



**CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO SALGADO
BACHARELADO EM FISIOTERAPIA**

BRUNA LEANDRO RODRIGUES

**A IMPORTÂNCIA DOS BRINQUEDOS COMO RECURSO TERAPÊUTICO NA
FISIOTERAPIA PEDIÁTRICA: uma revisão integrativa**

**ICÓ - CEARÁ
2022**

BRUNA LEANDRO RODRIGUES

**A IMPORTÂNCIA DOS BRINQUEDOS COMO RECURSO TERAPÊUTICO NA
FISIOTERAPIA PEDIÁTRICA: uma revisão integrativa**

Monografia submetida à disciplina de TCC II ao curso de Bacharelado em Fisioterapia do Centro Universitário Vale do Salgado (UNIVS), como pré-requisito para obtenção do título de Bacharel em Fisioterapia.

Orientador: Prof. Me. Núbia De Fátima Costa Oliveira.

ICÓ - CEARÁ

2022

BRUNA LEANDRO RODRIGUES

**A IMPORTÂNCIA DOS BRINQUEDOS COMO RECURSO TERAPÊUTICO NA
FISIOTERAPIA PEDIÁTRICA: uma revisão integrativa**

Monografia submetida à disciplina de TCC II ao curso do Centro Universitário Vale do Salgado (UNIVS), como pré-requisito para obtenção do título de Bacharel em Fisioterapia.

Aprovado em ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Núbia de Fátima Costa Oliveira
Centro Universitário Vale do Salgado
Orientadora

Prof. Me. Jeynna Suyanne Pereira Venceslau
Centro Universitário Vale do Salgado
1º examinador

Prof. Me. Reíza Stéfany de Araújo e Lima
Centro Universitário Vale do Salgado
2º examinador

Dedico esta pesquisa primeiramente a Deus, pois sem Ele, nada seria possível! A Nossa Senhora Aparecida por ter me dado coragem e proteção. A todos que me ajudaram a vencer e acreditaram em mim e as pessoas que se alegram com minhas vitórias!

AGRADECIMENTOS

Este trabalho é o reflexo de um percurso muito desejado, que só foi possível traçar com a ajuda e o apoio daqueles que me são mais que queridos. A todas estas pessoas meu muito obrigada.

Primeiramente, quero agradecer a Deus, pela tua grandeza, pelo seu amor incondicional, por sempre me abençoar, me dar forças, saúde e coragem para enfrentar todas as provações e adversidades que surgiram nesta caminhada. Obrigada Deus por me permitir chegar até aqui e concluir essa fase da minha vida.

A Nossa Senhora Aparecida, por quem eu tenho tanta devoção, por todo amor e proteção, sempre intercedendo por mim, junto a seu filho Jesus.

A minha mãe, Beatriz, mulher que me transmitiu valores, caráter, educação e disciplina, obrigada pela dedicação incontestável para comigo durante toda a minha caminhada, antes e durante a faculdade, pelas palavras de amor, apoio e compreensão que sempre me acalmaram e me fortaleceram para seguir em frente.

Ao meu irmão Lucas, pelos momentos de distração, com suas brincadeiras e o seu jeito avesso de ser, transformando meus dias de chuva em dias iluminados.

A minha tia Rosa, por ser minha estrutura familiar durante todos esses anos, pelo seu carinho e amor materno que transmite e me transforma. Obrigada pelas orações, por dedicar tanto amor e toda sua vida para cuidar de mim.

Ao meu grande e eterno amor, meu namorado, João Carlos, pela sua paciência, pelo carinho, compreensão, companheirismo, pelas palavras verdadeiras de admiração e por todo incentivo que me deu ao longo desta etapa. Obrigada por sempre torcer pela minha vitória e por estar sempre presente em todos os momentos da minha vida. Te Amo muito!

A minha madrinha, Wenia Azevedo por sempre atender os meus pedidos, por todo apoio e por fazer este sonho se tornar realidade. Sem você nada seria possível.

Gostaria também, de agradecer a minha amiga-dupla Alycia Gouveia, pela amizade sincera, pelo companheirismo, apoio, carinho, pela paciência, ajuda e preocupação, por compartilhar e estar sempre presente em períodos de obstáculos, alegrias, tristezas, lágrimas, sorrisos, derrotas e enfim Vitória!

Às amigas e melhores parceiras de apartamento do mundo: Mikaely Marques e Vitória Lorranny! Obrigada pela amizade, companhia, carinho, atenção, confiança e por me ouvir com as minhas inseguranças e alegrias e estarem sempre presente com uma palavra carinhosa. Vocês

não têm noção do quanto deixaram essa caminhada mais leve, sem vocês essa trajetória não seria tão prazerosa!

Não poderei esquecer de agradecer à minha orientadora e coordenadora, professora Núbia de Fátima, pela forma envolvente e cativante que me escolheu para a elaboração deste trabalho. Por toda a ajuda e pela forma incansável que lidou comigo, motivando-me sempre para ir mais além. Obrigada pelos ensinamentos, paciência, disponibilidade e pelo o apoio que sempre prestou. Agradeço-lhe por toda a ajuda e por me ter demonstrado o que é um profissional de qualidade, sem dúvida você é um modelo a seguir.

Um sincero obrigado a todos os professores que estiveram ao meu lado nesta caminhada, em especial as professoras Jeynna Suyanne e Reíza Stefanny. Agradeço por terem aceitado fazer parte da banca avaliadora, e pela dedicação que essa tarefa requer. Obrigada pela dedicação e pelo carinho depositado nesse trabalho, pelas dicas, correções e sugestões fantásticas, sem sombra de dúvidas contribuíram bastante para o desenvolvimento deste trabalho.

Não esquecendo os meus amigos de turma que estiveram presentes ao longo desta caminhada, de que nem sempre foi fácil, mas mesmo assim pude contar com eles em todos os momentos em especial à (Alicia Vieira, Gabriela Barbosa, Hugo Cavalcante, Clarícia Raquel, Raiane Almeida).

Ao Centro Universitário Vale do Salgado - UNIVS por todo ensino e dedicação.

Enfim... A todas as pessoas que não estão citadas aqui, mas que de alguma forma contribuíram com um gesto, com uma palavra, com um incentivo, ou com uma informação.

A todos, o meu mais sincero obrigada!

Bruna Leandro Rodrigues

“... Plante seu jardim e decore sua alma ao invés de esperar que alguém lhe traga flores. E você aprende que realmente pode suportar... que realmente é forte, e que pode ir muito mais longe depois de pensar que não se pode mais. E que realmente a vida tem valor e que você tem valor diante da vida!”

(W. Shakespeare)

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Descritores e Sinônimos.....	19
Tabela 2: Busca em base de Dados.....	19
Tabela 3: Critérios de inclusão e exclusão dos artigos relacionados à revisão de acordo com o PICO.....	20
Tabela 4: Distribuição dos estudos por base de dados e percentual.....	22
Tabela 5: Distribuição dos estudos ano de publicação e percentual.....	23
Tabela 6: Distribuição dos artigos por Autor (es)/ Ano, Título, Objetivos e Metodologia....	23
Tabela 7: Distribuição dos artigos por Autor (es) /Ano, Resultados e Desfecho.....	29

LISTA DE ABREVIACOES E SIGLAS

ABVD'S	Atividade Bsicas de Vida Diria
BT	Brinquedo Teraputico
DNPM	Desenvolvimento neuropsicomotor
LILACS	Literatura Latino-americana e do Caribe em Cincias da Sade
MEDLINE	Medical Literature Analysis and Retrieval System Online
OMS	Organizao Mundial da Sade
PICO	Paciente, Interveno, Comparao e Outcomes (desfecho)
PUBMED	Public/Publisher
SciELO	Scientific Electronic Library Online
TAA	Terapia Assistida por Animais
UniVS	Centro Universitrio Vale do Salgado
UTIP	Unidade de Terapia Intensiva Peditrica

RESUMO

RODRIGUES, B.L. **A IMPORTÂNCIA DOS BRINQUEDOS COMO RECURSO TERAPÊUTICO NA FISIOTERAPIA PEDIÁTRICA: uma revisão integrativa.** 2022. 41f. Monografia (Graduação em Fisioterapia) – Centro Universitário Vale do Salgado, Icó, 2022.

INTRODUÇÃO: Quando a criança brinca, ela se familiariza com o ambiente ao seu redor, interage com pessoas, desenvolve sua mente e sua afetividade, além de se tornar uma criança ativa e curiosa com relação ao mundo. O brinquedo representa uma oportunidade de desenvolvimento. Ele traduz o irreal para a “realidade infantil”. A utilização do brinquedo durante um atendimento de fisioterapia contextualiza e favorece para um melhor desenvolvimento da criança. **OBJETIVO:** Esse estudo tem como objetivo compreender, a partir da literatura científica a importância do brinquedo como recurso terapêutico na reabilitação. **METODOLOGIA:** Este estudo trata-se de uma revisão integrativa de literatura, sobre a utilização do brinquedo como recurso terapêutico no processo de reabilitação de crianças, sendo este do tipo exploratório descritivo, com abordagem qualitativa. Para a busca da coleta dos estudos foi utilizado as seguintes bases de dados: PUBMED, SciELO, LILACS e MEDLINE, associados aos termos cadastrados no DECS em língua portuguesa: “Fisioterapia”, “Pediatria” e “Jogos e brinquedos”, e em língua inglesa: “Play therapy”, e “Rehabilitation”. **RESULTADOS E DISCUSSÕES:** A pesquisa resultou em 7 estudos, os quais foram verificados e em seguida discutidos a luz da literatura atual. Os estudos incluídos foram publicados nos anos de 2016, 2017, 2018, 2019 e 2021 e apresentavam objetivos norteadores de verificar, comparar, avaliar, analisar e descrever a importância da utilização dos brinquedos, onde os estudos foram realizados com pacientes, familiares de pacientes, acadêmicos e profissionais de saúde. todas as pesquisas analisadas vinham de uma abordagem qualitativa, descritiva, exploratória e roteiros observacionais, acompanhadas da aplicação de questionários com perguntas abertas, entrevista semiestruturada e observações sistemáticas. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Todos os estudos analisados demonstraram desfechos satisfatórios quanto a utilização dos brinquedos durante um processo de reabilitação.

Palavras-Chaves: Fisioterapia. Pediatria. Jogos e Brinquedos. Play Therapy. Rehabilitation.

ABSTRACT

RODRIGUES, B.L. **THE IMPORTANCE OF TOYS AS A THERAPEUTIC RESOURCE IN PEDIATRIC PHYSIOTHERAPY: an integrative review.** 2022. 41f. Monograph (Graduate in Physiotherapy) – Vale do Salgado University Center, Icó, 2022.

