

UTILIZAÇÃO DO ORIGAMI COMO ATIVIDADE LÚDICA EM UM HOSPITAL INFANTIL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Recebido em: 13/08/2024

Aceito em: 28/05/2025

DOI: 10.25110/arqsaude.v29i1.2025-11513



Amilton Diniz dos Santos ¹

Christianne Silva Barreto ²

Irene Sousa da Silva ³

RESUMO: A prática do *Origami* com crianças hospitalizadas é uma atividade terapêutica que oferece diferentes vantagens no contexto da saúde pediátrica. Essa técnica ajuda na distração e entretenimento das crianças, proporcionando-lhes oportunidades de enfrentar desafios e desenvolver habilidades essenciais, como a resolução de problemas, concentração, paciência e coordenação motora fina. O estudo objetiva descrever as atividades desenvolvidas no projeto de extensão "*Origami: Cultura japonesa ao alcance das crianças hospitalizadas de Caxias-MA*". Trata-se de um estudo de natureza descritiva, com abordagem qualitativa na modalidade de relato de experiência. A análise se concentra na vivência de um estudante do curso de Enfermagem durante a implementação do projeto de extensão, realizado no Hospital Municipal Infantil Dr. João Viana, localizado na cidade de Caxias. O público-alvo foi composto por crianças de um a doze anos internadas no hospital. O projeto alcançou 879 pessoas, incluindo crianças, pais/acompanhantes e profissionais de saúde. O uso do brincar no ambiente hospitalar gerou impactos positivos na assistência em saúde, promovendo comunicação e independência, além de liberar sentimentos de aversão e hostilidade provocados pela hospitalização. A prática das dobraduras ajudou na construção da subjetividade das crianças, permitindo a expressão de sentimentos e pensamentos, reduzindo o sofrimento da hospitalização. A técnica promoveu relaxamento, segurança, diminuição do medo e do estresse. As atividades realizadas demonstraram eficácia na humanização do cuidado pediátrico, proporcionando alívio emocional e um ambiente hospitalar mais acolhedor, reforçando a importância do brincar no desenvolvimento infantil e na recuperação hospitalar.

PALAVRAS-CHAVE: Criança Hospitalizada; Atividades Lúdicas; Pediatria.

USE OF ORIGAMI AS A PLAYFUL ACTIVITY IN A CHILDREN'S HOSPITAL: AN EXPERIENCE REPORT

ABSTRACT: The practice of *Origami* with hospitalized children is a therapeutic activity that offers various advantages in the context of pediatric health. This technique aids in the distraction and entertainment of the children, providing them with opportunities to face challenges and develop essential skills such as problem-solving, concentration,

¹ Mestrando em Biodiversidade, Ambiente e Saúde pela Universidade Estadual do Maranhão – UEMA.

E-mail: amiltonsantos@aluno.uema.br, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1485-9823>

² Doutora em Reprodução na Medicina Veterinária pela Universidade Estadual Paulista – UNESP.

E-mail: christiannebarreto@professor.uema.br, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003.4883.0276>

³ Mestre em Ciências e Saúde pela UFPI.

Email: irenesilva@professor.uema.br, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4851-4137>

patience, and fine motor coordination. The aims of this study is to describe the activities developed in the extension project "*Origami: Japanese Culture within Reach of Hospitalized Children in Caxias-MA.*" It is a descriptive study with a qualitative approach in the form of an experience report. The analysis focuses on the experience of a nursing student during the implementation of the extension project, carried out at the Dr. João Viana Municipal Children's Hospital, located in the city of Caxias. The target audience consisted of children aged one to twelve years hospitalized in the hospital. The project reached 879 people, including children, parents/caregivers, and health professionals. The use of play in the hospital environment had positive impacts on healthcare, promoting communication and independence, as well as releasing feelings of aversion and hostility caused by hospitalization. The practice of folding helped in building the subjectivity of the children, allowing the expression of feelings and thoughts, reducing the suffering caused by hospitalization. The technique promoted relaxation, security, and a reduction in fear and stress. The activities carried out demonstrated the effectiveness in the humanization of pediatric care, providing emotional relief and a more welcoming hospital environment, reinforcing the importance of play in child development and hospital recovery.

