

ABORDAGENS LÚDICAS APLICADAS NO TRATAMENTO HOSPITALAR DA CRIANÇA COM CÂNCER: REVISÃO INTEGRATIVA

LUDIC APPROACHES APPLIED TO IN-PATIENT TREATMENT OF CHILDREN WITH CANCER: AN INTEGRATIVE REVIEW

ENFOQUES LÚDICOS APLICADOS EN EL TRATAMIENTO HOSPITALARIO DEL NIÑO CON CÁNCER: REVISIÓN INTEGRATIVA

¹Paola Piovenzano de Soliz

²Luiz Fernando Rodrigues Junior

³Adriana Dall'Asta Pereira

⁴Andressa da Silveira

⁵Josi Barreto Nunes

⁶Keity Laís Siepmann Soccol

¹Universidade Franciscana, Santa Maria, RS, Brasil. ORCID: 0000-0002-7118-0710

²Universidade Franciscana, Santa Maria, RS, Brasil. ORCID: 0000-0002-5753-5503

³Universidade Franciscana, Santa Maria, RS, Brasil. ORCID: 0000-0003-2698-2711

⁴Universidade Federal de Santa Maria, Palmeira das Missões, RS, Brasil. ORCID: 0000-0002-4182-4714

⁵Universidade Franciscana, Santa Maria, RS, Brasil. ORCID: 0000-0001-9364-841X

⁶Universidade Franciscana, Santa Maria, RS, Brasil. ORCID: 0000-0002-7071-3124

Autor correspondente

Keity Laís Siepmann Soccol

Rua Silva Jardim n.1175, bairro Nossa Senhora do Rosário, Santa Maria, RS, Brasil. CEP 97010-491 E-mail: keitylais@hotmail.com

Telefone: +55 (55) 3025-9000

Submissão: 15-01-2026

Aprovado: 26-08-2026

RESUMO

Objetivo: Identificar a produção científica sobre o uso de abordagens lúdicas aplicadas no tratamento hospitalar da criança com câncer. **Método:** Revisão integrativa da literatura, realizada nas bases de dados MEDLINE (via PubMed), Scientific Electronic Library Online (SciELO), Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS), Cumulative Index to Nursing and Allied Health Literature (CINAHL) e Scopus. A busca foi conduzida em julho de 2022, utilizando a estratégia PICO para elaboração da questão de pesquisa e os critérios de inclusão e exclusão previamente estabelecidos. **Resultados:** A amostra foi composta por 11 estudos. As principais abordagens lúdicas identificadas foram aplicativos móveis, jogos, videogames, fantoches, brinquedo instrucional, fotografias, palhaçada terapêutica e brincadeiras em geral. As evidências demonstraram que essas estratégias contribuem para a redução da dor, da ansiedade e do sofrimento, além de promoverem bem-estar, diversão, distração, melhora da qualidade de vida, fortalecimento do vínculo entre criança, família e profissionais de saúde e maior participação da criança no tratamento. **Conclusão:** As abordagens lúdicas constituem estratégias relevantes no tratamento hospitalar da criança com câncer, favorecendo a humanização da assistência e contribuindo para o enfrentamento da doença e do tratamento. Os resultados reforçam a importância da incorporação sistemática dessas intervenções na prática dos serviços de saúde.

Palavras-chave: Enfermagem; Crianças; Ludicidade; Câncer; Quimioterapia.

ABSTRACT

Objective: To identify the scientific literature on the use of play-based interventions in the hospital treatment of children with cancer. **Method:** An integrative literature review was conducted using the MEDLINE (via PubMed), Scientific Electronic Library Online (SciELO), Latin American and Caribbean Health Sciences Literature (LILACS), Cumulative Index to Nursing and Allied Health Literature (CINAHL), and Scopus databases. The search was performed in July 2022, using the PICO strategy to formulate the research question and previously established inclusion and exclusion criteria. **Results:** The sample consisted of 11 studies. The main play-based interventions identified included mobile applications, games, video games, puppets, instructional toys, photographs, therapeutic clowning, and play activities in general. The evidence demonstrated that these strategies contribute to reducing pain, anxiety, and distress, while promoting well-being, enjoyment, distraction, improved quality of life, strengthened relationships among children, families, and healthcare professionals, and greater child participation in treatment. **Conclusion:** Play-based interventions are relevant strategies in the hospital treatment of children with cancer, promoting humanized care and contributing to coping with both the disease and its treatment. The findings reinforce the importance of systematically incorporating these interventions into healthcare practice.

Keywords: Nursing; Child; Play and Playthings; Neoplasms; Chemotherapy.

RESUMEN

Objetivo: Identificar la producción científica sobre el uso de intervenciones lúdicas aplicadas al tratamiento hospitalario de niños con cáncer. **Método:** Revisión integradora de la literatura, realizada en las bases de datos MEDLINE (vía PubMed), Scientific Electronic Library Online (SciELO), Literatura Latinoamericana y del Caribe en Ciencias de la Salud (LILACS), Cumulative Index to Nursing and Allied Health Literature (CINAHL) y Scopus. La búsqueda se llevó a cabo en julio de 2022, utilizando la estrategia PICO para la elaboración de la pregunta de investigación y los criterios de inclusión y exclusión previamente establecidos. **Resultados:** La muestra estuvo compuesta por 11 estudios. Las principales intervenciones lúdicas identificadas fueron aplicaciones móviles, juegos, videojuegos, títeres, juguetes instructivos, fotografías, payasos terapéuticos y actividades lúdicas en general. La evidencia demostró que estas estrategias contribuyen a reducir el dolor, la ansiedad y el sufrimiento, además de promover el bienestar, la diversión, la distracción, la mejora de la calidad de vida, el fortalecimiento del vínculo entre el niño, la familia y los profesionales de la salud, así como una mayor participación del niño en el tratamiento. **Conclusión:** Las intervenciones lúdicas constituyen estrategias relevantes en el tratamiento hospitalario de niños con cáncer, favoreciendo la humanización de la atención y contribuyendo al afrontamiento de la enfermedad y del tratamiento. Los resultados refuerzan la importancia de incorporar sistemáticamente estas intervenciones en la práctica de los servicios de salud.