INTRODUCTION: When children play, they become familiar with the environment around them, interact with people, develop their mind and affectivity, in addition to becoming an active and curious child about the world. The toy represents an opportunity for development. He translates the unreal into the “childish reality”. The use of toys during a physiotherapy service contextualizes and favors a better development of the child. **OBJECTIVE:** This study aims to understand, based on the scientific literature, the importance of toys as a therapeutic resource in rehabilitation. **METHODOLOGY:** This study is an integrative literature review, on the use of toys as a therapeutic resource in the rehabilitation process of children, which is exploratory and descriptive, with a qualitative approach. To search for the collection of studies, the following databases were used: PUBMED, SciELO, LILACS and MEDLINE, associated with the terms registered in the DECS in Portuguese: “Physiotherapy”, “Pediatrics” and “Games and Toys”, and in Portuguese. English: “Play therapy”, and “Rehabilitation”. **RESULTS AND DISCUSSION:** The search resulted in 7 studies, which were verified and then discussed in the light of current literature. The included studies were published in the years 2016, 2017, 2018, 2019 and 2021 and had guiding objectives to verify, compare, evaluate, analyze and describe the importance of using toys, where the studies were carried out with patients, family members of patients, academics and health professionals. all the studies analyzed came from a qualitative, descriptive, exploratory approach and observational scripts, accompanied by the application of questionnaires with open questions, semi-structured interviews and systematic observations. **FINAL CONSIDERATIONS:** All studies analyzed showed satisfactory outcomes regarding the use of toys during a rehabilitation process.

Keywords: Physiotherapy. Pediatrics. Games and Toys. Play Therapy. Rehabilitation.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 OBJETIVOS.....	11
2.1 OBJETIVO GERAL.....	11
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
3 REVISÃO DE LITERATURA.....	12
3.1 O QUE É O BRINCAR?	12
3.1.1 O brincar funcional.....	12
3.2 A IMPORTÂNCIA DO BRINQUEDO PARA A CRIANÇA.....	12
3.3 O OLHAR DA PSICOMOTRICIDADE.....	13
3.4 O BRINQUEDO COMO RECURSO TERAPÊUTICO NA FISIOTERAPIA.....	14
3.5 O USO DO BRINQUEDO NA FISIOTERAPIA MOTORA.....	15
3.6 O USO DO BRINQUEDO NA FISIOTERAPIA RESPIRATÓRIA.....	16
3.7 VANTAGENS OBTIDAS PELO FISIOTERAPEUTA COM A INCLUSÃO DO BRINQUEDO NO ATENDIMENTO.....	17
4 METODOLOGIA.....	18
4.1 TIPO DE PESQUISA.....	18
4.2 ESTRATÉGIAS PARA BUSCA DE DADOS.....	18
4.3 CRITÉRIOS DE ELEGIBILIDADE.....	20
4.4 SELEÇÃO E PROCESSE DE EXTRAÇÃO DOS DADOS.....	20
4.5 ANÁLISE DOS DADOS.....	21
5 RESULTADOS E DISCUSSÕES	22
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS	35

1 INTRODUÇÃO

Uma das condutas mais importantes do ser humano ao se relacionar com o mundo, apreendê-lo e compreendê-lo é por meio do brincar, onde o mesmo obtém características diferentes no decorrer da vida. Segundo Gonçalves (2017), é através das brincadeiras, que se pode observar e constituir um processo de evolução da criança em grupo ou individualmente, registrando sua capacidade no uso da linguagem, de sua capacidade social, dos recursos afetivos e emocionais que a dispõe. O brincar também promove a constituição do próprio indivíduo.

Ramos (2014, p.52) argumenta que “a própria brincadeira é a vida da criança, pois é uma maneira prazerosa de movimentar-se e de ser independente. Durante a brincadeira, a criança amplia seus sentidos, adquire habilidades corporais, conhece objetos e suas características, como forma, textura, temperatura, cor, tamanho e som”. Ao divertir-se brincando, ela se familiariza com o ambiente ao seu redor, interage com pessoas, desenvolve sua mente e sua afetividade, além de se tornar uma criança ativa e curiosa com relação ao mundo.

A fisioterapia pediátrica vem se tornando um grande desafio, é um trabalho que exige dedicação, paciência, habilidade, empatia e principalmente compreensão com o mundo infantil. O fisioterapeuta pediatra avalia, planeja, executa, e programa a reabilitação baseado nas instâncias que cada paciente apresentar. Durante uma avaliação o fisioterapeuta busca observar questões motoras, sensitivas, cognitivas e comportamentais do paciente para que assim consiga determinar o tratamento para a criança em conjunto com seus responsáveis (SANTOS; FERREIRA, 2013).

Santos, Ramos e Sousa (2011) salientam a importância da abordagem pediátrica humanizada na fisioterapia, a qual o profissional deve considerar o paciente como ser distinto e pessoal, tendo em vista que a criança sai do conforto da sua casa, entra em um lugar completamente estranho e é obrigada a conviver com pessoas novas, além de passar por procedimentos, muita das vezes dolorosos e desagradáveis.

A utilização do brinquedo na área de pediatria é importante e comum. Apesar de existirem inúmeros aspectos que motivam e interessam a criança durante os atendimentos, “o brincar e o brinquedo”, vem mostrando funções facilitadoras e mediadoras de diversas intervenções, até mesmo as clínicas (SÁ; GOMES, 2013).

Para Nicida (2017) os brinquedos podem ser incluídos tanto na avaliação, quanto no tratamento fisioterapêutico, porém os mesmos devem ser aplicados de forma intencional e elaborado. Assim, o brinquedo deve ser caracterizado como um meio, com o objetivo de ajudar

e/ou guiar aos objetivos pretendidos. O fisioterapeuta pediatra também deve levar em consideração o aspecto lúdico, por exemplo, ao utilizar de ambientes alegres, recursos musicais e visuais atraentes, permitir a habituação ao local de terapia, e a afetividade ao ser carinhoso, pegar no colo, conversar, cantar, acalmar e sorrir.

Relacionar a brincadeira na fisioterapia torna os atendimentos mais toleráveis, prazerosos e satisfatórios promovendo uma interação da criança com o fisioterapeuta, uma vez que o brincar, faz parte da infância (GEIGER et al., 2017).

No decorrer da intervenção, são necessários vários estímulos para que ocorra uma participação real das crianças com as atividades propostas. Durante o atendimento, o fisioterapeuta utiliza de diversos materiais e equipamentos que podem ser utilizados de forma lúdica, como bola, rolo, espelho, tatames, dentre outros. No campo da pediatria, os brinquedos, brincadeiras e jogos também fazem parte desses materiais e são utilizados como recursos terapêuticos capazes de tornar a fisioterapia mais atrativa e eficaz para a criança (BARANITA et al., 2012).

A partir dos pressupostos apresentados problematiza-se: “Qual a importância dos brinquedos como recurso terapêutico na fisioterapia pediátrica?”. Assim sendo, o interesse pela temática emergiu durante as aulas da disciplina de Psicomotricidade e Pediatria, tendo em vista que a reabilitação utilizando brinquedos e brincadeiras vem sendo bastante utilizada por profissionais que atuam na área infantil, podendo ser considerado como um recurso motivacional no desenvolvimento da reabilitação.

Desse modo, o estudo é relevante pois mediante a literatura científica pertinente ao uso do brinquedo como coadjuvante na fisioterapia pediátrica, abordando elementos gerais e caracterizadores sobre o espectro em análise, pretendemos mostrar de que forma as crianças podem ser tratadas com a inclusão do brinquedo/brincadeira, além de técnicas manuais e aparelhos, para uma reabilitação possivelmente mais prazerosa e eficaz.

Ademais, estima-se que a pesquisa possa contribuir para a construção de arsenais teóricos para o âmbito acadêmico e científico, mas também tecendo discussões e cooperando para que vindouros modos de atuação possam ser pensados e novas direções no campo da saúde nacional e local sejam conjecturados.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Compreender, a partir da literatura científica a importância do brinquedo como recurso terapêutico na reabilitação.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Descrever a utilização de atividades usando o brinquedo como recurso terapêutico;
- Verificar as diversas modalidades de atividade lúdicas utilizadas durante o atendimento crianças;
- Identificar os efeitos obtidos com o uso do brinquedo no processo reabilitação.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 O QUE É O BRINCAR?

O brincar é um fenômeno complexo que envolve um encadeamento de comportamentos e atividades, sendo que nenhum deles sozinho o define de modo independente e isolado, por estarem inter-relacionados no repertório de uma criança que já aprendeu a brincar (SÉRGIO, 2012).

Para Loro (2016) o brincar é um comportamento que se apresenta generalizado na espécie humana e que se mantém ao longo das gerações podendo ser considerado como a atividade mais significativa da infância, dada sua importância lúdica. Assim, o comportamento do brincar pode ser definido como um comportamento operante mantido por suas consequências naturalmente reforçadoras, tendo como base a imitação.

O brincar é uma fase indispensável ao ser infantil. Através das ações das brincadeiras é que a criança desenvolve ao seu lado criativo, imaginativo e social. Esse período que é uma condição da infância das crianças, é considerado, por muitos estudiosos, fundamental para a criança (WINNICOTT, 2020).

Segundo Zatz e colaboradores (2011) o brincar promove a autonomia, possibilita a imaginação, trabalha as emoções, diminui a ansiedade e facilita a socialização.

3.1.1 O BRINCAR FUNCIONAL

Antes de tudo, brincar é um direito da criança. Brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, independente das suas limitações. A brincadeira estimula sua autonomia, a sua criatividade, estabelecendo vínculos e criando uma relação estreita entre a brincadeira e aprendizagem, respeitando os vários ritmos e possibilidades (CRESPO, 2016).

O ato do brincar proporciona a criança estabelecer regras constituídas por si e em grupo, contribuindo na integração do indivíduo na sociedade. O brincar funcional é uma habilidade adquirida extremamente importante para o desenvolvimento infantil (DA CUNHA et al., 2018).

Quando a criança aprende a brincar, ela amplia seu contexto social e conseqüentemente amplia as oportunidades de interações sociais, que é essencial no processo de aquisição de habilidades sociais (PEREIRA et al., 2013).

3.2 A IMPORTÂNCIA DO BRINQUEDO PARA A CRIANÇA

Cada dia o mundo dos aparelhos eletrônicos passa a ser uma realidade na vida das crianças e com isso o verdadeiro brincar vai sendo perdido. Durante o momento da brincadeira,

a criança aprende novas habilidades, controla suas emoções, explora o mundo e seu próprio corpo, melhora suas relações sociais, trabalha sua autonomia, o trabalho em equipe e explora sua criatividade (DE SALES OLIVEIRA, 2017).

