



# IX JORNADA ACADÊMICA DO HUPAA

## SAÚDE DIGITAL: EM QUE PODEMOS AVANÇAR?

**Eixo Temático – Assistência**

**O USO DO BRINCAR NA ASSIMILAÇÃO DA CRIANÇA SOBRE OS CUIDADOS EM  
SAÚDE E A ROTINA DE HOSPITALIZAÇÃO**

***PLAYING USES IN CHILD'S ASSIMILATION ABOUT HEALTH CARE AND  
HOSPITALIZATION ROUTINE***

**Vanessa Ferry de Oliveira Soares**

Hospital Universitário Professor Alberto Antunes, Maceió - AL, Brasil

<https://orcid.org/0-0002-6926-7980>

[vanessa.ferry@ebserh.gov.br](mailto:vanessa.ferry@ebserh.gov.br)

**Ana Beatriz Dantas Rocha**

Universidade Federal de Alagoas, Maceió - AL, Brasil

<https://orcid.org/0009-0000-7626-2478>

[biarocha2101@gmail.com](mailto:biarocha2101@gmail.com)

**Camila Raphaele de Oliveira Silva**

Universidade Federal de Alagoas, Maceió - AL, Brasil

<https://orcid.org/0009-0003-9296-3292>

[camila.silva@ip.ufal.br](mailto:camila.silva@ip.ufal.br)

**Janicleide Marcelino da Silva**

UFAL Universidade Federal de Alagoas, Maceió - AL, Brasil

<https://orcid.org/0000-0001-6788-9383>

[janiimarcelino17@hotmail.com](mailto:janiimarcelino17@hotmail.com)

**Lara de Jesus Toledo**

UFAL Universidade Federal de Alagoas, Maceió - AL, Brasil

<https://orcid.org/0009-0006-3493-1796>

[lara.toledo@ip.ufal.br](mailto:lara.toledo@ip.ufal.br)

**Paulo Vittor dos Santos**

Universidade Federal de Alagoas, Maceió-AL, Brasil

<https://orcid.org/0009-0007-9955-4132>

[pvtitor2@gmail.com](mailto:pvtitor2@gmail.com)





# IX JORNADA ACADÊMICA DO HUPAA

## SAÚDE DIGITAL: EM QUE PODEMOS AVANÇAR?

**Resumo:** este artigo propõe-se a ser um relato de experiência sobre dois casos vivenciados pela equipe de psicologia da pediatria do Hospital Universitário de Maceió. A análise dos relatos de campo foi feita a partir das práticas discursivas, ao qual os sujeitos envolvidos possuem um papel ativo na produção de sentido das experiências vividas. É discutido, a partir dos casos, a inserção do brincar como um meio para a criança desenvolver um papel ativo no seu tratamento, diminuindo possíveis resistências aos procedimentos necessários aos seus quadros de saúde. Um dos casos discutidos é o de Florzinha (nome fictício), uma criança de 10 anos em tratamento de uma dermatite atópica grave, com esta apresentando resistência no momento do banho, que era necessário para a boa evolução do seu estado de saúde. Outro caso é o de Lindinha (nome fictício), de 5 anos, internada para investigação de um quadro de hipertensão ao qual ela era contrária à realização de um exame de ultrassonografia. Nos dois casos foram utilizadas intervenções lúdicas, sendo possível perceber uma maior cooperação das crianças em seus respectivos tratamentos.

**Palavras-chave:** brincar; hospitalização; experiência; criança.

**Abstract:** This article proposes to be an experience report on two cases experienced by the pediatric psychology team at the University Hospital of Maceió. The analysis of the field reports was made from the discursive practices, in which the subjects involved have an active role in the production of meaning of the lived experiences. It is discussed, from the cases, the insertion of playing as a means for the child to develop an active role in their treatment, examining possible resistance to manual procedures to their health conditions. One of the cases discussed is that of Florzinha (fictitious name), a 10-year-old child being treated for severe atopic dermatitis, who showed resistance when bathing, which was necessary for a good evolution of her health. Another case is that of Lindinha (fictitious name), 5 years old, hospitalized for investigation of a condition of hypertension, which she was against carrying out an ultrasound exam. In both cases, ludic interventions were used, making it possible to perceive greater cooperation from the children in their respective treatments.

**Keywords:** play; hospitalization; experience; child.

## 1 INTRODUÇÃO

O artigo aqui disposto apresenta o relato da experiência sobre o uso do brincar na assimilação da criança quanto aos cuidados em saúde e a rotina de hospitalização. Para compor o trabalho utilizamos registros previamente realizados em diários de campo, os quais foram elaborados por três dos autores, no exercício do estágio em Psicologia da Saúde realizado em um hospital de ensino e assistência situado em Maceió, capital de Alagoas. Por se tratar de relato da experiência pautado nos registros pessoais de cada pesquisador(a), a tramitação em comitê de ética foi dispensada.