Palabras clave: Enfermería; Niño; Juego e Implementos de Juego; Neoplasias; Quimioterapia.

INTRODUÇÃO

O câncer infantil constitui um importante problema de saúde pública. Embora o termo câncer infantojuvenil compreenda crianças e adolescentes de zero a 19 anos, este estudo tem como foco a população infantil, considerando as especificidades do cuidado à criança durante o tratamento hospitalar. No Brasil, o câncer representa a segunda principal causa de morte entre crianças e adolescentes e a principal causa de morte por doença nessa população. Em países desenvolvidos, também é considerado a principal causa de morte relacionada a doenças na infância (1,2).

Entre os diferentes tipos de câncer que acometem essa população, destacam-se as leucemias, os linfomas, os tumores do sistema nervoso central, de tecidos moles, do trato urinário, dos olhos, ósseos e cartilaginosos (3). Apesar da gravidade do diagnóstico, aproximadamente 80% das crianças acometidas pelo câncer podem ser curadas quando diagnosticadas precocemente e tratadas em centros especializados (4). Estimativas apontam que, no Brasil, ocorrerão cerca de 7,9 mil novos casos de câncer infantojuvenil no triênio 2023-2025, com discreta predominância no sexo masculino (52,3%), sendo a Região Sudeste responsável pela maior concentração desses diagnósticos (41,7%) (1).

Após o diagnóstico, o tratamento do câncer é realizado por meio de diferentes modalidades terapêuticas, como cirurgia, radioterapia e quimioterapia (5). Esses métodos

podem ser empregados de forma isolada ou combinada, conforme a localização do tumor, sua extensão, as características histopatológicas da lesão e as condições clínicas de cada paciente. Dentre essas modalidades, a quimioterapia constitui o tratamento antineoplásico mais utilizado atualmente, pois atua principalmente na destruição das células malignas do organismo (6).

Embora os avanços terapêuticos tenham ampliado as possibilidades de cura, as crianças em tratamento oncológico vivenciam diversos sintomas relacionados tanto à doença quanto ao tratamento, os quais interferem diretamente em sua qualidade de vida (7). Por ser um tratamento medicamentoso sistêmico, a quimioterapia não diferencia células cancerosas de células saudáveis, atingindo ambas e ocasionando efeitos colaterais como náuseas, vômitos, fraqueza, diarreia, perda de peso, edema, mucosite e alopecia (6).

Somados aos efeitos adversos da quimioterapia, o tratamento e a hospitalização prolongada repercutem também nos aspectos emocionais e sociais da criança (6). É comum que pacientes em tratamento apresentem dor, tristeza e outros sentimentos que comprometem seu estado funcional e sua saúde emocional (7). Em determinadas situações, a quimioterapia requer hospitalização, condição que pode ser considerada um fator estressante em razão das mudanças na rotina, do ambiente e das privações, como isolamento social, afastamento das atividades diárias e restrições alimentares. Adicionalmente, procedimentos rotineiros, como punções e exames, provocam desconforto e ansiedade nas crianças hospitalizadas (8).

Entretanto, esses fatores estressantes podem ser amenizados por meio de atividades lúdicas, que contribuem para o processo de internação e para o enfrentamento do afastamento das atividades habituais, proporcionando às crianças com câncer um tratamento mais humanizado, a fim de favorecer sua sociabilidade, seu desenvolvimento e sua autoestima ⁽⁹⁾, bem como a aquisição de habilidades biopsicossociais inerentes ao desenvolvimento humano, mesmo durante a hospitalização ⁽¹⁰⁾.

Nesse contexto, as atividades lúdicas tornam o ambiente hospitalar mais acolhedor e contribuem para o cuidado integral de crianças com câncer ⁽⁹⁾. Além de favorecer a expressão de sentimentos e experiências durante o tratamento, essas estratégias fortalecem a relação entre a criança, a família e os profissionais de saúde. Diante do exposto, este estudo justifica-se pela importância de produzir conhecimento acerca das atividades lúdicas utilizadas no cotidiano do cuidado à criança com câncer em tratamento, com vistas a subsidiar a oferta de uma assistência mais humanizada e incentivar a incorporação dessas práticas em instituições que ainda não as utilizam. Assim, este estudo tem como objetivo identificar a produção científica sobre o uso de abordagens lúdicas aplicadas no tratamento hospitalar da criança com câncer.

MÉTODOS

Trata-se de uma revisão integrativa da literatura, desenvolvida em seis etapas. Na primeira etapa, realizou-se a identificação do

tema e da questão de pesquisa; na segunda, estabeleceram-se os critérios de inclusão e exclusão dos estudos; na terceira, procedeu-se à categorização dos estudos; na quarta, realizou-se a avaliação dos estudos selecionados; na quinta, os resultados foram interpretados; e, na sexta, foram apresentados os resultados da revisão.