Através dos sentimentos que vão aflorando durante as brincadeiras, a criança irá aprender a fazer uma leitura do mundo aprendendo a encará-lo, ela recria, repensa e imita, desenvolvendo além de aspectos motores e físicos, o cognitivo juntamente com valores sociais e morais, tornando-o capaz de escolher seu papel na sociedade (LORO, 2016).

De acordo com Souza (2011), o brinquedo é um dos elementos que promovem motivação, além de ser imprescindível para o aprendizado e para descoberta de novas habilidades. Essa mesma autora defende que o brinquedo serve para o autoconhecimento corporal, estabelece regras e limites, instiga o raciocínio, acaba com o tédio e a tristeza, ensina a ter respeito, desenvolve atenção e ainda estimula a cooperação e negociação.

Concebe-se que o brinquedo pode ser definido como uma diversão. Para Castro et al (2010), o brinquedo apresenta um encargo terapêutico para a criança, mesmo que não esteja sendo utilizado em um atendimento clínico. Esse mesmo autor alega que o brincar pode ser um tipo de terapia que possui uma praticabilidade criativa e rápida.

O brincar estar ligado a infância, e o brinquedo está vinculado a essa etapa da vida. Segundo Nogaro, Fink e Pinto (2015), a criança brinca por uma razão, seja ela por instinto, curiosidade, regra, divertimento, prazer e até mesmo para passar o tempo. A brincadeira como um ato simples favorece a formação da linguagem própria da criança, e a interação da mesma com a sociedade.

Todavia, a literatura ressalta que o brincar possui alguns aspectos como: o brincar para compreender as nossas emoções, o brincar para refletir situações, o brincar para se construir e desenvolver pensamentos, o brincar de forma cultural seguindo tradições e costumes, assim esses aspectos interagem entre si favorecendo uns aos outros (DE SALES OLIVEIRA, 2017).

3.3 O OLHAR DA PSICOMOTRICIDADE

A psicomotricidade tem como objetivo enxergar o ser humano em sua totalidade, nunca separando o corpo da afetividade, pois por meio da ação motora, estabelece o equilíbrio desse ser, dando-lhe possibilidades de encontrar seu espaço e de se identificar com o meio do qual faz parte (GONÇALVES, 2010).

Do ponto de vista do brincar de forma educacional a psicomotricidade está associada com o processo de desenvolvimento infantil, possibilitando uma evolução harmônica, um

funcionamento psicomotor prazeroso e uma relação adequada da criança com o meio ambiente (ARAÚJO et al., 2020).

Segundo De Arruda (2014), é nos primeiros dezoito meses de vida de uma criança que ocorre o desenvolvimento de uma ação lúdica. É através da evolução de suas habilidades sensório-motoras, que a criança terá suas ações estimuladas ao segurar um único objeto, assim ao manusear um brinquedo a criança irá descobrir várias formas de explorar seus sentidos.

3.4 O BRINQUEDO COMO RECURSO TERAPÊUTICO NA FISIOTERAPIA

Durante a avaliação pediátrica o uso do brinquedo e o local de atendimento são fatores fundamentais para o tratamento. Muitos autores acreditam que um ambiente alegre e aconchegante, com cores e objetos que atraiam as crianças transmite confiança e segurança, além da afetividade da mesma com o fisioterapeuta (MOREIRA et al., 2019).

Da Silva e Brandão (2017) declaram que embora a criança esteja doente ela sente vontade de brincar, pois o brinquedo já faz parte da índole dela. Para Nicida (2017), o trabalho terapêutico, usando o brinquedo, requer muita disponibilidade corporal do terapeuta com a criança, pois ele, através de estímulos e intervenções, tem a possibilidade de criar atitudes comportamentais.

Nogaro et al (2015), alegam que a criança já nasce rodeada pelo universo dos brinquedos. Com o olhar fisioterapêutico, ao analisar o desenvolvimento infantil de uma criança que não possui nenhum atraso, pode-se afirmar que o brinquedo promoverá descobertas entre o mundo real e o mundo da fantasia, fazendo com a criança desenvolva autocontrole e uma tranquilidade maior.

Inserir o brinquedo durante o tratamento pediátrico com crianças, proporciona ao fisioterapeuta alcançar bons resultados, um excelente prognóstico, além de tornar a criança atuante no seu tratamento, sempre que possível. (BUENO et al., 2018).

Quando se trata do uso do brinquedo de forma terapêutico Araújo et al (2020) defendem que o mesmo pode ser classificado em três diferentes tipos: brinquedo que permite que a criança expresse sentimentos, necessidades e medos, brinquedo que prepara e informa a criança sobre os procedimentos e técnicas realizadas durante o tratamento, e brinquedo que ensina a criança sobre autocuidado. Desse modo, percebe-se que o brinquedo como recurso terapêutico traz respostas positivas para o tratamento como também ajuda no estado geral da criança.

Nicida (2017) ensina que qualquer comprometimento motor gera problemas relacionados a realização de atividades básicas da vida diária (ABVD'S), assim como ao ato de

brincar e que isso também interfere na execução das tarefas motoras frente ao ambiente social da criança.

Os brinquedos usados pela fisioterapia são brinquedos simples, muitas das vezes são brinquedos artesanais. Os mais utilizados são os com sons musicais, de encaixe, educativos, os com diferentes texturas, carrinhos, bonecas e bolas, com objetivo de estimular a visão, audição e a coordenação motora. Espelhos, tatames, bolas suíças e rolos também servem para promover estímulos (COSTA, 2015).

Nicola et al (2014), destacam a importância dos pais para o sucesso do tratamento, visto que as atividades com o uso do brinquedo são atividades que fazem parte do cotidiano da criança, assim a criança vai ter uma maior integração, maior atividade e maior uso da função bi manual das crianças.

3.5 O USO DO BRINQUEDO NA FISIOTERAPIA MOTORA

De Oliveira Almeida (2020), ressalta a importância de conhecer e compreender as fases do desenvolvimento, uma vez que é a partir do desenvolvimento infantil que surge as curiosidades, interesses e motivações.

Para Ramos (2014, p. 52), “se movimentar é como se fosse uma brincadeira que a criança desenvolve desde da sua concepção, assim o brinquedo e a brincadeira podem servir como fator para o desenvolvimento motor, cognitivo, cultural, sensorial e perceptual”.

Um comprometimento motor traz para a vida da criança uma série de limitações, desde a realização das atividades básicas de vida diária, até o ato do brincar influenciando também na execução das tarefas motoras frente ao ambiente social da criança. Sallem e Elokda, (2014) declaram que a brincadeira é a possibilidade dá criança doente mostrar suas possibilidades, o que ela consegue realizar e deparar-se novamente com as suas potencialidades.

Na paralisia cerebral as crianças possuem dificuldade para realizar alguns movimentos. Durante o processo de reabilitação fisioterapêutica neurológica as crianças com paralisia cerebral são submetidas a uma terapia de alta intensidade buscando a diminuição dessas limitações. A inclusão do brinquedo no tratamento faz com que o lado comprometido seja desenvolvido através das atividades que aquele brinquedo favorece (SANDLUND et al., 2011).

Na síndrome de Down o uso da cama elástica utilizada como recurso lúdico é salientada por Apoloni, Lima e Vieira (2013). As autoras citam que um programa de exercícios na cama elástica que inclui atividades de saltar, brincar e correr promove um melhor controle postural, contribuindo assim para melhora da realização das atividades de vida diária das crianças.

3.6 O USO DO BRINQUEDO NA FISIOTERAPIA RESPIRATÓRIA

As doenças respiratórias estão sempre presentes no decorrer da infância. De acordo com os achados epidemiológicos as doenças respiratórias correspondem a um problema de saúde pública grande, podendo ser maior até mesmo que o câncer ou doenças cardíacas. Doenças como a pneumonia e a bronquiolite estão entre as que causam morte nas crianças (FRANCESCHI et al., 2013).

O fisioterapeuta através de técnicas, sejam elas manuais, posturais e cinéticas dos componentes toracoabdominais, reabilita com objetivos de mobilizar e eliminar secreções, melhorar a ventilação pulmonar, promover a reexpansão pulmonar, melhorar as trocas gasosas e a oxigenação dos tecidos e o consumo de oxigênio além de reeducar os músculos respiratórios para, assim, promover a independência respiratória funcional e acelerar a recuperação do paciente (SCHENKEL et al., 2013).

Gomes, Gimenes e Lanza (2016), ressaltam que a criança quando comparada ao adulto respira com diferentes volumes pulmonares e solta o ar com diferentes velocidades, além de apresentarem ainda aspectos psicológicos, emocionais e comportamentais totalmente diferentes do adulto, assim se faz necessário o conhecimento dessas características de forma efetiva para um melhor tratamento.

Durante a avaliação fisioterapêutica respiratória é avaliado o volume de ar que entra e sai dos pulmões, na avaliação com crianças podemos incluir alguns brinquedos que irão ajudar a alcançar os objetivos propostos (JOHNSTON, 2012).

Schenkel et al (2013), dão ênfase aos exercícios com o uso de jogos e/ou brinquedos que trabalhem a respiração instruindo as crianças encherem os pulmões de ar e soltando de maneiras diferentes. Dessa forma, irá ocorrer o processo de remoção de secreção dos pulmões, conseqüentemente, aumentando a ventilação pulmonar, além de mostrar para a criança todo o processo da respiração de forma lúdica.

No parecer dos desfechos clínicos postulados pelo tratamento das patologias, está a fibrose cística. Para o tratamento da mesma o fisioterapeuta pode associar técnicas fisioterápicas com o auxílio de brinquedos de baixo custo e simples, de modo a possibilitar a realização de exercícios respiratórios de forma lúdica pelas crianças (GOMES et al., 2016). Diante disso, brinquedos como os de sopro envolvendo bolinha de sabão, língua de sogra, cata-vento e apito podem ser utilizados (SANTOS, 2017).

3.7 VANTAGENS OBTIDAS PELO FISIOTERAPEUTA COM A INCLUSÃO DO BRINQUEDO NO ATENDIMENTO

O brincar e os brinquedos utilizados durante o atendimento de fisioterapia funciona como recursos facilitadores, ou atividade extra, os mesmos, portanto estarão sempre vinculados aos objetivos fisioterapêuticos a serem alcançados. Santos (2017), ressalta que quando o fisioterapeuta utiliza jogos, brinquedos e brincadeiras durante um atendimento ocorre uma maior interação e melhora a qualidade do processo de reabilitação.

Com os brinquedos o fisioterapeuta trabalha atividades que estimulam a organização do esquema corporal e equilíbrio postural na criança possibilitando que a mesma participe de forma ativa, buscando uma maior vontade de aderir o tratamento, visto que as crianças consideram o tratamento com brinquedos uma brincadeira (SÁ; GOMES, 2013).