A compreensão dos diários de campo que adotamos parte da proposta construcionista de Diehl, Maraschin e Tittoni (2006), que não se limita ao caráter descritivo, mas coloca as/os pesquisadoras em posição ativa e crítica. Deste modo, não nos propomos a estabelecer uma verdade





# IX JORNADA ACADÊMICA DO HUPAA

## SAÚDE DIGITAL: EM QUE PODEMOS AVANÇAR?

nem a generalizar as informações obtidas, mas intentamos disponibilizar um arcabouço das experiências produzidas para refletir e compreender os desafios encontrados na prática.

Assim, o diário se configura como uma ferramenta de tensionamento da atuação que traz, na escrita, toda a intensidade que emergiu na experimentação, que então pode dialogar subjetivamente com a escrita acadêmica. Dos diários emerge uma reflexão sobre os sentidos e a complexidade do que foi experienciado que, potencialmente, fornecem indícios quanto ao alcance dos objetivos propostos pela ação desempenhada (Diehl; MarraschinnI; Titoni, 2006).

Os registros dos diários de campo foram analisados pelo viés metodológico do Construcionismo Social, através da análise de discursos e produção de sentidos (Spink; Medrado, 2013). Pela perspectiva de Winnicott, médico psicanalista que dedicou sua trajetória em estudos sobre pediatria e psiquiatria infantil (DIAS, 2002). Pode-se discutir as perspectivas do desenvolvimento humano e também o brincar como fonte colaboradora de liberdade de criação, criatividade e autonomia, que promove saúde e pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia (Winnicott, 1975).

De acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente (Brasil, 1990), é assegurado o direito de brincar, de se divertir e de praticar esportes para toda criança, independentemente de sua idade, raça ou condição socioeconômica. Desse modo, ao ser hospitalizada e retirada do seu cotidiano, este indivíduo é exposto a mudanças em sua rotina, podendo desencadear ansiedade e medo diante do novo contexto, sendo assim o brincar nas unidades pediátricas é uma tentativa de modificar e diminuir os danos psicológicos e facilitar o acesso dos profissionais para realização de procedimentos ao longo da internação (Dias; Rocha, 2011).

A atividade lúdica realizada em ambiente hospitalar mostra-se como uma prática essencial para a ressignificação das vivências do período de tratamento da criança, no qual o brincar torna-se um fator de proteção e deve ser fortemente estimulado (Monteiro; Corrêa, 2012). Portanto, o Ministério da Saúde (2005), a Lei nº 11.104/2005 define que os hospitais que oferecem atendimento pediátrico devem contar, obrigatoriamente, com uma brinquedoteca.





# IX JORNADA ACADÊMICA DO HUPAA

## SAÚDE DIGITAL: EM QUE PODEMOS AVANÇAR?

Sendo assim, é evidente como o brincar apresenta-se como um recurso de enfrentamento da hospitalização, sendo facilitador da realização de procedimentos médicos e da comunicação com a equipe (Berto; Abrão, 2009). Logo, é possível atestar em relatos de casos como a prática da psicologia atrelada a atividades lúdicas possuem efeitos positivos para o tratamento e compreensão das crianças nos procedimentos hospitalares.

## 2 DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

A primeira história aborda a interação com Florzinha (nome fictício), de 10 anos, uma paciente advinda de internações recorrentes devido ao quadro de dermatite atópica. Consideramos relevante delimitar que ela está inserida em uma situação de vulnerabilidade social e econômica, em que a mãe, que é sua cuidadora principal, diz ter dificuldades para seguir o tratamento da criança, seja por razões financeiras ou por dificuldades para lidar com os cuidados que a paciente requer.

A princípio, vimos Florzinha resistente, rejeitando os banhos, que são parte fundamental no tratamento da sua doença, argumentando que estes lhe provocam dor intensa. A mãe reforçava que já era uma tarefa difícil de executar em casa. Entendemos que tal dificuldade possa ser o que levou ao agravamento do seu quadro de saúde, demandando a internação.

A pouca cooperatividade de Florzinha fez com que os momentos de banho gerassem uma grande mobilização da equipe multiprofissional, o que acabava nos dando a compreensão de que as estratégias produziam mais sofrimento físico e psíquico na criança. A abordagem lúdica, então, foi uma proposta discutida entre profissionais e estagiários de Psicologia e Terapia Ocupacional.