Para a construção da pergunta de pesquisa utilizou-se a estratégia PICO, um acróstico em que P corresponde aos participantes (crianças com câncer), I ao fenômeno de interesse (abordagens lúdicas) e Co ao contexto do estudo (tratamento para o câncer). Com base nessa estratégia, definiu-se a seguinte questão norteadora: o que vem sendo produzido sobre a utilização de abordagens lúdicas no tratamento da criança com câncer?

O levantamento dos estudos foi realizado nas bases de dados MEDLINE, por meio da plataforma PubMed, Scientific Electronic Library Online (SciELO), Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS), Cumulative Index to Nursing and Allied Health Literature (CINAHL) e Scopus. As buscas foram realizadas no mês de julho de 2022.

Para a estratégia de busca utilizaram-se os descritores do vocabulário controlado Descritores em Ciências da Saúde (DeCS) nas bases SciELO e LILACS e os Medical Subject Headings (MeSH) na base MEDLINE, por meio da plataforma PubMed. Na CINAHL e na Scopus foram utilizadas palavras-chave, em razão das especificidades de indexação dessas bases, conforme descrito no Quadro 1.

Para a estratégia de busca utilizaram-se os descritores do vocabulário controlado Descritores em Ciências da Saúde (DeCS) nas bases SciELO e LILACS. Na SciELO, optou-se pelo uso de descritores em português em razão da indexação baseada no DeCS, que contempla equivalência terminológica entre português,

inglês e espanhol. Na base MEDLINE, por meio da plataforma PubMed, foram utilizados os Medical Subject Headings (MeSH). Na CINAHL e na Scopus foram utilizadas palavras-chave, em razão das especificidades de indexação dessas bases, conforme descrito no Quadro 1.

Quadro 1 – Estratégias de Pesquisa

Bases	Estratégias de pesquisa
PubMed	((("child"[MeSH Terms]) AND ("neoplasms"[MeSH Terms])) AND ("play and playthings"[MeSH Terms])) Filters: Free full text, English, Portuguese, Spanish, from 2012 – 2021
SciELO	criança AND neoplasias AND jogos e brinquedos AND year_cluster:("2012" OR "2013" OR "2014" OR "2015" OR "2016" OR "2017" OR "2018" OR "2019" OR "2020" OR "2021")
LILACS	"CRIANCA" AND "NEOPLASIAS" AND "JOGOS E BRINQUEDOS" [Descritor de assunto] and "2012" or "2013" or "2014" or "2015" or "2016" or "2017" or "2018" or "2019" or "2020" or "2021" [País, ano de publicação] and "ESPAÑOL" or "INGLES" or "PORTUGUES" [Idioma]
CINAHL	child AND neoplasms AND (play and playthings) Limitadores - Data de publicação: 20120101-20211231 Expansores - Aplicar assuntos equivalentes Modos de busca - Booleano/Frase
Scopus	(TITLE-ABS-KEY ("child") AND TITLE-ABS-KEY ("neoplasms") AND TITLE-ABS-KEY ("play and playthings")) AND PUBYEAR > 2011 AND PUBYEAR < 2022 AND PUBYEAR > 2011 AND PUBYEAR < 2022

Fonte: Elaborado pelos próprios autores (2023).

Teve-se como critérios de inclusão: estudos primários, independentemente do delineamento metodológico, publicados na forma de artigos científicos com texto completo, disponíveis na íntegra, online e gratuitamente, nos idiomas português, espanhol ou inglês, e com recorte temporal dos últimos 10 anos, compreendendo o período de 2012 a 2022. Esse recorte temporal foi adotado com o objetivo de abranger um maior número de estudos. Como critérios de exclusão, foram considerados teses,

dissertações, estudos de revisão da literatura e manuais ministeriais.

Para a categorização do nível de evidência, considerou a seguinte classificação: nível I, revisão sistemática ou metanálise de ensaios clínicos randomizados controlados; nível II, ensaio clínico randomizado controlado bem delineado; nível III, ensaios clínicos bem delineados sem randomização; nível IV, estudos de coorte e de caso-controle bem delineados; nível V, revisão sistemática de estudos descritivos e qualitativos; nível VI, estudo

descritivo ou qualitativo; nível VII, evidências oriundas de opinião de autoridades e/ou relatório de comitês de especialistas ⁽¹²⁾.

O processo de identificação, seleção, elegibilidade e inclusão dos estudos foi apresentado conforme as recomendações do guia *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* ⁽¹³⁾.