A utilização do brinquedo como recurso lúdico nos atendimentos fisioterapêuticos indica a necessidade de interação e motivação, de criar uma situação para que a criança faça os movimentos solicitados, que interaja com o fisioterapeuta, que favoreça o desenvolvimento global, ou também, que seja uma estratégia para evitar o choro durante a execução dos procedimentos (COSTA, 2015).

Durante um atendimento de fisioterapia pediátrica, o terapeuta usa o brinquedo de forma prazerosa e divertida, objetivando recuperar a rotina, motivar e fortalecer uma afinidade com a criança e assim incentivar o desenvolvimento e a recuperação da autoestima, confiança e integridade física. Desta forma, o fisioterapeuta conseguirá realizar os exercícios de ganho amplitude de movimento, de fortalecimento muscular, treino de equilíbrio e melhora da resistência, logo, os efeitos negativos da doença vão ser mínimos, melhorando a qualidade de vida do paciente (PINHEIRO et al., 2016).

4 METODOLOGIA

4.1 TIPO DE PESQUISA

A referente pesquisa tem caráter exploratório, de natureza qualitativa do tipo revisão integrativa de literatura. A revisão integrativa, é um estudo que se dá a partir da análise de pesquisas relevantes de fontes secundárias através de levantamento bibliográfico que reúnem conhecimentos sobre o caso a ser investigado. É um método de pesquisa com características metodológicas, minuciosas e ponderadas que aumenta a confiabilidade nas conclusões que podem contribuir para a reflexão sobre a realização de futuros estudos, logo, contribuindo também para a melhora das evidências recentes (MENDES et al., 2008).

Segundo Gil (2017) a pesquisa exploratória integrante do estudo, visa conceder maior aproximação e familiaridade com o tema bem como os problemas que o integram para deixá-los mais explícitos e, portanto, criar novas hipóteses.

A abordagem qualitativa é utilizada quando se pretende compreender a dinâmica de um determinado procedimento, almejando dar significado e importância aos encontrados (MINAYO, 2017). Já com relação aos procedimentos técnicos, com a revisão integrativa de literatura obtém-se um trabalho final com as informações disponíveis em curto prazo de tempo. É apropriada para explanar e promover discussões sobre o desenvolvimento de uma estimada temática, fazendo uso da perspectiva teórico e conceitual, realizando interpretações e análises críticas, ampliando questões e atualizações sobre o tema pesquisado (FRANCO; RODRIGUES, 2018).

4.2 ESTRATÉGIAS PARA BUSCA DE DADOS

Para a busca da coleta dos estudos foi utilizado as seguintes bases de dados: PUBMED (*Public/Publisher*) da *National Library of Medicine* (NLM), SciELO - *Scientific Electronic Library Online*, LILACS - *Literatura Latino-americana e do Caribe em Ciências da Saúde e Medical Literature Analysis and Retrieval System Online* - MEDLINE. Sem embargos, foram realizadas associações dos termos cadastrados no Descritores em Ciências da Saúde (DECS) em língua portuguesa: “Fisioterapia”, “Pediatria” e “Jogos e brinquedos”, e em língua inglesa: “Play therapy”, e “Rehabilitation”.

Por conseguinte, apresenta-se abaixo o demonstrativo da classificação dos descritores, que teve como objetivo contemplar artigos que abordassem o conteúdo desejado, os quais podem ser identificados na tabela 1.

Tabela 1 – Descritores e sinônimos

<i>Descritores achados na BVS em português</i>	Fisioterapia
	Pediatria
	Jogos e brinquedos
<i>Descritores achados na BVS em inglês</i>	<i>Play therapy</i>
	<i>Rehabilitation</i>

Fonte: Elaborado pela autora (2022) baseado em Gouldstein-Schainberg, Favarato e Ranza (2012).

As buscas pelos artigos foram iniciadas durante o mês de março de 2022 estendendo-se até o mês de abril do mesmo ano, sendo nas bases de dados citadas anteriormente, combinando os descritores com o booleano “AND”, conforme está descrito na tabela 2.

Tabela 2: Busca em Base de Dados.

Base de Dados	Palavras-chaves	Encontrados	Excluídos	Utilizados
SciELO	Fisioterapia AND Jogos e Brinquedos	1	1 Motivo: não se adequa a temática	0
	Pediatria AND Jogos e Brinquedos	2	1 Motivo: Revisão integrativa	1
	Play therapy AND Rehabilitation	2	1 Motivo: Não se adequa a temática	1
MEDLINE	Fisioterapia AND Jogos e Brinquedos	2	1 Motivo: Trabalho de Conclusão de Curso	1
	Pediatria AND Jogos e Brinquedos	3	1 Motivo: Repetidos em outra base de dados	2
	Play therapy AND Rehabilitation	2	2 Motivo: Repetidos em outra base de dados	0
PUBMED	Fisioterapia AND Jogos e Brinquedos	3	1 Motivo: Trabalho de Conclusão de Curso	2
	Pediatria AND Jogos e Brinquedos	4	1 Motivo: Revisão integrativa	0
	Play therapy AND Rehabilitation	1	1 Motivo: Não se adequa a temática	0
LILACS	Fisioterapia AND Jogos e Brinquedos	2	2 Motivo: Não se adequa a temática	0
	Pediatria AND Jogos e Brinquedos	0		0
	Play therapy AND Rehabilitation	0		0

Fonte: Dados da pesquisa, 2022.

4.3 CRITÉRIOS DE ELEGIBILIDADE

Para serem utilizados na pesquisa, os artigos deveriam atender os seguintes critérios de inclusão: texto completo e gratuito, publicados nos últimos 10 anos de 2012 a 2022 e que tivessem correlação com a temática em questão. Foram excluídos os artigos que fossem trabalhos de conclusão de curso, artigos de revisão, dissertações, Teses, Relatórios, artigos duplicados, artigos de conferência e outros tipos de documentos e trabalhos em outras línguas.

Os critérios de elegibilidade foram alocados de acordo com a estratégia PICO, caracterizado por um acrônimo para Paciente, Intervenção, Comparação e Outcomes (desfecho).

Tabela 3: Critérios de inclusão e exclusão dos artigos relacionados à revisão de acordo com o PICO

	INCLUSÃO	EXCLUSÃO
<i>P Participate</i>	Estudo com participantes que utilize o brinquedo como recurso terapêutico.	Estudos onde os participantes não utilizavam o brinquedo como recurso terapêutico.
<i>I Intervention</i>	Utilização do brinquedo como recurso terapêutico durante o processo de reabilitação.	Outros tipos de intervenção sem correlação com o tema.
<i>C Comparison</i>	Comparação dos atendimentos com a inclusão do brinquedo como recurso terapêutico durante o processo de reabilitação.	
<i>O Outcome</i>	Pressuposição de efeitos positivos da utilização do brinquedo como recurso terapêutico.	

Fonte: Dados da pesquisa, 2022.

4.4 SELEÇÃO E PROCESSO DE EXTRAÇÃO DOS DADOS

Inicialmente foram aplicadas as palavras chaves “Fisioterapia”, “Pediatria” e “Jogos e brinquedos”, em língua portuguesa e “Play therapy”, e “Rehabilitation” em língua inglesa, correlacionadas pelo booleano AND, nas bases de dados PUBMED, SciELO, LILACS e MEDLINE para obtenção dos artigos.

Logo após, realizou-se uma triagem por meio da leitura do título dos artigos. Não sendo evidenciada correlação entre o título e os critérios de elegibilidade da pesquisa, esse artigo era excluído.

Após a seleção pelo título, com base nos critérios de inclusão e exclusão da pesquisa, os resumos dos artigos selecionados eram lidos, para confirmar a inclusão. Ao ser confirmada, os artigos eram lidos na íntegra e suas informações foram extraídas e utilizadas na presente pesquisa.

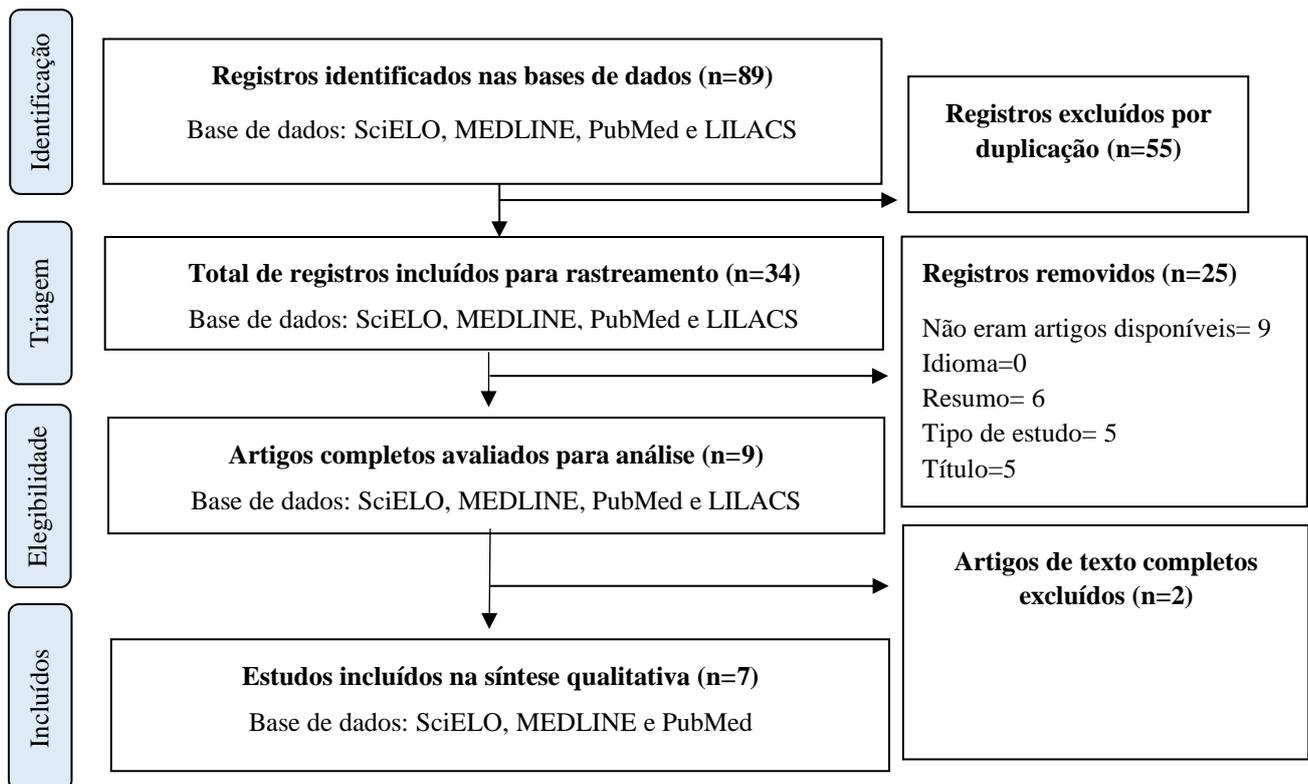
4.5 ANÁLISE DOS DADOS

A busca em todas as bases de dados totalizou em 15 artigos, utilizando-se estes critérios de inclusão: texto completo e gratuito, publicados nos últimos 10 anos e que tivessem correlação com a temática em questão. Após a busca, realizou-se a leitura do título, evidenciando-se que alguns destes, não atendiam os critérios de inclusão. Deste, foram selecionados 7 artigos para a leitura na íntegra. Adiante, para deixar o meu estudo mais claro, foi montado algumas tabelas compostas com as seguintes variáveis: autor (es)/ ano, título, objetivos, metodologia, resultados e desfecho.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Logo após a leitura e análise dos artigos selecionados, os resultados foram inseridos na tabela abaixo. A pesquisa resultou em 7 estudos, os quais foram verificados e em seguida discutidos a luz da literatura atual.