KEYWORDS: Child Hospitalized; Playful Activities; Pediatrics.

UTILIZACIÓN DEL ORIGAMI COMO ACTIVIDAD LÚDICA EN UN HOSPITAL INFANTIL: UN RELATO DE EXPERIENCIA

RESUMEN: La práctica del *Origami* con niños hospitalizados es una actividad terapéutica que ofrece diferentes ventajas en el contexto de la salud pediátrica. Esta técnica ayuda en la distracción y entretenimiento de los niños, proporcionándoles oportunidades para enfrentar desafíos y desarrollar habilidades esenciales como la resolución de problemas, concentración, paciencia y coordinación motora fina. El estudio tiene como objetivo describir las actividades desarrolladas en el proyecto de extensión "*Origami: Cultura japonesa al alcance de los niños hospitalizados de Caxias-MA*". Se trata de un estudio de naturaleza descriptiva, con un enfoque cualitativo en la modalidad de relato de experiencia. El análisis se centra en la experiencia de un estudiante del curso de Enfermería durante la implementación del proyecto de extensión, realizado en el Hospital Municipal Infantil Dr. João Viana, ubicado en la ciudad de Caxias. El público objetivo estuvo compuesto por niños de uno a doce años internados en el hospital. El proyecto alcanzó a 879 personas, incluyendo niños, padres/acompañantes y profesionales de la salud. El uso del juego en el entorno hospitalario generó impactos positivos en la atención de salud, promoviendo la comunicación y la independencia, además de liberar sentimientos de aversión y hostilidad causados por la hospitalización. La práctica de las plegarias ayudó en la construcción de la subjetividad de los niños, permitiendo la expresión de sentimientos y pensamientos, reduciendo el sufrimiento de la hospitalización. La técnica promovió el relajamiento, la seguridad, la disminución del miedo y el estrés. Las actividades realizadas demostraron eficacia en la humanización del cuidado pediátrico, proporcionando alivio emocional y un entorno hospitalario más acogedor, reforzando la importancia del juego en el desarrollo infantil y en la recuperación hospitalaria.

PALABRAS CLAVE: Niño Hospitalizado; Actividades Lúdicas; Pediatría.

1. INTRODUÇÃO

A infância representa uma etapa da vida marcada pelo desenvolvimento humano nos seus variados aspectos físico, psicológico, cognitivo, linguístico, motor e social. É um período desafiador, onde experiências e interações sociais repercutem diretamente nos processos de aprendizagem e desenvolvimento de autonomia pessoal e social. À medida que as crianças fazem a transição da adolescência para a vida adulta, essas experiências tornam-se ainda mais significativas (Silva, 2022).

Nesse contexto, a hospitalização infantil pode ocasionar alterações significativas no comportamento da criança em relação à sua enfermidade. O ambiente hospitalar é um universo novo, caracterizado por demandas e rotinas terapêuticas, presença de pessoas e objetos desconhecidos, além do distanciamento social de familiares, amigos, da escola, atividades cotidianas e objetos pessoais. Tais fatores podem gerar efeitos adversos de natureza física e emocional na saúde da criança (Lisboa *et al.*, 2023).

Apesar do esforço dos profissionais de saúde, os cuidados prestados nem sempre garantem o desenvolvimento integral da criança hospitalizada. As condições estruturais do hospital e as características do tratamento clínico afetam a rotina hospitalar da criança, especialmente quando ela está exposta a doenças que exigem procedimentos invasivos e dolorosos de forma rotineira (Ribeiro *et al.*, 2020). Como consequência, surgem comportamentos que dificultam a adesão ao tratamento e a adaptação ao ambiente hospitalar (Jacques *et al.*, 2021).

Diante disso, destaca-se a importância das atividades lúdicas como estratégias promotoras de saúde no contexto hospitalar. Por meio do lúdico, a criança pode aliviar tensões, desenvolver sua autonomia e expressar sentimentos de forma mais espontânea, mesmo em situações adversas (Pereira; Rolim, 2022). A inserção de práticas que favoreçam o entretenimento e o bem-estar em um ambiente desafiador revela-se essencial para a experiência da hospitalização (Costa; Souza; Sena, 2021).