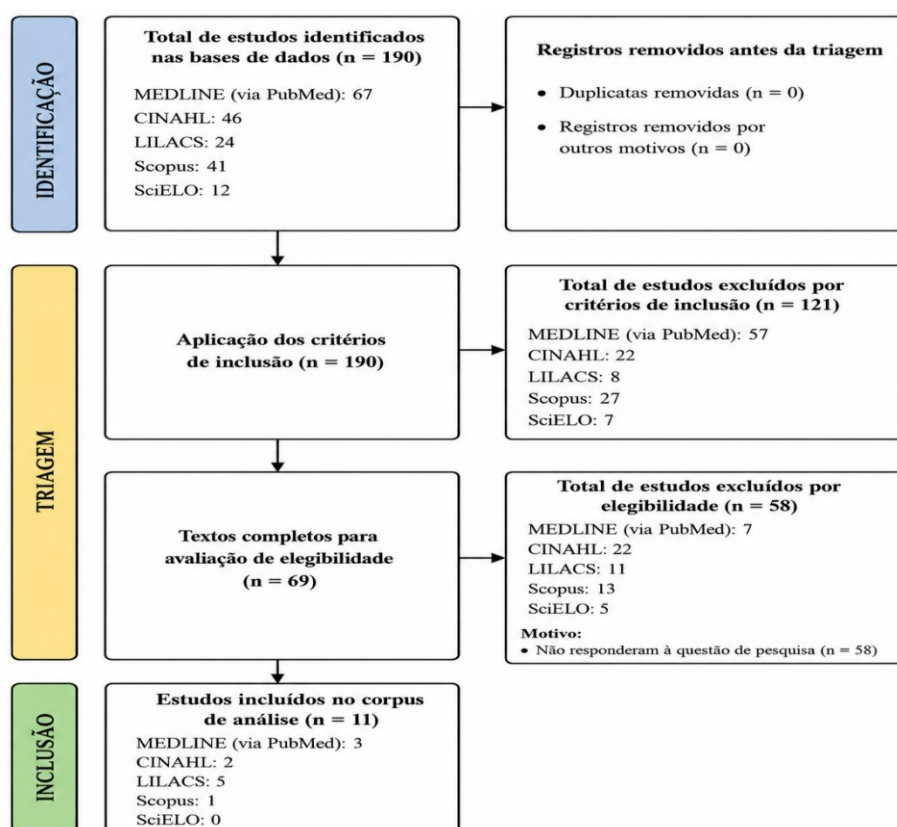
Os estudos que compuseram o corpus de análise foram submetidos à extração, organização e síntese descritiva dos dados por dois pesquisadores. Para essa etapa, foi elaborado um instrumento de extração de dados contendo as seguintes variáveis: autor(es)/ano, idioma, título, objetivo, principais resultados e nível de evidência (NE). Essas informações subsidiaram a construção do Quadro 2. A seleção e a extração dos dados foram realizadas

por dois pesquisadores. Para a organização dos dados não foi utilizado software específico.

RESULTADOS

A estratégia de busca resultou na identificação de 190 estudos nas bases de dados selecionadas. Após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, 121 estudos foram excluídos, permanecendo 69 para leitura na íntegra. Na etapa de avaliação da elegibilidade, 58 estudos foram excluídos por não responderem à questão de pesquisa, o que resultou em uma amostra final composta por 11 estudos. O processo de identificação, seleção, elegibilidade e inclusão dos estudos está apresentado na Figura 1.

Figura 1 - Fluxograma do processo de identificação, triagem, elegibilidade e inclusão dos estudos, conforme o PRISMA 2020



Fonte: Elaborada pelos próprios autores (2023), adaptada ⁽¹³⁾

Dos 11 estudos incluídos no corpus de análise, três foram identificados na MEDLINE (via PubMed), cinco na LILACS, dois na CINAHL e um na Scopus. Nenhum estudo

proveniente da SciELO compôs a amostra final. A caracterização dos estudos incluídos está apresentada no Quadro 2.

Quadro 2- *Corpus* de análise

Autores/Ano	Idioma	Título	Objetivo	Principais resultados	NE
Lopes <i>et al.</i> , 2020 ⁽¹⁴⁾	Português	Abordagens lúdicas e o enfrentamento do tratamento oncológico na infância	Demonstrar como, na percepção da criança acometida por câncer, as abordagens lúdicas contribuem para que ela enfrente o tratamento oncológico	As crianças reconhecem a importância de brincar durante o tratamento e observam que essa atividade desperta variados sentimentos, como felicidade e bem estar. Já a dor provocada pela condição de estar doente, gera raiva.	6

Santos; Silva; Cantalice, 2019 ⁽¹⁵⁾	Português	Brinquedo terapêutico instrucional: preparando a criança para a quimioterapia endovenosa	Comparar os comportamentos de crianças durante a quimioterapia endovenosa antes e após a aplicação do brinquedo terapêutico instrucional	Percebeu-se uma redução significativa da “postura retraída” das crianças que utilizaram o brinquedo instrucional. Proporcionando ainda, controle da ansiedade e do sofrimento gerados pelo tratamento quimioterápico endovenoso.	6
Sposito <i>et al.</i> , 2018 ⁽¹⁶⁾	Português	O melhor da hospitalização: contribuições do brincar para o enfrentamento da quimioterapia	Compreender o brincar como estratégia para enfrentamento do tratamento quimioterápico em crianças.	As crianças destacaram a importância do brincar e a relevância de um espaço lúdico dentro do ambiente hospitalar.	6
Morais <i>et al.</i> , 2018 ⁽¹⁷⁾	Português	Experiência existencial de crianças em tratamento quimioterápico sobre a importância do brincar	Compreender a experiência existencial de crianças em tratamento quimioterápico sobre a importância do brincar.	As crianças compreendem a doença e o tratamento. Ainda, o brincar desperta sentimentos positivos e é uma forma do tempo “passar rápido”.	6
Lima; Santos, 2015 ⁽¹⁸⁾	Português	Play as a care strategy for children with cancer	Compreender a influência do lúdico para o processo de cuidar, na percepção de crianças com câncer.	Todas as atividades lúdicas realizadas pelas crianças com câncer, geram alegria, diversão, interação e distração. Ainda trazem benefícios para o processo de cuidar.	6
Linder <i>et al.</i> , 2021 ⁽¹⁹⁾	Inglês	Feasibility and Acceptability of a Game-Based Symptom Reporting App for Children with Cancer: Perspectives of Children and Parents	Avaliar a viabilidade e aceitabilidade de um aplicativo baseado em jogo, para o relatório de sintomas, recém desenvolvido, para crianças em idade escolar com câncer.	Crianças com câncer e pais, apontam a relevância do aplicativo, que aumenta a autonomia da criança e ainda fomenta a criatividade	6
Bernier Carney <i>et al.</i> , 2021 ⁽²⁰⁾	Inglês	Communication of pain by school-age children with cancer using a game-based symptom assessment app: A secondary analysis	Avaliar as experiências de dor autorrelatadas de crianças em idade escolar com câncer que participam de um teste de viabilidade de um aplicativo de avaliação de	As crianças com câncer estão dispostas a relatar suas dores de forma qualitativa e usando descrições narrativas, por meio de um aplicativo móvel	6