Iniciamos com o uso de brincadeiras de banho em bonecas e consideramos ter obtido melhor compreensão de Florzinha sobre a importância deste momento para o seu tratamento. Outra estratégia usada foi a contação de histórias, na qual incentivamos a autonomia da criança no banho, recorrendo a músicas. Logo, tivemos o desconforto físico como algo secundário às risadas e repetições de frases de impacto que faziam parte da história.

Outra história que se destacou foi a da menina Lindinha, de 5 anos, paciente admitida para investigação diagnóstica, pois vinha apresentando sintomas de hipertensão. A mesma, enfrentava o





# IX JORNADA ACADÊMICA DO HUPAA

## SAÚDE DIGITAL: EM QUE PODEMOS AVANÇAR?

processo de hospitalização pela primeira vez e para nós era notória a dificuldade de Lindinha em compreender a situação e seu sofrimento psicológico frente às mudanças repentinas em sua rotina.

Lindinha apresentava resistência aos procedimentos médicos, expressando muitas vezes no brincar sua insatisfação por estar hospitalizada. Durante o acompanhamento foi possível identificar um quadro de ansiedade. Também percebemos que o atendimento psicológico transcorria muito melhor quando acontecia no espaço da brinquedoteca hospitalar a partir do uso de recursos lúdicos

Uma das intervenções que mais marcou a equipe foi quando levamos Lindinha para o ambiente externo do hospital, em uma pracinha localizada internamente, ao lado da porta de entrada. Naquele dia ela não queria realizar um exame de ultrassonografia, que era fundamental em seu processo de diagnóstico.

Procuramos diversos recursos que possuíam similaridade com o exame, dentre os quais estavam: boneca, álcool gel e brinquedo em plástico simulando um kit de instrumentos médicos. Através do vínculo brincamos de ultrassonografia e a paciente demonstrou entender o que acontecia, reduzindo o medo do desconhecido. Neste caso, o brincar possibilitou à paciente uma aceitação melhor ao procedimento previsto, validando e dirimindo suas angústias.

### 3 DISCUSSÃO COM REVISÃO DE LITERATURA

Visto os casos apresentados, que apresentavam resistência aos procedimentos médicos, é preciso levar em conta a percepção da criança internada sobre o novo ambiente, sobre o afastamento familiar e em relação à nova rotina, por exemplo. Pois a maneira que a criança percebe e vivencia esse processo indica diretamente o aparecimento de angústias que dificultam ainda mais sua adaptação e interferem no seu bem-estar durante o internamento e na evolução do tratamento. Dito isso, a equipe precisa analisar a criança hospitalizada como um todo biopsicossocial em crescente desenvolvimento com uma história fora do hospital e exercer práticas que minimizem os impactos negativos desse período (Aragão; Azevedo, 2001).

Por meio do brincar, crianças estão aptas a criar maneiras de se relacionarem com o ambiente em que estão inseridas, utilizando diferentes estratégias e brincadeiras de acordo com o contexto. No





# IX JORNADA ACADÊMICA DO HUPAA

## SAÚDE DIGITAL: EM QUE PODEMOS AVANÇAR?

ambiente hospitalar, essa capacidade de adaptação através de uma abordagem lúdica se torna urgente, pois o processo de adoecimento e hospitalização envolve sofrimento emocional e físico, revelado em diversos sintomas (Aragão; Azevedo, 2001). Ao utilizar de recursos lúdicos para simular uma ultrassom e preparar a paciente Lindinha para esse procedimento, a brincadeira assume papel de intervenção terapêutica na medida em que reduz o medo e a ansiedade da criança enquanto promove compreensão do que irá acontecer no exame.

No ambiente hospitalar, o brincar se revela como um meio pelo qual as crianças conseguem estabelecer relações com o contexto ao seu redor, empregando diversas estratégias e formas de brincadeiras que se ajustam à situação. Esse atributo adaptativo torna-se particularmente crucial no ambiente hospitalar, onde o processo de adoecimento e internação desencadeia sofrimentos emocionais e físicos, manifestos em diversos sintomas (Aragão; Azevedo, 2001). Um exemplo tangível dessa dinâmica é observado na utilização de abordagens lúdicas para simular um procedimento de ultrassom, preparando a paciente Lindinha para o exame. Nesse contexto, a brincadeira assume uma função terapêutica, desempenhando o papel de reduzir o medo e a ansiedade da criança, ao mesmo tempo em que amplia sua compreensão sobre o procedimento a ser realizado.