Entre essas práticas, destaca-se o *Origami* como uma atividade lúdica com potencial terapêutico. Introduzida como recurso educativo no Japão no século XIX, essa técnica foi aplicada nos jardins de infância e nos primeiros anos do primário (Kobayash; Yamada, 2013). O contato com o material e a manipulação do papel permitem uma relação mais pessoal entre a criança, o objeto e o terapeuta, facilitando a verbalização de conflitos afetivos, angústias, medos e ansiedades (Yamada; Farias; Perez, 2014).

Além disso, o *Origami* ativa ambos os hemisférios cerebrais, estimulando a coordenação motora, a percepção visual e a visualização espacial. Como técnica de arteterapia, contribui para o desenvolvimento afetivo e cognitivo, além da prevenção de agravos à saúde mental (Kobayash; Yamada, 2013; Yamada; Farias; Perez, 2014). Contudo, apesar das evidências sobre os benefícios do lúdico e da arteterapia na hospitalização infantil, observa-se uma lacuna na literatura quanto à aplicação sistemática do *Origami* como estratégia de humanização em hospitais, especialmente no contexto brasileiro.

A humanização hospitalar é um recurso fundamental para o cuidado pediátrico, pois envolve o reconhecimento das emoções, medos e necessidades das crianças de forma empática e respeitosa. O uso do *Origami* como ferramenta humanizadora possibilita não apenas o desenvolvimento contínuo da criança, mas também a reconstrução de seu bem-estar físico e emocional durante a hospitalização (Rodrigues *et al.*, 2022; Alves *et al.*, 2022).

Assim, iniciativas que integrem o *Origami* como recurso terapêutico e educativo podem representar um avanço nas práticas de cuidado infantil em ambientes hospitalares. O presente estudo tem como objetivo descrever as atividades desenvolvidas durante o projeto de extensão: “*Origami*: Cultura japonesa ao alcance das crianças hospitalizadas de Caxias-MA”, destacando sua contribuição para a humanização e promoção da saúde no contexto pediátrico hospitalar.

2. METODOLOGIA

O presente trabalho trata-se de um estudo descritivo, de abordagem qualitativa, do tipo relato de experiência, acerca da vivência de um discente do curso de Enfermagem durante a execução do projeto de extensão “*Origami*: cultura japonesa ao alcance das crianças hospitalizadas de Caxias-MA”. O projeto foi realizado no período de novembro de 2021 a setembro de 2023.

As ações foram desenvolvidas no Hospital Municipal Infantil João Viana, localizado no município de Caxias (MA), a 374 km da capital São Luís. O hospital dispõe de 36 leitos pediátricos e equipe multiprofissional composta por médicos, enfermeiros, técnicos de enfermagem, fisioterapeutas e nutricionistas. A escolha da instituição foi motivada pela alta demanda de internações infantis e pela viabilidade de atuação junto ao público-alvo.

As atividades ocorreram duas vezes por semana, às terças e aos sábados, sempre no período vespertino (14h à 18h). A escolha do turno baseou-se na menor demanda clínica e maior ociosidade das crianças nesse horário, favorecendo um ambiente mais propício a realização das ações lúdicas. O projeto foi desenvolvido com crianças internadas, com idades entre um e doze anos.

Inicialmente, os pais/acompanhantes foram informados sobre a proposta do projeto e, mediante consentimento verbal, as crianças foram convidadas a participar. As atividades tiveram início com uma breve apresentação da técnica de *Origami*, incluindo sua origem e benefícios. Em seguida, a técnica foi aplicada junto às crianças nos leitos, utilizando diferentes modelos de dobraduras adequados à faixa etária e às condições físicas ou cognitivas de cada participante.

Para a confecção dos *Origamis*, utilizou-se papel sulfite em cores variadas (azul, rosa, amarela, verde e branca), por ser maleável, acessível e adequado a iniciantes. As dobraduras foram combinadas com atividades complementares, como desenhos e pinturas, realizadas antes, durante ou após o processo, de acordo com o interesse da criança. O nível de dificuldade das atividades foi ajustado individualmente, respeitando limitações motoras e/ou cognitivas. As ações buscaram promover o bem-estar, estimular habilidades psicomotoras e cognitivas, e proporcionar um momento de expressão e descontração no ambiente hospitalar.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As atividades do projeto de extensão foram desenvolvidas entre os meses novembro de 2021 a setembro de 2023. O projeto foi inicialmente apresentado à enfermeira-chefe das enfermarias, após essa etapa, foi explicado aos pais das crianças os objetivos e as ações previstas no projeto. Esse diálogo com os pais foi essencial para garantir a aceitação e o apoio necessário para a implementação das atividades.