			sintomas baseado em jogos.		
Hamari <i>et al.</i> , 2019 ⁽²¹⁾	Inglês	The effect of an active video game intervention on physical activity, motor performance, and fatigue in children with cancer: a randomized controlled trial	Avaliar o efeito de videogames ativos na promoção da atividade física e do desempenho motor e na redução da fadiga em crianças com câncer.	Não houve variação significativa nos níveis de atividade física, fadiga e desempenho motor, após o uso de vídeo games ativos. Porém a intervenção não foi realizada conforme orientação.	4
Sposito <i>et al.</i> , 2016 ⁽²²⁾	Inglês	Puppets as a strategy for communication with Brazilian children with cancer	Este estudo apresenta a experiência do uso de fantoches como estratégia lúdica para melhorar a interação e comunicação com crianças hospitalizadas com câncer, de sete a 12 anos	O uso dos fantoches, mostrou benefícios, como permitir que as crianças se expressem livremente e com autonomia, minimizando a relação hierárquica adulto-criança. Ainda, tal ferramenta, é adequada para se comunicar com crianças hospitalizadas, pois, pode enriquecer a prática clínica, visto que estimula a criança com câncer a relatar suas experiências e também auxilia a equipe de saúde durante a avaliação e intervenção.	6
Frygner-Holm <i>et al.</i> , 2020 ⁽²³⁾	Inglês	Pretend Play as an Intervention for Children With Cancer: A Feasibility Study	Desenvolver e avaliar a viabilidade e aceitabilidade de uma intervenção de brincadeira de faz de conta facilitada por adultos para crianças com câncer.	Os resultados sugerem que a intervenção agradou as crianças. Ainda, os achados indicam pequenas melhoras na autoeficácia em situações de cuidado e qualidade de vida. Desta forma, a intervenção é considerada segura, viável e aceitável e é um possível meio de aumentar a participação e a independência em crianças com diagnóstico de câncer.	6
Kurudirek; Arian, 2020 ⁽²⁴⁾	Inglês	Effects of Therapeutic Clowning on Pain and Anxiety During Intrathecal	Explorar o efeito da palhaçada terapêutica na dor e na ansiedade durante a	As crianças do grupo dos palhaços apresentaram significativamente menos dor e ansiedade	6

		Chemotherapy in Turkey	quimioterapia intratecal.	do que as crianças do grupo controle. Dessa forma a palhaçada é eficaz no alívio da dor e da ansiedade de crianças com câncer.	
--	--	------------------------	---------------------------	--	--

Fonte: Elaborado pelos próprios autores (2023)

Os estudos incluídos abordaram crianças em tratamento quimioterápico, hospitalizadas ou em acompanhamento ambulatorial. Quanto ao nível de evidência, houve predomínio de estudos classificados como nível VI (n=10), sendo

identificado apenas um estudo de nível IV (n=1).

Os resultados encontrados, após a análise dos estudos incluídos, foram agrupados por aproximação de ideias e associação de conteúdos e estão apresentados no Quadro 3.

Quadro 3 - Síntese dos principais achados e das abordagens lúdicas identificados nos estudos incluídos

PRINCIPAIS ACHADOS RELACIONADOS ÀS ABORDAGENS LÚDICAS	Redução da ansiedade ^(15,24)	
	Redução do sofrimento ^(15, 24)	
	Redução da dor ^(20, 24)	
	Bem-estar ^(14-16,18)	
	Distração ⁽¹⁷⁻¹⁹⁾	
	Diversão ^(14, 18)	
	Melhora da qualidade de vida ^(19, 20, 22- 24)	
ABORDAGENS LÚDICAS UTILIZADAS	Jogos	Aplicativos móveis ^(19, 20)
		Videogame ⁽²¹⁾
	Fantoche ⁽²²⁾	
	Brinquedo instrucional ⁽¹⁵⁾	
	Fotos ⁽¹⁸⁾	
	Palhaçada terapêutica ⁽²⁴⁾	
	Brincadeiras em geral ^(14, 16, 17, 23)	

Fonte: Elaborado pelos próprios autores (2023).

DISCUSSÃO

O diagnóstico de câncer na infância desencadeia sentimentos como tristeza, medo e angústia relacionados ao futuro. Somam-se a isso as repercussões do tratamento, que envolvem

dor, sofrimento, insegurança, alterações físicas e mudanças na rotina da criança e de sua família ⁽⁶⁾. Nesse contexto, as abordagens lúdicas destacam-se como estratégias capazes de favorecer a humanização do cuidado, contribuindo para tornar a experiência da

hospitalização menos traumática e mais acolhedora.

Os resultados desta revisão evidenciaram que as abordagens lúdicas apresentam efeitos positivos durante o tratamento hospitalar da criança com câncer. Entre os principais achados, destacam-se a redução da ansiedade e do sofrimento ^(15,24), a minimização da dor ⁽²⁴⁾, a promoção do bem-estar ^(14-16,18), de momentos de distração ^(17,18,21), de diversão ^(14,18) e a melhora da qualidade de vida ^(19,20,22-24). Esses resultados reforçam o potencial das estratégias lúdicas para favorecer o enfrentamento do tratamento e contribuir para uma assistência mais humanizada.