Fluxograma 1 – Delineamento do estudo nas bases de dados.



Fonte: Dados da pesquisa, 2022.

Os estudos incluídos foram publicados nos anos de 2016, 2017, 2018, 2019 e 2021 onde a amostra foi composta por 3 artigos que analisaram a inclusão dos brinquedos durante um processo de reabilitação, 2 artigos que avaliaram as percepções de profissionais e acadêmicos da área da saúde em relação ao uso do brinquedo, 1 artigo que compara a fisioterapia convencional com a utilização de brinquedos e o uso da terapia assistida por cães e 1 artigo que analisou o que os familiares das crianças acham da utilização de atividades lúdicas durante um atendimento, conforme está descrito no fluxograma 1.

Tabela 4- Distribuição dos estudos por base de dados e percentual.

Base de Dados	Frequência	Percentual
SCIELO	2	28,6%

MEDILINE	3	42,8%
PUBMED	2	28,6%
LILACS	0	-
Total	7	100%

Fonte: Dados da pesquisa, 2022.

Os estudos pesquisados também foram distribuídos conforme as bases de dados onde formam encontrados, classificados e percentual.

Tabela 5- Distribuição dos estudos ano de publicação e percentual.

Ano	Frequência	Percentual
2016	2	28,6%
2017	1	14,3%
2018	1	14,3%
2019	1	14,3%
2021	2	28,6%

Fonte: Dados da pesquisa, 2022.

Na tabela acima, os estudos foram alocados com base no ano de publicação e distribuídos em percentual.

Tabela 6: Distribuição dos artigos por Autor (es)/ Ano, Título, Objetivos e Metodologia.

Autor (es)/ Ano	Título	Objetivos	Metodologia
FONTES; OLIVEIRA; TOSO, 2017 Artigo 1	Brinquedo Terapêutico em uma Unidade de Terapia Intensiva Pediátrica.	Descrever o comportamento infantil, com o uso do brinquedo terapêutico (BT), em uma Unidade Terapia Intensiva Pediátrica (UTIP).	Estudo realizado com 11 pacientes na UTIP em Hospital Público Universitário. Utilizou-se um instrumento com os dados de identificação e 17 variáveis comportamentais observadas pela pesquisadora, assinalando-se presença ou ausência, durante a sessão lúdica. As variáveis qualitativas, idade e dias de internação, foram analisadas de acordo com os valores da média, mediana e desvio padrão. As variáveis comportamentais (idade, sexo, motivo de internação, dias de internação, internações anteriores) foram analisadas de acordo com estatística descritiva, demonstradas em números percentuais, frequências absoluta e relativa e valores de p. A pesquisadora registrava no instrumento observações e verbalizações do paciente durante a sessão de BT.
BUENO; 2021 Artigo 2	BROD, O lúdico para a área da saúde: perspectivas por meio do discurso do sujeito coletivo (DSC).	Analisar as perspectivas de sujeitos de diversas áreas sobre o ensino do lúdico na área da saúde.	A metodologia utilizada foi a de abordagem qualitativa, com aplicação de um questionário com perguntas abertas a oito sujeitos de áreas diversas, não somente da área da saúde. O questionário foi composto por duas perguntas abertas, como preconiza a técnica do Discurso do Sujeito Coletivo, sendo essas descritas em: "Sobre o lúdico: Qual a tua percepção sobre o tema?" e "Você poderia me explicar de que maneira o lúdico auxiliaria, ou não, no ensino na área da saúde?". A primeira questão obtinha o intuito de investigar a compreensão dos sujeitos frente ao lúdico, uma vez que, antes de analisar sobre a opinião dos sujeitos em relação ao

ensino do lúdico na saúde foi indubitável o entendimento frente ao tema.

<p>BUENO; BROD; CORRÊA, 2018</p> <p>Artigo 3</p>	<p>Hidroterapia e o Lúdico: Reflexões de acadêmicos e profissionais de fisioterapia no DSC.</p>	<p>Avaliar como profissionais e acadêmicos de fisioterapia percebem o lúdico em suas práticas junto aos alunos com necessidades educacionais especiais e se é praticado ou não o mesmo por esses sujeitos nos atendimentos, na modalidade de hidroterapia.</p>	<p>Estudo de abordagem qualitativa, com a técnica do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC), no ano de 2017, na Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais de Pelotas, RS, Brasil. Foram aplicados questionários com perguntas abertas, individualmente, aos fisioterapeutas e acadêmicos de fisioterapia que encontravam-se envolvidos na modalidade de hidroterapia, no turno da tarde, no mês de novembro de 2017, na APAE do município de Pelotas, RS, Brasil. Foram seis sujeitos pesquisados e identificou-se os mesmos com letra e número. O questionário desta pesquisa foi composto por três perguntas abertas, a primeira descrita da seguinte forma: “Sobre o lúdico: Qual a tua percepção sobre o tema na saúde?”. A segunda questão: “Como você percebe o lúdico na fisioterapia? Por quê?” e a terceira questão: “Você realiza atividades lúdicas no recurso de hidroterapia? Como assim? Explique melhor”.</p>
<p>BATAGLION; MARINHO, 2019</p> <p>Artigo 4</p>	<p>O lúdico em contexto de saúde: inter-relações com as práticas humanizadas.</p>	<p>Analisar as concepções e as formas de utilização do lúdico por profissionais de fisioterapeuta, educador físico, psicóloga, fonoaudióloga e terapeuta ocupacional, que atuam na reabilitação de crianças com deficiência, em uma instituição de saúde estadual de Santa Catarina.</p>	<p>A pesquisa configura-se como uma investigação de campo, descritiva e exploratória, com abordagem qualitativa dos dados. Para a coleta de dados foi utilizado um roteiro de entrevista semiestruturada e observações sistemáticas que abordavam que atividades lúdicas são desenvolvidas, às formas de apropriação do lúdico pelas profissionais (o lúdico como veículo, objeto ou método de trabalho), aos resultados (positivos e/ou negativos) e às formas de apropriação do lúdico pelas crianças (expressões implícitas e explícitas, envolvimento). A análise de dados ocorreu por meio da técnica “análise de conteúdo”.</p>
<p>BATAGLION; MARINHO, 2016</p> <p>Artigo 5</p>	<p>Familiares de crianças com deficiência: percepções sobre atividades lúdicas na reabilitação.</p>	<p>Verificar a percepção de familiares sobre as atividades lúdicas desenvolvidas para crianças com deficiência em uma instituição de saúde pública de Florianópolis (SC).</p>	<p>O estudo configura-se como descritivo-exploratório, com abordagem qualitativa dos dados. Os participantes foram os familiares de crianças com deficiência que são atendidas em uma instituição de reabilitação. Para coleta de dados foi utilizado um roteiro de entrevista semiestruturada e observações sistemáticas. Para registro de dados foi utilizado gravador de áudio e diário de campo. A análise de dados ocorreu por meio da técnica ‘análise de conteúdo.</p>
<p>FONTES et al., 2016</p> <p>Artigo 6</p>	<p>Utilização do brinquedo terapêutico assistencial na criança hospitalizada.</p>	<p>Analisar a utilização do brinquedo como recurso terapêutico no alívio das tensões reais e inconscientes da criança em relação à hospitalização.</p>	<p>Foi construído um instrumento de coleta dos dados em forma de roteiro observacional, e aplicado em dois momentos: o primeiro consiste no dia anterior à realização da cirurgia e o segundo momento no dia da cirurgia imediatamente antes de sua realização. Foi utilizado a contação de história e a demonstração das intervenções de enfermagem nos brinquedos (bonecos) com equipamentos e materiais comumente utilizados na hospitalização (luvas, aventais cirúrgico, máscara facial e gorro cirúrgico).</p>

PRADO et al., 2021 Artigo 7	Comparação da fisioterapia utilizando brinquedos com a Terapia Assistida por Cães em lactentes com déficits no desenvolvimento neuromotor.	Comparar a fisioterapia convencional com a utilização de brinquedos e uso da Terapia Assistida por Cães no desenvolvimento neuromotor de lactentes típicos e atípicos de quatro meses de idade.	Participaram da pesquisa 10 lactentes com idade de quatro meses de idade que foram avaliados pela Escala Motora Infantil de Alberta (EMIA) na Clínica de Fisioterapia da PUC-Campinas. A escala foi utilizada para subdivisão dos lactentes em Grupo Típico (GT) e Atípico (GA), que foram subdivididos em Grupo Brinquedo (GTB e GAB) e Grupo Cão (GTC e GAC) para a realização das intervenções quinzenais. Os grupos GTB e GAB tiveram brinquedos para motivação de aprendizagem motora e os grupos GTC e GAC tiveram a presença do cão como estimulador da intervenção. O questionário Affordances in the Home Environment for Motor Development – Infant Scale (AHEMD-IS) foi escolhido para avaliar as oportunidades presentes no ambiente domiciliar. A análise de dados qualitativos foi por meio de fotos e filmagens.
--------------------------------	--	---	---

FONTE: Dados da pesquisa, 2022.

Todos os estudos apresentaram objetivos norteadores de verificar, comparar, avaliar, analisar e descrever a importância da utilização dos brinquedos, onde os estudos foram realizados com pacientes, familiares de pacientes, acadêmicos e profissionais de saúde.

Para analisar a utilização do brinquedo e os seus efeitos, todas as pesquisas analisadas vinham de uma abordagem qualitativa, descritiva, exploratória e roteiros observacionais, acompanhadas da aplicação de questionários com perguntas abertas, entrevista semiestruturada e observações sistemáticas.

