, Viver e Aprender*. In VEIGAS, D. *Brinquedoteca Hospitalar: isto é humanização*. Associação Brasileira de Brinquedotecas. 2ª ed. Rio de Janeiro: Wared. Cap. 4
- GIL, A.C., 2010. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 5ª ed. São Paulo: Editora Atlas.
- LEITE, J. A. SANDOVAL, J. M. H., 2003. O brincar como estratégia comunicativa de promoção da saúde em crianças hospitalizadas, Bahia, 2003. Disponível em http://www.projetoradix.com.br/arq_artigo/VI_08.pdf. [Acesso em 04 Out 2016].
- LIMA, K.Y.N et al., 2014. Atividade lúdica como ferramenta para o cuidado de enfermagem às crianças hospitalizadas. *Revista Mineira de Enfermagem*. v. 18.3. Disponível em: <http://www.reme.org.br/artigo/detalhes/959>. [Acesso 02 Mai 2016].
- MENRHY E. E, ONOCKO R., 2006. **Agir em Saúde: um desafio para o público**. 2 ed. São Paulo: Hucitec; 2006.
- MINAYO, M.C.S., 2006. **O desafio do conhecimento**. São Paulo: Editora Hucitec, 9.ª ed.
- NICOLA G.D.O, FREITAS H.M.B, GOMES G.C, COSTENARO, R.G.S., 2014. Nietzsche EA, Ilha S. Ludic care for hospitalized children: perspective of family caregivers and nursing staff. *J res fundam care online*. 2014; 6(2):703-15. Doi: 10.9789/2175-5361.2014v6n2p703.
- OLIVEIRA, V.B (Orgs.), 2006. **Brincando na escola, no hospital, na rua**. Rio de Janeiro: WAK. p.127-130.
- RAVELLI, A.P.X, MOTTA, M.G.C., 2005. O lúdico e o desenvolvimento infantil: um enfoque na música e no cuidado de enfermagem. *Rev. bras. enferm.*, Brasília, v. 58, n. 5, p. 611-613, Oct. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-71672005000500021&lng=en&nrm=iso. [Acesso 10 Jul 2019].
- RODEGHERI, G. S. M., 2004. Ludoteca hospitalar resgate do impulso lúdico, Rio Grande do Sul. Disponível em:
- SCHIMITZ, E. M., 2005. **A enfermagem em Pediatria e Puericultura**. São Paulo: Editora Atheneu.
- SILVA, S. M. M., 2006. Atividades lúdicas e crianças hospitalizadas por câncer: o olhar dos profissionais e das voluntárias. In E. Bomtempo, E. G. Antunha & V. B. Oliveira (Orgs.), *Brincando na escola, no hospital, na rua* (pp.127-142). Rio de Janeiro: Wak.
- SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA, 2016. Excesso no uso de eletrônicos pode prejudicar desenvolvimento, reafirma especialista da SBP em evento na Bahia.. Disponível em: <https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/excesso-no-uso-de-eletronicos-pode-prejudicar-desenvolvimento-reafirma-especialista-da-sbp-em-evento-na-bahia/>. [Acesso 03 Abr 2019].