Quanto às abordagens lúdicas identificadas, observou-se a utilização de jogos ⁽¹⁹⁻²¹⁾, fantoches ⁽²¹⁾, brinquedo instrucional ⁽¹⁵⁾, fotografias ⁽¹⁸⁾, palhaçada terapêutica ⁽²⁴⁾ e brincadeiras em geral ^(14,16,17,23). Essa diversidade demonstra que diferentes recursos podem ser incorporados ao cuidado, permitindo que as intervenções sejam adaptadas às necessidades, preferências e faixa etária das crianças em tratamento.

Entre essas estratégias, o brinquedo terapêutico mostrou-se importante para orientar e exemplificar procedimentos, promovendo maior segurança e tranquilidade tanto para as crianças quanto para seus familiares. Da mesma forma, intervenções conduzidas por palhaços hospitalares proporcionam redução significativa da dor durante procedimentos invasivos, corroborando os achados encontrados nesta revisão e reforçando o potencial dessas

estratégias na minimização do sofrimento infantil ⁽²⁵⁾.

Outro aspecto identificado foi o crescente uso de tecnologias digitais no cuidado à criança com câncer. As tecnologias virtuais em saúde têm conquistado espaço na assistência pediátrica por favorecerem a comunicação, a criatividade e a autonomia das crianças ⁽⁵⁾. Esses benefícios também foram observados nos estudos que avaliaram aplicativos destinados ao relato da dor e de outros sintomas, evidenciando que tais recursos podem qualificar o acompanhamento clínico e fortalecer a participação da criança no próprio cuidado.

No que se refere à comunicação e à construção de vínculo, ferramentas como fantoches e brincadeiras de faz de conta apresentaram resultados positivos. Além de favorecerem a expressão de sentimentos e experiências, essas estratégias fortalecem a interação entre criança, família e profissionais de saúde. O brincar também possibilita que o profissional conheça melhor a realidade da criança, contribuindo para o desenvolvimento de um cuidado singularizado e centrado em suas necessidades ⁽²⁶⁾.

A presente revisão também evidenciou a importância da existência de ambientes apropriados para o desenvolvimento dessas atividades. As brinquedotecas hospitalares favorecem momentos de lazer, socialização, descontração e diversão, reduzindo os impactos emocionais decorrentes da hospitalização ⁽²⁷⁾. Entretanto, embora os benefícios do brincar sejam amplamente reconhecidos, dificuldades relacionadas à elevada carga de trabalho das

equipes, ao déficit de profissionais e à escassez de recursos lúdicos ainda limitam a utilização sistemática do brinquedo terapêutico na prática assistencial ⁽²⁸⁾, evidenciando que persistem lacunas para sua efetiva implementação nos serviços de saúde ⁽²⁹⁾.

Os achados desta revisão reforçam a importância da incorporação de abordagens lúdicas na assistência à criança com câncer, considerando seu potencial para promover sentimentos positivos, como alegria, segurança e bem-estar, além de contribuir para a redução da dor, do medo e da ansiedade relacionados à doença, à hospitalização e aos procedimentos terapêuticos. Dessa forma, torna-se necessário repensar a organização e o funcionamento dos serviços de saúde voltados ao público infantil, de modo que esses ambientes favoreçam a acessibilidade, a inclusão e a oferta de espaços que estimulem o brincar durante o tratamento ⁽¹⁰⁾.

Como limitações deste estudo, destaca-se a inclusão de publicações restritas aos idiomas português, inglês e espanhol, bem como a seleção de estudos indexados nas bases de dados pesquisadas, o que pode ter limitado a identificação de outras evidências relevantes. Além disso, observou-se predominância de estudos classificados como nível VI de evidência, indicando a necessidade de investigações com delineamentos metodológicos mais robustos sobre a temática.

No que se refere às implicações para a prática, esta revisão fornece evidências que podem subsidiar enfermeiros e demais profissionais de saúde na incorporação de

estratégias lúdicas durante o tratamento hospitalar de crianças com câncer. A adoção dessas abordagens favorece a humanização da assistência, fortalece o vínculo entre profissionais, crianças e familiares, qualifica a comunicação e contribui para um cuidado mais acolhedor, participativo e centrado nas necessidades da criança.

CONCLUSÃO

Este estudo permitiu identificar a produção científica acerca do uso de abordagens lúdicas aplicadas ao tratamento hospitalar da criança com câncer, evidenciando que essas estratégias contribuem para a humanização da assistência e favorecem o enfrentamento da doença e do tratamento. As evidências demonstraram benefícios relacionados à redução da dor, da ansiedade e do medo, além da promoção do bem-estar, da diversão, da autonomia e do fortalecimento do vínculo entre a criança, a família e os profissionais de saúde.

Também foi possível identificar as principais abordagens lúdicas utilizadas no contexto hospitalar, destacando-se aplicativos móveis, jogos, videogames, fantoches, brinquedo instrucional, fotografias, palhaçada terapêutica e brincadeiras em geral. Recomenda-se o desenvolvimento e a avaliação de novas estratégias lúdicas voltadas ao cuidado oncopediátrico, bem como estudos com delineamentos metodológicos mais robustos, capazes de ampliar as evidências científicas e subsidiar sua incorporação sistemática na prática assistencial.