O primeiro estudo de Fontes, Oliveira e Toso (2017), fez a análise do uso do brinquedo em 11 pacientes que encontravam-se internados na UTIP, de acordo com os seguintes critérios de inclusão: pacientes que se apresentaram conscientes, acordados, responsivos verbalmente, que conseguiam permanecer sentado no leito e em condições de manipular os brinquedos oferecidos e aqueles que possuíam previsão de alta da UTIP e/ou estavam aguardando leito para a enfermaria de pediatria ou outra unidade de internação do hospital.

O estudo 2 de Bueno e Brod (2021), realizou a aplicação de um questionário com perguntas abertas a oito sujeitos através da técnica de discurso do sujeito coletivo (DSC). As perguntas eram sobre o tema lúdico e sobre como ele auxiliaria ou não na área da saúde. O estudo 3 de Bueno, Brod e Corrêa (2018), foi analisado através da aplicação de um questionário com perguntas abertas, individualmente feitas a fisioterapeutas e acadêmicos de fisioterapia que encontravam-se envolvidos na modalidade de hidroterapia.

No artigo 4 de Bataglioni e Marinho (2019), foi realizada a aplicação de uma entrevista semiestruturada para profissionais de saúde compostas de 22 perguntas que contemplaram as seguintes dimensões e os respectivos indicadores: concepções de lúdico (entendimento de lúdico), perfil e resultados dos atendimentos por meio do uso do lúdico (positivos e/ou

negativos). No artigo 5 de Bataglioni e Marinho (2016), os participantes foram os familiares de crianças com deficiência que eram atendidos na instituição de reabilitação. Eles participaram de uma entrevista semiestruturada composta por 4 perguntas, onde uma delas era os resultados (positivos e/ou negativos) a partir do uso de atividades lúdicas.

No estudo 6 de Fontes e colaboradores (2016), a análise se deu através de um roteiro observacional aplicado em dois momentos. Nesse estudo as formas lúdicas eram a contação de histórias, bonecos, equipamentos e materiais utilizados no hospital. No estudo 7 de Prado e colaboradores (2021), foi feita a comparação da fisioterapia convencional utilizando os brinquedos com a terapia assistida por cães em 10 crianças com idades de quatro meses.

Brincar é recreação, é toda oportunidade que a criança e o adulto têm de fazer algo novo, de descobrir, de experimentar, de imaginar, de transformar o dia a dia, é um estado de espírito, é mais do que uma atividade. E é através do brincar que a criança desenvolve novas habilidades facilitando assim o seu desenvolvimento (MAIA et al., 2022).

O brincar pode ser definido como uma das formas mais comuns de comportamento humano, principalmente durante a infância. Contudo, o brincar também pode ser uma “ferramenta” por excelência para que a criança desenvolva suas habilidades, ou mais do que uma “ferramenta”, o brincar é uma condição essencial para o avanço psíquico e social da criança (FAUSTINO; SANTOS; AGUIAR, 2022).

Há uma função para tudo na vida, onde a função da criança é brincar, no qual o brinquedo é apenas um recurso, e a brincadeira é o que é importante. Visto que pode ter brincadeiras sem utilizar os brinquedos, e pode fazer brincadeiras com brinquedos (SILVA et al., 2017).

O brinquedo é um tipo de objeto que ajuda na brincadeira. Este permite que a criança faça o que quiser quanto ao seu uso, proporcionando várias formas de brincar. Visto que, qualquer instrumento pode virar um brinquedo, o que importa é o prazer e a diversão (FONTES et., 2017).

Silva e colaboradores (2017), contribuem dizendo que o brincar é um ato criativo, e a criatividade é fundamental para a sobrevivência do homem, onde o brincar estrutura o corpo da criança, pois o conceito de corpo ele não é ensinado e sim vivido através das experiências que podem ser desenvolvidas através dos brinquedos.

Fontes, Oliveira e Toso (2017) trazem em seu estudo sobre o processo de hospitalização presumindo que o mesmo muda à rotina de vida de qualquer indivíduo, e para uma criança favorece para ansiedade, medo e falta da família, e aumento da dor, e conseqüentemente contribuindo para efeitos negativos da doença que podem prejudicar no desenvolvimento da

criança. Disponibilizar momentos que envolva o brinquedo/brincadeira é uma das técnicas que podem aliviar os efeitos negativos da internação hospitalar.

O brinquedo quando utilizado dentro de um processo de reabilitação também pode ser chamado de terapêutico, e que o BT possibilita a criança aliviar o estresse, diminuir a tensão, ajuda no alívio da dor, reduz a ansiedade, e também serve de aliado, fazendo com que haja uma aproximação entre o profissional e a criança, facilitando assim o processo de hospitalização (FONTES et al., 2016).

O que corrobora com estudo de Fontes e colaboradores (2017), onde usar o BT é uma forma da criança compreender e aceitar melhor o que está se passando com ela, ainda serve para ajudar a criança a enfrentar o processo de hospitalização, permitindo diminuir os níveis de ansiedade da criança. O brincar pode ser uma das estratégias que pode diminuir os aspectos traumáticos do processo de adoecimento.

As crianças quando inseridas em um cenário lúdico desenvolvem a sua imaginação e fantasias, podendo assim realizar intervenções nos brinquedos, repetindo o que os profissionais orientaram e ensinaram, associando a sua realidade com mundo imaginário dos brinquedos. Diante disso existirá uma melhor aceitação do trabalho dos profissionais, proporcionando confiança e interação (BATAGLION; MARINHO, 2019).

Costa e colaboradores (2020) diante de suas investigações evidenciaram diversas práticas da inserção do lúdico na área da saúde, afirmando que atividades lúdicas sejam trabalhadas nas disciplinas teórico e teórico-práticas de formação de profissionais de saúde, uma vez que o lúdico contribui com a comunicação, para a construção do acolhimento e na expressão efetiva em analogia com os saberes técnicos específicos de cada área da saúde.

Com o mesmo raciocínio, Mendes, Carvalho e Brandão (2016), contribuem dizendo que as atividades lúdicas em associações com o tratamento de pacientes, são benéficas para profissionais de qualquer área de atuação pois promovem estímulos e proporcionam que os mesmos desenvolvam atividades mais criativas, prazerosas e afetivas.

Bataglioni e Marinho (2019) possuem o mesmo pensamento e ressaltam que questões como a utilização do lúdico na saúde ainda não explicitam quantitativamente quais são os seus benefícios. Afinal, após refletir-se sobre o assunto, reconsidera que o lúdico possui uma associação a fatores como o cuidado, a humanização e a empatia, diante dessas circunstâncias que encontrar-se, as relações entre os indivíduos, sejam eles profissional e paciente, pais e filhos, professores e alunos.

O brincar é parte do conceito terapêutico, em que o lúdico auxilia no ensino da área da saúde, na qual não tem como trabalhar com crianças sem as brincadeiras, fato que o aprendizado

dela vai ser baseado nisso. O brincar é um meio, é através dele que vai haver uma interação entre a criança e o profissional, sobretudo ao ser motivada a realizar alguma tarefa motora que eles queiram (BUENO; BROD, 2021).

No estudo de Bueno, Brod e Corrêa (2018), usar o brinquedo é uma ferramenta que promove motivação no tratamento do paciente. Nesse sentido, é através do lúdico que o profissional mantém uma interação e um boa relação com o paciente, tornando o atendimento eficaz e mais humano.

O lúdico pode ser utilizado de acordo com aquilo que chama atenção da criança, e o profissional deve estar inserido na brincadeira junto com o paciente onde o mesmo deve utilizar as brincadeiras com a finalidade de validar os objetivos da reabilitação, em que o lúdico pode estar presente em todo atendimento (BARBOSA; ZANETTI; SOUZA, 2021).

Porém, o estudo de Bataglion e Marinho (2019) contradiz esse fato. As profissionais entrevistadas reconhecem os benefícios do lúdico, sabem da sua importância e até atestam a utilização do mesmo em seus protocolos de tratamento, entretanto, acreditam que envolver o lúdico em todo atendimento pode acabar atrapalhando o desenvolvimento do tratamento.

Bueno, Brod e Corrêa (2018) destacaram que existem técnicas da fisioterapia difíceis, dolorosas e desagradáveis, e o brinquedo pode ser utilizado para conquistar a criança para ela realize as atividades, em que o fisioterapeuta pode recorrer a contação de uma história ou cantar uma música, tudo isso para descontrair e chamar atenção do paciente.

Souza (2014) possui o mesmo raciocínio, e salienta a importância de orientar as crianças sobre as técnicas e procedimentos que irão ser realizadas, o mesmo acredita que as orientações estão inseridas no processo de humanização, e adiante favorece para o mundo lúdico citando como exemplo o uso do “faz de conta”.

No estudo de Bataglion e Marinho (2016) os familiares entrevistados relataram a qualidade do serviço prestado quando se utiliza o lúdico e quando o profissional se envolve na atividade, fator que torna o atendimento as crianças mais completo e consistente em termos da reabilitação. Os mesmos ressaltaram ainda, que as atividades lúdicas apresentam influências positivas no desenvolvimento e na saúde integral das crianças, que traz benefícios não só para as crianças, mas também para eles.

A fisioterapia utilizando os brinquedos em uma terapia favorece para a criação de situações necessárias e essenciais para as crianças. Segundo Schivinski et al (2020) os brinquedos que podem ser utilizados e que trazem melhores resultados são aqueles com cores diferentes. Usar um brinquedo desse tipo durante a terapia facilita a interação com o terapeuta,

fazendo com que as crianças fiquem mais animadas, aceitem melhor o tratamento, e consequentemente diminuam suas complicações.

Incluir o brinquedo nas sessões de fisioterapia favorece para respostas muito mais eficazes no tratamento do paciente. Com o lúdico, os pacientes desenvolvem uma melhor percepção e atenção estimula a capacidade mental e motora, além de saírem de uma rotina os atendimentos. Usar um brinquedo é uma das formas mais fáceis de estimular e praticar o exercício proposto (BUENO; BROD; CORRÊA, 2018).

No entanto, Prado e colaboradores (2021) que desenvolveram um estudo comparando a terapia assistida por animais (TAA) utilizando um cão com a fisioterapia convencional utilizando brinquedos, discordam desse pensamento. Para eles a TAA se enquadra como algo novo, diferente e que traz melhores resultados e benefícios mais significativos, do que só utilizar o brinquedo em si.

A TAA é um tipo de terapia que é feito por profissionais da área da saúde, onde a mesma utiliza um animal e faz com que ele interaja com o paciente, tudo isso com objetivo de melhorar ou curar o paciente. É um tipo de terapia que só cresce, e segundo pesquisas aprimora as atividades, pois faz com o individuo seja atingido com um todo, de forma integral para o seu desenvolvimento (MANDRÁ et al., 2019).