Uma vez obtida a concordância dos pais, as atividades foram iniciadas com uma breve explanação para as crianças hospitalizadas sobre a história e a técnica do *Origami*. Esta introdução teve como objetivo não apenas despertar o interesse das crianças, mas também avaliar seu nível de conhecimento prévio sobre a técnica. Durante a explanação, foram compartilhadas histórias sobre a origem do *Origami*, destacando sua importância cultural e os benefícios que essa atividade pode trazer, como o desenvolvimento da concentração e da criatividade.

As crianças foram incentivadas a fazer perguntas e a compartilhar qualquer experiência prévia que tivessem com dobraduras, criando um ambiente interativo e acolhedor. A apresentação também incluiu demonstrações práticas de alguns modelos básicos de *Origamis*, para ilustrar como a técnica funciona e o que poderiam esperar nas sessões seguintes. Este momento inicial foi crucial para estabelecer uma conexão com as crianças, motivá-las e prepará-las para as atividades práticas que se seguiriam.

O primeiro modelo apresentado foi o chapéu, escolhido por ser de fácil execução e por possibilitar uma rápida familiarização das crianças com a técnica de dobradura. As crianças conseguiram reproduzir o chapéu com tranquilidade, o que aumentou sua confiança para tentar modelos mais complexos. Em seguida, foi introduzido o modelo de barco, que também foi bem-sucedido e motivou ainda mais as crianças a continuarem participando das atividades.

Após a realização dos modelos iniciais, foram apresentados dois modelos mais complexos e simbolicamente significativos: o coração e o peixe. A execução do coração, apesar de ser mais desafiadora, foi concluída com êxito pelas crianças, que precisaram de apenas alguns suportes adicionais. Esse modelo permitiu trabalhar aspectos emocionais e criativos, proporcionando um momento de satisfação e superação para os pequenos participantes.

O modelo de peixe, por sua vez, despertou grande interesse devido às suas dobras complexas e detalhadas. Embora tenha exigido mais apoio do aluno extensionista, as crianças se empenharam na sua realização, demonstrando persistência e entusiasmo. Essa atividade destacou a capacidade das crianças de enfrentar desafios e de desenvolver habilidades motoras e cognitivas através da prática dessa técnica.

Outros modelos foram introduzidos, como cachorro, sapo, avião e o pássaro *tsuru*. Cada novo modelo foi recebido com entusiasmo, e as crianças mostraram um crescente interesse e vontade de aprender e criar. A diversidade de modelos propostos possibilitou uma variedade de desafios, adaptados às diferentes faixas etárias e habilidades das crianças, mantendo-as engajadas e motivadas. Esses modelos não apenas entretinham as crianças, mas também serviam como ferramentas educativas que incentivavam a criatividade, a concentração e o desenvolvimento de habilidades motoras finas.

Como esperado, as crianças apreciaram muito a execução e o resultado final das dobraduras. Utilizaram os modelos como brinquedos de papel, integrando a atividade

lúdica ao seu cotidiano hospitalar. Além disso, algumas crianças decoraram suas criações com lápis e giz de cera, acrescentando um toque pessoal e colorido aos seus trabalhos.

Algumas crianças demonstraram um desejo de aprofundar seu aprendizado, pedindo para repetir as instruções e tentar reproduzir os modelos sozinhas. Esse interesse em memorizar e executar as dobraduras sem ajuda indicou um desenvolvimento significativo de suas habilidades de autonomia e autoeficácia.

Durante a realização do projeto, observou-se que a rotina hospitalar se baseia fundamentalmente no rodízio de profissionais que cuidam das crianças hospitalizadas. Em virtude disso, torna-se mais difícil para a criança estabelecer um vínculo, consciente ou inconscientemente, com uma pessoa específica, o que resulta em relacionamentos menos subjetivos. Nesse contexto, a introdução da atividade lúdica permitiu às crianças interagir e potencializar sua criatividade, coordenação motora e autoestima.