REFERÊNCIAS

1. Santos M de O, Lima FC da S de, Martins LFL, Oliveira JFP, Almeida LM de, Cancela M de C. Estimativa de Incidência de Câncer no Brasil, 2023-2025. *Rev. Bras. Cancerol.* [Internet]. 2023 [citado 3 Setembro de 2023];69(1):e-213700.
2. Filbin M, Monje M. Developmental origins and emerging therapeutic opportunities for childhood cancer. *Nat Med.* [Internet]. 2019. [citado 12 Julho de 2025];25(3):367-376. doi: <https://doi.org/10.1038/s41591-019-0383-9>.
3. Feliciano SVM, Santos M de O, Pombo-de-Oliveira MS. Incidência e Mortalidade por Câncer entre Crianças e Adolescentes: uma Revisão Narrativa. *Rev. Bras. Cancerol.* [Internet]. 2018 [citado 14 de janeiro de 2026];64(3):389-96. doi: <https://doi.org/10.32635/2176-9745.RBC.2018v64n3.45>.
4. Mozzilli SL, Salvetti M de G, Andrade VR e, Oliveira LR de. Criação e desenvolvimento de aplicativo para crianças em tratamento oncológico: interdisciplinaridade e cocriação. *bis* [Internet]. 2020 [citado 2022 Jul 21(1):97-103. doi: <https://doi.org/10.52753/bis.v21i1.36732>.
5. Silva GH; Frizzo HCF. O uso de tecnologias virtuais no cuidado à criança e ao adolescente com câncer: revisão de escopo. *R. Saúd. Digi. Tec. Edu.* 2019 [Internet] 2019 [citado 2023 Jul 22]; 4(1): 43–59. Disponível em: <<https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/45525>>.
6. Pereira ES, Pereira ES, Costa GOP, Ribeiro AMN, Santos AM, Nunes MIS, Oliveira CS, Sousa JCR, Costa IS, Tinel OMR, Leite YMR, Oliveira NVD, Nery EL, Moreiras FS. Adverse effects of chemotherapy drugs - a focus for the nursing team. *RSD* [Internet]. 2020 [citado 2023 Jul 22];9(12):e25991211009. doi: <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i12.11009>.
7. Linder LA, Hooke MC. Symptoms in Children Receiving Treatment for Cancer-Part II: Pain, Sadness, and Symptom Clusters. *J Pediatr Oncol Nurs.* [Internet]. 2019 [citado 2024 Jul 22];36(4):262-279. doi: <https://doi.org/10.1177/1043454219849578>.
8. Pimentel M, Mesquita C, Lima G. Piskatoomba in the hospital: playful clothing and minimization of stress for children with cancer. *DATJournal* [Internet]. 2021 [citado 2026 Jan 14];6(2):160-77. doi: <https://doi.org/10.29147/dat.v6i2.403>.
9. Souza LS, Figueirêdo MNL, Fú HS, Oliveira KBS, Brasileiro LT, Nunes RT, Silva PHB, Melo MST. O Lúdico no Processo de Hospitalização das Crianças com Câncer. *Licere (Online)* [Internet]. 2022 [citado 2025 Jul 25];25(1): 171-199. doi: <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2022.39075>.
10. Pereira RT, Rolim CLA. A manifestação da ludicidade na hospitalização infantil: do ambiente às práticas ludo-terapêuticas. *Rev. Educ. Espec.* [Internet]. 2022 [citado 2023 Jul 22];35:e7/1-25. doi: <https://doi.org/10.5902/1984686X66968>.
11. Mendes KDS, Silveira RC de CP, Galvão CM. Revisão integrativa: método de pesquisa para a incorporação de evidências na saúde e na enfermagem. *Texto contexto - enferm* [Internet]. 2008 [citado 2023 Jul 22];17(4):758–64. doi: <https://doi.org/10.1590/S0104-07072008000400018>.
12. Galvão CM. Níveis de evidência. *Acta paul enferm* [Internet]. 2006 [citado 2023 Jul 22];19(2):5–. doi: <https://doi.org/10.1590/S0103-21002006000200001>.
13. Page MJ, McKenzie JE, Bossuyt PM, Boutron I, Hoffmann TC, Mulrow CD, et al. The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ.* 2021;372:n71. doi: <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>.
14. Lopes NCB, Viana ACG, Félix ZC, Santana J dos S, Lima PT de, Cabral ALM. Playful approaches and coping with childhood cancer treatment. *Rev. enferm. UERJ* [Internet]. 2020 [citado 2026 Jan 26];28:e53040. doi: <https://doi.org/10.12957/reuerj.2020.53040>