## CONCLUSÃO

Diante do exposto, a análise das experiências relatadas evidencia a relevância do uso do brincar como estratégia no contexto de hospitalização infantil. A abordagem construcionista adotada permitiu que os pesquisadores se engajassem ativamente na compreensão e interpretação das vivências, ressaltando a subjetividade e a complexidade inerentes à prática, compreendendo que conforme as oportunidades se apresentam, a criança envolve-se com seu entorno, o que resulta em modificações em seu repertório comportamental e em sua natureza funcional (Aragão; Azevedo, 2001). O embasamento teórico no Construcionismo Social e nas perspectivas de Winnicott contribuíram para a compreensão dos impactos psicológicos da hospitalização e do brincar como fonte de liberdade criativa e autonomia.





# IX JORNADA ACADÊMICA DO HUPAA

## SAÚDE DIGITAL: EM QUE PODEMOS AVANÇAR?

A fundamentação jurídica do direito de brincar, expressa no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Lei nº 8.069/1990), respalda a importância das atividades lúdicas mesmo no ambiente hospitalar. Os relatos de casos revelaram como o brincar não apenas auxilia no enfrentamento da hospitalização, mas também facilita a comunicação, minimiza medos e angústias e favorece a adesão a procedimentos médicos. Em consonância com o Ministério da Saúde e a legislação vigente, a presença de espaços lúdicos, como as brinquedotecas, torna-se fundamental em hospitais pediátricos, proporcionando um ambiente propício ao desenvolvimento infantil, ao bem-estar emocional e à ressignificação das vivências de hospitalização (Brasil, 2005).

Assim, os resultados obtidos com a aplicação do brincar como abordagem terapêutica no contexto hospitalar ressaltam sua eficácia na promoção da saúde psicológica das crianças. Considera-se então que crianças podem desenvolver conceitos relacionados ao seu ambiente e estratégias para lidar com ele através do brincar (Whaley; Wong, 1989). A pesquisa contribui para a compreensão da importância do lúdico como recurso de enfrentamento da hospitalização, enriquecendo o campo da Psicologia da Saúde e orientando práticas clínicas voltadas ao cuidado infantil em situações de hospitalização.

### REFERÊNCIAS

ARAGÃO, R. M.; AZEVEDO, M. R. Z. S. O brincar no hospital: análise de estratégias e recursos lúdicos utilizados com crianças. **Estudos de Psicologia (Campinas)**, v. 18, n. 3, p. 33–42, set. 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/estpsi/a/fkGdYztHdSgq6SQcsPKmwyN/?lang=pt#>. Acesso em: 9 ago. 2023.

BERTO, C. E. O. & ABRÃO, J. L. F. (2009). A importância do brincar no contexto hospitalar: percepção e compreensão da equipe de enfermagem. **Revista de Psicologia da UNESP**, v. 8, p. 154-157. Acesso em: 8 ago. 2023.

BRASIL. **Estatuto da criança e do adolescente**: Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990, Lei n. 8.242, de 12 de outubro de 1991. 3. ed. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, Coordenação de Publicações. 1990. Acesso em: 8 de ago. 2023.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Portaria nº 2.261**, de 23 de novembro de 2005. Aprova o Regulamento que estabelece as diretrizes de instalação e funcionamento das brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação. Brasília, DF: MS,





# IX JORNADA ACADÊMICA DO HUPAA

## SAÚDE DIGITAL: EM QUE PODEMOS AVANÇAR?

2005. Disponível em: <http://dtr2001.saude.gov.br/sas/PORTARIAS/Port2,05/GM/GM-2261.htm>. Acesso em: 8 ago. 2023.

DIAS, E. O. A trajetória intelectual de Winnicott. *Natureza humana*, São Paulo, v. 4, n. 1, p. 111-156, jun. 2002. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1517-24302002000100004&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-24302002000100004&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 8 ago. 2023.

DIAS, E. C. V.; ROCHA, M. C. P. A importância terapêutica da brinquedoteca no restabelecimento de pacientes na pediatria. In: 9º SIMPÓSIO DE ENSINO E GRADUAÇÃO UNIMEP, 9., 2011, Piracicaba. Anais... Piracicaba: UNIMEP, 2011. Acesso em: 8 ago. 2023.

MONTEIRO, L. S.; CORRÊA, V. A. C. Reflexões sobre o brincar, a brinquedoteca e o processo de hospitalização. *Revista Paraense de Medicina*, v. 26, n. 3, 2012. Artigo especial. Disponível em: <https://docs.bvsalud.org/upload/S/0101-5907/2012/v26n3/a3321.pdf>. Acesso em: 8 ago. 2023.

SOSSELA, C. R.; SAGER, F. A criança e o brincar no contexto hospitalar. *Revista da 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). Acesso em: 8 ago. 2023.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975. (Trabalho original publicado em 1971).