Figura 1: Atividades do Projeto de Extensão sendo realizadas pelas crianças.

Fonte: Autores (2024).

O emprego do brincar no processo de humanização e o enriquecimento do processo de cuidado no ambiente hospitalar geram impactos significativos na assistência em saúde, uma vez que estimulam a comunicação e a independência por meio da escolha de atividades (Vasconcellos; Cunha, 2018). Além disso, proporcionam uma via para a criança liberar sentimentos de aversão e hostilidade provocados pela hospitalização, assim como pelos procedimentos invasivos e dolorosos aos quais, muitas vezes, são submetidas (Maia *et al.*, 2022).

A utilização de atividades lúdicas deve ser oferecida como recurso terapêutico no ambiente hospitalar, tanto com objetivos definidos, como melhorar a resposta da criança

frente à patologia, quanto sem objetivos concretos, apenas como fator de acolhimento (Santos; Rocha, 2021). Os autores defendem que a forma básica de como a criança se apresenta ao mundo adquire um novo sentido durante a internação.

O uso do *Origami* é importante para a construção da subjetividade da criança enferma, proporcionando uma oportunidade de expressar melhor seus sentimentos, pensamentos e angústias relativos à patologia (Lita *et al.*, 2016). Pode também reduzir o sofrimento imposto pela hospitalização. À medida que as dobraduras foram realizadas, houve a formação de vínculos afetivos, permitindo uma interação positiva com a criança, possibilitando-lhe esquecer momentaneamente a doença e a condição em que se encontrava, dando lugar ao sorriso e à alegria.

O trabalho com *Origami* no contexto hospitalar proporciona relaxamento, ajudando a criança a se sentir segura, diminuindo o medo, o estresse e a angústia. Estimula os vínculos da criança tanto com a família quanto com a equipe multidisciplinar, facilitando também sua adesão ao tratamento (Canêz *et al.*, 2020). A humanização hospitalar se torna uma estratégia poderosa, pois as fantasias, medos e ansiedades das crianças adoecidas são tratados com todo o respeito necessário ao seu estado de sofrimento (Andrade; Teibel; Figueiredo, 2022).

O projeto alcançou 879 pessoas, dentre estas, 427 corresponderam às crianças, 431 aos pais/acompanhantes e 21 aos profissionais de saúde.

Tabela 1: Número de crianças alcançadas segundo a idade durante a realização das atividades do Projeto de Extensão.

IDADE	N	%
1 – 4	198	46,0
5 – 8	165	38,6
9 – 12	64	15,0
TOTAL	427	100

Fonte: Autores (2024).

O convite para entrar nesse mundo mágico do *Origami* é levar cada criança hospitalizada a despertar o cuidado lúdico, minimizando os efeitos negativos do ambiente em que se encontram, proporcionando conforto, sensação de segurança e aproximação à sua vida cotidiana. É importante entender que levar alegria por meio da ludicidade teve como objetivo a diminuição dos impactos da hospitalização, da ansiedade e do desconforto.

Conforme Melo *et al.* (2020) as atividades lúdicas no ambiente hospitalar podem reduzir significativamente o estresse e melhorar a qualidade de vida das crianças, proporcionando um ambiente mais acolhedor e menos traumático. Os autores também enfatizam que essas atividades auxiliam na criação de um espaço terapêutico, onde as crianças podem expressar suas emoções e melhorar suas habilidades sociais, promovendo uma experiência hospitalar mais positiva e menos invasiva.

O contato humanizado e individual não se restringe apenas à criança, mas também ao extensionista, aos pais/acompanhantes e à equipe de profissionais, auxiliando na expressão de sentimentos, potencializando a qualidade da recuperação e apresentando, ao público envolvido, uma forma dialógica e amorosa de cuidado em saúde.

As atividades realizadas contaram com a participação dos pais/acompanhantes, contribuindo ainda mais para tornar o ambiente hospitalar um local de descontração, reduzindo a situação potencialmente traumática e as sensações desagradáveis. Notou-se também que os pais/acompanhantes ficaram muito felizes com a ação executada, comentando ser um momento mágico e de retorno ao passado; para alguns, representou uma oportunidade de aprender algo novo.