15. Santos VSS, da Silva FL, Cantalice ASC. Brinquedo terapêutico instrucional: preparando a criança para a quimioterapia endovenosa. SALUSVITA [Internet]. 2019 [citado 2023 Jul 22]; 38(4): 987-1000, 2019. Disponível em: <<https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-1117694>>.
16. Sposito AMP, Garcia-Schinzari NR, Mitre RMA, Pfeifer LI, Lima RAG, Nascimento LC. O melhor da hospitalização: contribuições do brincar para o enfrentamento da quimioterapia. Avances en Enfermería [Internet]. 2018 [citado 2026 Jan 25];36(3): 328-337, 2018. doi: <https://doi.org/10.15446/av.enferm.v36n3.61319>.
17. Morais GSN, Costa SFG, França JRS, Duarte MCS, Lopes MEL, Batista PSS. Experiência existencial de crianças em tratamento quimioterápico sobre a importância do brincar. Rev Rene [Internet]. 2018 [citado 2023 Jul 22];19(e3359): 1-8. doi: <https://doi.org/10.15253/2175-6783.2018193359>.
18. Lima KYN de, Santos VEP. Play as a care strategy for children with cancer. Rev Gaúcha Enferm [Internet]. 2015 [citado 2023 Jul 22];36(2):76–81. doi: <https://doi.org/10.1590/1983-1447.2015.02.51514>
19. Linder LA, Newman AR, Stegenga K, Chiu YS, Wawrzynski SE, Kramer H, Weir C, Narus S, Altizer R. Feasibility and acceptability of a game-based symptom-reporting app for children with cancer: perspectives of children and parents. Support Care Cancer. . [Internet]. 2021[citado 2025 Jul 14];29(1):301-310. doi: <https://doi.org/10.1007/s00520-020-05495-w>.
20. Bernier Carney KM, Jung SH, Iacob E, Lewis M, Linder LA. Communication of pain by school-age children with cancer using a game-based symptom assessment app: A secondary analysis. Eur J Oncol Nurs. [Internet]. 2021[citado 2025 Jul 25];52:101949. doi: <https://doi.org/10.1016/j.ejon.2021.101949>.
21. Hamari L, Järvelä LS, Lähteenmäki PM, Arola M, Axelin A, Vahlberg T, Salanterä S. The effect of an active video game intervention on physical activity, motor performance, and fatigue in children with cancer: a randomized controlled trial. BMC Res Notes [Internet]. 2019 [citado 2023 Jul 22];12(1):784. doi: <https://doi.org/10.1186/s13104-019-4821-z>.
22. Sposito AM, de Montigny F, Sparapani Vde C, Lima RA, Silva-Rodrigues FM, Pfeifer LI, Nascimento LC. Puppets as a strategy for communication with Brazilian children with cancer. Nurs Health Sci. [Internet]. 2016 [citado 2023 Jul 22]; 18(1):30-7. doi: <https://doi.org/10.1111/nhs.12222>.
23. Frygner-Holm S, Russ S, Quitmann J, Ring L, Zyga O, Hansson M, Ljungman G, Höglund AT. Pretend Play as an Intervention for Children With Cancer: A Feasibility Study. J Pediatr Oncol Nurs. [Internet]. 2020 [citado 2023 Jul 12]; 37(1):65-75. doi: <https://doi.org/10.1177/1043454219874695>
24. Kurudirek F, Arıkan D. Effects of Therapeutic Clowning on Pain and Anxiety During Intrathecal Chemotherapy in Turkey. J Pediatr Nurs. [Internet]. 2020 [citado 2025 Jul 22];53:e6-e13. doi: <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2020.01.015>.
25. Xavier VE, Antoneli AJMF, Ferreira RM, Martins VA, Costa ICS da, Silveira MMM da, Moura LR. Risoterapia no câncer pediátrico: a analgesia eficaz para quando a vida se faz frágil / Laughtherapy in pediatric's cancer: the effective analgesia when life becomes fragile. Braz. J. Develop. [Internet]. 2019 Nov. 4 [cited 2026 Jan. 14];5(11):22945-57. doi: <https://doi.org/10.34117/bjdv5n11-025>
26. Di Riso D, Cambrisi E, Bertini S, Miscioscia M. Associations between Pretend Play, Psychological Functioning and Coping Strategies in Pediatric Chronic Diseases: A Cross-Illness Study. Int J Environ Res Public Health. [Internet]. 2020 [citado 2023 Jul 22];17(12):4364. doi: <https://doi.org/10.3390/ijerph17124364>.
27. Oliveira JJAB, Matos OS. Brinquedoteca hospitalar: importância para o brincar da criança hospitalizada com câncer. R. Bibliomar [Internet]. 2019 [citado 2023 Jul 22]; 18(2):35-



49. Disponível em:
<https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/ibliomar/article/view/12679/7243>

28. Ciuffo LL, Souza TV de, Freitas TM de, Moraes JRMM de, Santos KCO dos, Santos R de OJFL dos. The use of toys by nursing as a therapeutic resource in the care of hospitalized children. Rev Bras Enferm [Internet]. 2023 [citado 2022 7 Jul];76(2):e20220433. doi: <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2022-0433>

29. Miranda CB, Maia EBS, Almeida F de A. Modelo de implementação sistemática do brinquedo terapêutico em unidades pediátricas hospitalares. Esc Anna Nery [Internet]. 2022 [citado 2022 Jul 02];26:e20220136. doi: <https://doi.org/10.1590/2177-9465-EAN-2022-0136pt>

Fomento e Agradecimento:
Acordo CAPES/ COFEN.

Declaração de conflito de interesses:
Nada a declarar

Declaração de disponibilidade de dados

Não foram gerados bancos de dados neste estudo. As informações apresentadas estão descritas no corpo do artigo.

Crítérios de autoria (contribuições dos autores)

A designação de autoria deve ser baseada nas deliberações do ICMJE, que considera autor aquele que: 1. contribui substancialmente na concepção e/ou no planejamento do estudo; 2. na obtenção, na análise e/ou interpretação dos dados; 3. assim como na redação e/ou revisão crítica e aprovação final da versão publicada.

Paola Piovenzano de Soliz: 1,2,3

Luiz Fernando Rodrigues Junior: 1,2,3

Adriana Dall'Asta Pereira: 2,3

Andressa da Silveira: 2,3

Josi Barreto Nunes: 2,3

Keity Laís Siepmann Soccol: 1,2,3

Editor Científico: Ítalo Arão Pereira Ribeiro.

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0778-1447>