Tabela 7: Distribuição dos artigos por Autor (es)/ Ano, Resultados e Desfecho.

Artigo	Resultados	Desfecho
Artigo 1 FONTES; OLIVEIRA; TOSO, 2017	A maioria manipulou e realizou intervenções no brinquedo, fazendo uso do faz de conta, interagiu com o BT e apresentou comportamentos verbais e não verbais, demonstrando satisfação, prazer e carinho pela pesquisadora.	É inegável a importância do brincar e do BT para a criança, pois nesse estudo foi possível observar que o comportamento positivo em relação à manipulação dos brinquedos apresentou-se efetivo pela maioria, porque o brincar envolve os sentimentos de sua relação com o concreto, sendo um meio seguro de expressar verbal e não verbalmente suas preocupações e percepções em relação à experiência de hospitalização.
Artigo 2 BUENO; BROD, 2021	O questionamento originou três discursos coletivos denominados de “Atividade prazerosa para o desenvolvimento da criatividade”, “O Lúdico auxilia de maneira positiva no processo de aprendizagem” e “O Lúdico na saúde facilita a interação, a criatividade e o desenvolvimento”.	Os depoimentos ressaltaram a relevância da abordagem do lúdico no ensino na área da saúde, promovendo estímulos nas interações dos envolvidos e proporcionando atividades criativas, prazerosas e afetivas.
Artigo 3 BUENO; BROD; CORRÊA, 2018	Diante do modelo capitalista, acredita-se que questões como a utilização do lúdico ainda não demonstram quantitativamente os seus	O lúdico é uma forma de interação que humaniza e otimiza o atendimento. Além de ser uma ferramenta, utilizada

	benefícios. Até porque, ao refletir-se sobre, pondera-se que o lúdico não é indissociável de outros fatores como a humanização, a empatia e o cuidado, e é dentro desse contexto que encontram-se, ou deveriam encontrar-se, as relações entre os indivíduos, sejam eles pais e filhos, professores e alunos, profissional e paciente.	em conjunto com as técnicas fisioterapêuticas, para a obtenção de resultados eficazes, em prol da saúde dos pacientes.
Artigo 4 BATAGLION; MARINHO, 2019	As profissionais demonstraram visões semelhantes sobre o lúdico reconhecendo-o nos jogos e nas brincadeiras que propiciam prazer e diversão, porém, desconsideraram outras possibilidades de sua fruição, fato que, aparentemente, não influencia na utilização deste elemento no contexto investigado.	A utilização do lúdico foi citada como sendo um veículo privilegiado para atender aos objetivos traçados na reabilitação de cada criança e, de acordo com as profissionais, tem sido uma escolha efetiva para este fim, podendo ser confirmado por meio de métodos de avaliação específicos de cada área de atuação e/ou métodos de avaliação multiprofissional e interdisciplinar.
Artigo 5 BATAGLION; MARINHO, 2016	Os familiares demonstraram compreender as atividades, realizadas durante os atendimentos, como sinônimos de atividades lúdicas, especialmente, por se remeterem, frequentemente, aos termos brincadeiras e jogos. Estes, por sua vez, foram apontados como muito importantes pelos familiares entrevistados. Como motivos destas respostas, foram indicados os benefícios resultantes para os pacientes e para si próprios (familiares).	Diante dos brinquedos, dos jogos e das brincadeiras que são realizadas nos atendimentos dos setores (RP e RIA) investigados na instituição de saúde, as familiares destacaram as seguintes melhorias/benefícios: aspectos motores (controle de cabeça e tronco, manuseio de brinquedos e objetos, ficar em pé, andar); habilidades de comunicação (falar e pronunciar as palavras corretamente a partir da correção na troca de fonemas); habilidades sociais (interações); emocionais (melhoras em comportamentos inadequados); aspectos nutricionais (hábitos saudáveis de alimentação); disposição para atividade do dia a dia, dentre outros.
Artigo 6 FONTES et al., 2016	Metade das crianças manipularam os brinquedos nos dois momentos. Esse comportamento é justificado pelo fato de o brinquedo atuar como um efetivo instrumento de comunicação, por meio do qual as crianças podem ouvir explicações dos profissionais e, ao mesmo tempo retirar dúvidas sobre os procedimentos, atenuando efeitos negativos causados pela hospitalização, proporcionando, assim, segurança e conforto ao pequeno paciente.	Brincar interativamente proporciona à criança hospitalizada interagir com o ambiente hospitalar, expressar os seus sentimentos e emoções e provê recursos para a assistência humanizada.
Artigo 7 PRADO et al., 2021	Foi possível observar que com a presença do cão nos grupos GTC e GAC, os lactentes mantiveram o toque no pelo do animal, realizaram movimentos alternados de membros, o contato visual foi estabelecido, presença de emissão de sons, evolução na interação social, sentimento de segurança para realização das habilidades motoras e o ambiente estava descontraído e divertido. Nos grupos GTB e GAB, os lactentes não emitiram sons, o contato visual e o interesse pelo toque ocorreu com brinquedos que apresentassem diversas cores somente, pouca	A presença do cão em comparação com a utilização de brinquedos promoveu melhores resultados motores, sociais, afetivos e cognitivos. A TAA pode ser um método eficaz para auxiliar na terapia convencional das sessões fisioterapêuticas de lactentes com atraso do desenvolvimento neuromotor.

FONTE: Dados da pesquisa, 2022

O artigo 1 de Fontes, Oliveira e Toso (2017), encontrou como resultado que a utilização do BT é capaz e importante quando se trata de proporcionar uma interação e um vínculo do profissional com o paciente, além de favorecer para um cuidado mais humanizado e melhora do relacionamento interpessoal. Além disso foi possível observar que uma abordagem lúdica pode ser realizada em uma UTIP, auxiliando nas intervenções.

No artigo 2 de Bueno e Brod (2021), os resultados dos depoimentos salientaram a importância da abordagem do lúdico no ensino na área da saúde, visto que, o lúdico é capaz de proporcionar estímulos variados, além de que quando é inserido no meio de uma atividade, a mesma se torna prazerosa, criativa e afetiva. Os depoimentos salientaram a importância de uma abordagem do lúdico no ensino na área da saúde.

Bueno e Brod (2021) ressaltaram que a inserção das atividades lúdicas no âmbito de qualquer área de atuação necessita que tenham uma intenção por trás dela para que não haja uma insignificância ou que não traga resultados positivos, uma vez que, o lúdico contribui positivamente com o processo de aprendizagem, e na área da saúde possui benefícios como a criatividade, o desenvolvimento, além de facilitar a interação.

Bueno e Brod (2021) contribuem assegurando que a utilização do lúdico nos atendimentos é necessário, trazendo benefícios tanto para o profissional como para o paciente. Visto que através do lúdico, é fundamental e possível, reaprender e criar a brincadeira de acordo com cada indivíduo.

Na pesquisa 3 de Bueno, Brod e Corrêa (2021), os resultados evidenciaram que os sujeitos entrevistados sabiam a importância do lúdico e o que ele promovia em suas práticas, enfatizando que o mesmo é um meio de interação que otimiza o atendimento e o deixa mais humanizado. Os resultados demonstraram também que a utilização do lúdico é vivenciada pelos os participantes da pesquisa, como uma ferramenta, que associa as técnicas fisioterapêuticas com o lúdico, para que ocorra mais resultados eficazes, em prol da saúde dos pacientes.

No artigo 4 de Bataglion e Marinho (2019), foi possível observar uma certa fragmentação nas falas das profissionais entrevistadas, na qual as mesmas sabem que os objetivos do lúdico nas brincadeiras e nos jogos são apenas proporcionar diversão e prazer. Em contrapartida, a utilização do lúdico no contexto de saúde pode servir para atender aos objetivos traçados na reabilitação de cada criança.

De acordo com Bataglioni e Marinho (2019) atividades lúdicas são geradoras de benefícios à saúde global das crianças, e tem sido uma escolha efetiva, e que pode ser confirmado por meio de vários métodos de avaliação específicos de cada área de atuação e/ou métodos de avaliação multiprofissional e interdisciplinar.

A pesquisa 5 de Bataglioni e Marinho (2016), trouxe como resultado que, os familiares reconhecem que o uso do brinquedo e as atividades lúdicas realizadas pelos profissionais trazem benefícios não só para as crianças, mas também para si (familiares). Para as crianças há a melhora nas habilidades motoras, cognitivas, sociais, emocionais, e para os familiares os atendimentos são considerados atendimentos de apoio.

No artigo 6 de Fontes e Colaboradores (2016), os resultados apontaram que a utilização do BT e de técnicas lúdicas durante o processo de hospitalização é uma forma efetiva para preparar a criança para procedimentos que irão ser realizados. Considerando que brincar é a principal atividade desenvolvida pela criança e que durante o processo de hospitalização ela não deve ser privada dessa atividade.

Fontes e colaboradores (2016) acreditam que qualquer atividade pode se tornar um brinquedo, e no processo de hospitalização esse fato é muito importante porque desperta na criança novas experiências, que ensina a resolver problemas do cotidiano e favorece para o crescimento interpessoal. O brinquedo é capaz de promover alegria e segurança, diminuir o medo, a ansiedade e o estresse.

No estudo 7 de Prado e colaboradores (2021), os resultados sugerem que a utilização de cães no tratamento fisioterapêutico de lactentes com atraso do DNPM pode ser um método de reabilitação mais eficaz do que a fisioterapia convencional utilizando brinquedos. Brincar faz parte da infância da criança e envolver atividades lúdicas incluindo os cães na terapia, faz com que o atendimento se torne mais prazeroso tanto para o paciente quanto para o profissional, facilitando a interação do lactente com seu terapeuta.

Todas as pesquisas demonstraram resultados positivos com a utilização dos brinquedos durante um processo de reabilitação. Nos estudos com pacientes, foi possível evidenciar que as crianças criaram um maior vínculo com o terapeuta, aderiram melhor ao tratamento e conseqüentemente apresentaram maiores evoluções em seus quadros clínicos. Nos estudos com profissionais e acadêmicos da área da saúde, o lúdico foi considerado uma ferramenta que promove uma aproximação entre a terapia proposta, a criança e o profissional.

No estudo com os familiares das crianças, o brinquedo foi apontado como muito importante, que é capaz de trazer melhoria e benefícios para as crianças e para os familiares. E no estudo que compara a fisioterapia convencional utilizando brinquedos com a TAA foi

possível observar que a fisioterapia utilizando brinquedos favorece vivências essenciais e sensações adequadas para as crianças, fazendo com que elas estejam mais motivadas para que assim aceitem melhor o tratamento, porém as atividades com TAA mostrou-se mais eficaz com objetivos específicos, e maiores ganhos motores.