O processo de hospitalização interfere tanto na vida do paciente quanto na de seu acompanhante (Fassarella *et al.*, 2019). Problemas e dificuldades mencionados pelos autores incluem o relacionamento familiar prejudicado, sentimento de isolamento, saúde física e mental comprometidas, cansaço físico devido à falta de estrutura adequada para o repouso e a necessidade constante de permanecer alerta a qualquer alteração na condição clínica da criança. Assim, a atenção e a utilização de intervenções lúdicas também podem ser direcionadas e trabalhadas com o(a) acompanhante, uma vez que o bem-estar de um afeta diretamente a condição do outro, e o bem-assistir à criança perpassa a orientação e o envolvimento pleno da família neste processo (Cunha *et al.*, 2022).

O encanto pessoal com a arte do *Origami* reside em seu poder de transformação, utilizando materiais simples e baratos. Além disso, permite criar e inovar produzindo objetos encantadores, ao mesmo tempo em que se desenvolve a comunicação nas relações e a motivação criativa, gerando novas ideias e reforçando o potencial lúdico. A dobradura é um recurso para a promoção da interdisciplinaridade, estimulando outras atividades, como desenhos e pinturas, unindo simbolicamente todos os conteúdos disponíveis e representando-os através das atividades integrativas.

4. CONCLUSÃO

A observação dos resultados evidenciou que a prática do *Origami* no ambiente hospitalar é um elemento significativo para o desenvolvimento, saúde e bem-estar das crianças enfermas. Verificou-se que essas atividades podem atuar como uma ferramenta facilitadora no processo de tratamento, além de ajudar a resgatar algo natural e essencial na infância: o brincar. A utilização dessa técnica de dobradura permitiu que as crianças expressassem sua criatividade e desenvolvessem habilidades motoras de forma lúdica, contribuindo para a melhoria do seu estado emocional e psicológico.

Além disso, a utilização do *Origami* permitiu a criação de um espaço de integração entre os pacientes, a equipe de saúde, os familiares e o ambiente hospitalar, favorecendo a humanização do cuidado. Este projeto proporcionou um novo olhar sobre outras formas de prestar cuidados, oferecendo oportunidades de influenciar positivamente o desenvolvimento de crianças, promovendo, ao longo da vida, pessoas mais felizes e saudáveis em seus pensamentos e hábitos. A interação entre todos os envolvidos criou um ambiente mais acolhedor e colaborativo, facilitando a comunicação e o apoio mútuo, o que é essencial para a eficácia dos tratamentos médicos.

As ações realizadas também contribuíram para uma formação discente mais humana e sensível ao sofrimento dos pacientes. Nessa perspectiva, o processo de interação prática e envolvimento direto com a realidade hospitalar agregou conhecimento técnico e cultivou valores fundamentais de empatia e compreensão, capacitando o acadêmico para desafios futuros com uma visão mais integral e compassiva.

Infere-se, portanto, que as atividades desenvolvidas ao envolverem as crianças hospitalizadas na prática do *Origami*, puderam aproximá-las de sua vida cotidiana, as quais proporcionaram a realização de tarefas incomuns no ambiente hospitalar, utilizando uma técnica que desperta curiosidade e interesse. Essa abordagem foi essencial para reduzir os aspectos negativos da internação, como o estresse, a ansiedade e o isolamento, promovendo uma experiência mais humanizada e acolhedora para as crianças durante o período de tratamento.

REFERÊNCIAS

ALVES, A. L. N. *et al.* Brinquedoteca e atividades lúdicas: uma ferramenta de cuidado na hospitalização da criança. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 5, p. 1-15, 2022.

ANDRADE, D. B. S. F.; TEIBEL, E. N. H.; FIGUEIREDO, E. M. M. Pandemia e veiculação de narrativas tradicionais para crianças: um diálogo com as representações sociais. **Revista Fragmentos de Cultura-Revista Interdisciplinar de Ciências Humanas**, v. 32, n. 2, p. 234-247, 2022.

CANÊZ, J. B. *et al.* Conhecimento de profissionais de enfermagem sobre o uso do brinquedo terapêutico na hospitalização infantil. **Enfermagem em Foco**, v. 11, n. 6, p. 108-114, 2020.

COSTA, A. O. *et al.* Impactos psicoemocionais na hospitalização pediátrica: percepções dos acompanhantes e a atuação da equipe de enfermagem. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 3, p. 1-13, 2022.

COSTA, M. I.; SOUZA, C. F.; SENA, C. P. Atendimento terapêutico lúdico em ambiente hospitalar: relato de experiência. **Revista Multidisciplinar em Saúde**, v. 2, n. 4, p. 159-159, 2021.

FASSARELLA, B. P. A. *et al.* Equipe de enfermagem x acompanhante na pediatria: o impacto dessa parceria na assistência pediátrica. **Nursing Edição Brasileira**, v. 22, n. 258, p. 3319-3324, 2019.

JACQUES, N. *et al.* Antenatal and postnatal maternal depressive symptoms and trajectories and child hospitalization up to 24 months of life: findings from the 2015 Pelotas (Brazil) Birth Cohort Study. **The Journal of Pediatrics: X**, v. 6, n. 1, p. 1-9, 2021.

KOBAYASHI, M. C. M.; YAMADA, T. R. U. *Origami e kirigami*: arte e cultura como recurso lúdico e educativo. **Revista Ciência em Extensão**, v. 9, n. 3, p. 148-158, 2013.

LIRA, M. E. B. *et al.* O brincar como recurso para humanização em ala hospitalar. **Revista Portal: Saúde e Sociedade**, v. 1, n. 2, p. 191-198, 2016.

LISBOA, F. M. *et al.* Uso da tecnologia como estratégia de enfrentamento para crianças reclusas ao leito no contexto da hospitalização infantil. **Gep News**, v. 7, n. 2, p. 397-402, 2023.

MAIA, E. B. S. *et al.* A força brincar-cuidar na enfermagem pediátrica: perspectivas de enfermeiros em grupos focais. **Texto & Contexto-Enfermagem**, v. 31, n. 2, p. 1-14, 2022.

MELO, F. T. *et al.* Padrões motores fundamentais de crianças de uma escola baiana. **Diálogos e Perspectivas Interventivas**, v. 1, n. 2, p. 1-10, 2020.

PEREIRA, R. T.; ROLIM, C. L. A. A manifestação da ludicidade na hospitalização infantil: do ambiente às práticas ludo-terapêuticas. **Revista Educação Especial**, v. 35, n. 2, p. 1-25, 2022.

RIBEIRO, W. A. *et al.* Contributos do brinquedo terapêutico no processo de cuidado a criança hospitalizada: um estudo da literatura. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 7, p. 2-11, 2020.

RODRIGUES, P. H. A. *et al.* Hospitalização da criança: o olhar do cuidador. **Comunicação em Ciências da Saúde**, v. 33, n. 1, p. 71-81, 2022.

SANTOS, R. F. M. D.; ROCHA, F. N. Psico-pediatria: a importância do brincar na elaboração do sofrimento da criança hospitalizada. **Revista Mosaico**, v. 12, n. 1, p. 93-98, 2021.

SILVA, M. H. A importância do ato do brincar para o desenvolvimento infantil. **Revista Científica da UniMais**, v. 19, n. 1, p. 3-14, 2022.

VASCONCELLOS, C. M.; CUNHA, A. C. B. Ser brincante: um relato de experiência sobre o brincar no hospital. **Temas em Educação e Saúde**, v. 14, n. 1, p. 173-187, 2018.

YAMADA, T. R. U.; FARIAS, I. A.; PEREZ, N. M. P. Origami na Terceira idade. In: VII WORLD CONGRESS ON COMMUNICATION AND ARTS: the challenge of developing creative artists in a standardized world, 10., 2014, Vila Real. **Anais...** p. 230-234, 2014.

CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA

Amilton Diniz dos Santos: desenvolvimento do conteúdo, análise dos dados, discussão dos resultados e redação do manuscrito.

Christianne Silva Barreto: avaliou a consistência dos dados apresentados e revisou o manuscrito.

Irene Sousa Silva: avaliou a consistência dos dados apresentados e revisou o manuscrito.