Vale ressaltar que o brinquedo ou qualquer atividade lúdica é um dos meios mais simples e eficientes de se trabalhar com crianças. É através dos brinquedos e das brincadeiras que as crianças revelam seus pensamentos, emoções, dificuldades, e também suas criações. Durante a brincadeira a criança desperta o seu intelectual e estimula a sua imaginação nos níveis mais elevados, auxiliando no seu desenvolvimento, cognição, sociabilidade e comunicação (DE SOUZA MASSA, 2015).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante os conteúdos apontados no decorrer dessa pesquisa, pode-se observar que todos os estudos analisados demonstraram desfechos satisfatórios quanto a utilização dos brinquedos durante um processo de reabilitação, no qual o brinquedo tem uma função importante e eficaz no sentido de promover um vínculo e uma maior interação entre o profissional, os pacientes e os familiares.

Durante a busca por artigos e escrita do presente trabalho, encontramos dificuldades na busca de literatura. Dessa forma, faz-se necessário, que mais pesquisas sejam realizadas com a terapia proposta. Sugere-se a realização de mais estudos para esclarecer o papel dos brinquedos na área da fisioterapia pediátrica.

Logo, estudar a temática mostrou-se pertinente por possibilitar a exposição e construção do arcabouço teórico no que se refere aos benefícios da utilização dos brinquedos durante um processo de reabilitação, contribuindo, desse modo, para que a mesma seja vislumbrada em âmbito acadêmico e que seja passível de discussões afora do que o campo da fisioterapia tem a oferecer.

REFERÊNCIAS

- ARAUJO, Ediusa et al. O Brincar Terapêutico: Estratégia clínica da Psicomotricidade com abordagem Relacional no tratamento da criança com Transtorno do Espectro do Autismo–Caso clínico. **Revista Interdisciplinar Saberes**, v. 4, n. 1, 2020.
- BARBOSA, Nayara Gonçalves; ZANETTI, Ana Carolina Guidorizzi; SOUZA, Jaqueline de. Genograma e ecomapa como estratégias lúdicas de ensino de enfermagem na Atenção Primária à Saúde. **Revista Brasileira de Enfermagem**, v. 74, 2021.
- BARANITA, Isabel Maria da Costa et al. **A importância do Jogo no desenvolvimento da Criança**. 2012. Dissertação de Mestrado.
- BATAGLION, Giandra Anceski; MARINHO, Alcyane. Familiares de crianças com deficiência: percepções sobre atividades lúdicas na reabilitação. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 21, p. 3101-3110, 2016.
- BATAGLION, Giandra Anceski; MARINHO, Alcyane. O lúdico em contexto de saúde: inter-relações com as práticas humanizadas. **Motrivivência**, v. 31, n. 57, 2019.
- BUENO, Maria Bethânia Tomaschewski; BROD, Fernando Augusto Treptow. O LÚDICO PARA A ÁREA DA SAÚDE: PERSPECTIVAS POR MEIO DO DISCURSO DO SUJEITO COLETIVO (DSC). **Ensino de Ciências e Tecnologia em Revista–ENCITEC**, v. 11, n. 3, p. 152-165, 2021
- BUENO, Maria Bethânia Tomaschewski; BROD, Fernando Augusto Treptow; CORRÊA, Tatiane Barcellos. Hidroterapia e o Lúdico: Reflexões de acadêmicos e profissionais de fisioterapia no DSC. **Revista thema**, v. 15, n. 3, p. 1104-1114, 2018.
- CASTRO, Dayene Pereira et al. Brincar como instrumento terapêutico Play as therapeutical instrument. **Pediatria (São Paulo)**, v. 32, n. 4, p. 246-54, 2010.
- COSTA, Estevan Ferreira et al. Recursos lúdicos aplicados na clínica pediátrica do Hospital Municipal de Foz do Iguaçu-PR. **ConScientiae Saúde**, v. 14, n. 1, p. 125-133, 2015.
- CRESPO, Tereza Paula Nogueira. **A importância do Brincar para o desenvolvimento da criança**. 2016. Tese de Doutorado.
- DA CUNHA, Juliana; RODRIGUES, Jéssica Giambastiani; MACHADO, Juliana Brandao. A importância das brincadeiras para o desenvolvimento da criança. **Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão**, v.10, n.2, 2018.
- DA SILVA, Daylane Fernandes; BRANDÃO, Eralyne Camapum. As práticas lúdicas no cotidiano do cuidar em enfermagem pediátrica. **Revista de Enfermagem da FACIPLAC**, v. 1, n. 1, 2017.
- DE ARRUDA, Kleiton Marcelo Ferreira; SILVA, Eduardo Adrião Araujo. Desenvolvimento Motor na Educação Infantil através da ludicidade. **Connection Line- Revista Eletrônica do UNIVAG**, n. 4, 2014.

DE CASTRO SCHENKEL, Isabel et al. Brinquedo terapêutico como coadjuvante ao tratamento fisioterapêutico de crianças com afecções respiratórias. **Psicologia: teoria e prática**, v. 15, n. 1, p. 130-144, 2013.

DE OLIVEIRA ALMEIDA¹, Sandra. A importância da psicomotricidade na ludoterapia e na prática pedagógica para aprendizagem. **Na Onda Da Educação**, p. 166, 2020.

DE SALLES OLIVEIRA, Paulo. **O que é brinquedo**. Brasiliense, 2017.

DE SOUZA MASSA, Monica. Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito. **Aprender-Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**, n. 15, 2015.

DE SOUSA SILVA, Iris Vanessa et al. A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil. **Revista Científica do Sertão Baiano**, v. 2, n. 02, p. 73-90, 2021.

DOS SANTOS, Elinaldo da Conceição; DA SILVA RAMOS, Aline; DE SOUSA, Elziliam Aranha. Atendimento pediátrico humanizado, reação da criança e satisfação dos pais no serviço público e privado de fisioterapia respiratória. **Estação Científica (UNIFAP)**, v. 1, n. 2, p. 69-84, 2011.

FAUSTINO, Vinicius Lima; SANTOS, Giulia Brambillo dos; AGUIAR, Patricia Melo. É brincando que se aprende! Uso de jogos educativos como estratégia na construção do conhecimento em Assistência Farmacêutica. **Interface-Comunicação, Saúde, Educação**, v. 26, 2022.

FRANCESCHI, Chaline Flores et al. Perfil epidemiológico de crianças em tratamento fisioterapêutico na enfermaria pediátrica Hospital Santa Terezinha de Erechim. **Revista FisiSenectus**, v. 1, p. 70-75, 2013.

FRANCO, G. de R.; RODRIGUES, M. C. Autoeficácia e desenvolvimento positivo dos jovens: uma revisão narrativa da literatura. **Temas em Psicologia**, v. 26, n 4, p. 2267-2282, 2018.

FERRARI, Rogério; DE ALENCAR, Gilmar Barbosa; VIANA, Dione Viero. Análise das produções literárias sobre o uso do brinquedo terapêutico nos procedimentos clínicos infantis. **Revista Eletrônica Gestão e Saúde**, n. 2, p. 381-394, 2012.

FONTES, Cassiana Mendes Bertoncello; OLIVEIRA, Ananda Stéfani Silva de; TOSO, Lis Amanda. Brinquedo terapêutico em unidade de terapia intensiva pediátrica. **Rev Enferm UFPE On Line [Internet]**, v. 11, n. 7, p. 2907-15, 2017

FONTES, Cassiana Mendes Bertoncello et al. Utilização do brinquedo terapêutico na assistência à criança hospitalizada. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 16, p. 95-106, 2016.

GEIGER, Diana da Silva et al. Recursos lúdicos como ferramentas para fisioterapeutas. **Anais do Salão de Ensino e de Extensão**, p. 85, 2017.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

GOMES, Evelim Leal de Freitas Dantas; GIMENES, Ana Cristina; LANZA, Fernanda C. Técnicas de Fisioterapia e reabilitação pulmonar na bronquiectasia não fibrocística. **Sociedade Paulista de Pneumologia e Tisiologia Biênio**, v. 2, n. 1, p. 42, 2016.

JOHNSTON, Cíntia et al. I Recomendação brasileira de fisioterapia respiratória em unidade de terapia intensiva pediátrica e neonatal. **Revista Brasileira de Terapia Intensiva**, v. 24, n. 2, p. 119-129, 2012.

LORO, Aline Rafaela. A importância do brincar na educação infantil. 2016.

MAIA, Edmara Bazoni Soares et al. A força brincar-cuidar na enfermagem pediátrica: perspectivas de enfermeiros em grupos focais. **Texto & Contexto-Enfermagem**, v. 31, 2022.

MANDRÁ, Patrícia Pupin et al. Terapia assistida por animais: revisão sistemática da literatura. Em: **CoDAS** . Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia, 2019.

MENDES, Karina Dal Sasso; SILVEIRA, Renata Cristina de Campos Pereira; GALVÃO, Cristina Maria. Revisão integrativa: método de pesquisa para a incorporação de evidências na saúde e na enfermagem. **Texto & contexto-enfermagem**, v. 17, n. 4, p. 758-764, 2008.

MENDES, Valéria Monteiro; CARVALHO, Yara Maria de.; BRANDÃO, Fabiana F. de Freitas; Nós, com os outros e o SUS: uma perspectiva micropolítica do cuidado para além da atenção básica. In: WACHS, Felipe; ALMEIDA, Ueberson Ribeiro; BRANDÃO, Fabiana F. de Freitas (orgs.). **Educação Física e Saúde Coletiva: cenários, experiências e artefatos culturais**. Porto Alegre: Rede UNIDA, 2016. p. 335-349.

MINAYO, M. C. de S. Amostragem e saturação em pesquisa qualitativa: consensos e controvérsias. **Revista Pesquisa Qualitativa**, v. 5, n. 7, p. 1-12, 2017.

MOREIRA, Carolina et al. Fisioterapia Criativa na Infância. **Cadernos de Educação, Saúde e Fisioterapia**, v. 6, n. 12, 2019.

NICIDA, Denise Pirillo. BRINQUEDO TERAPÊUTICO NA PRÁTICA CLÍNICA DA FISIOTERAPIA NEUROPEDIÁTRICA. **Revista Compartilhe Docência (ISSN 2447-8903)**, v. 2, p. 13, 2017.

NICOLA, Glaucia Dal Omo et al. Cuidado lúdico à criança hospitalizada: perspectiva do familiar cuidador e equipe de enfermagem. **Revista de Pesquisa Cuidado é Fundamental Online**, v. 6, n. 2, p. 703-715, 2014.

NOGARO, Arnaldo; FINK, Alessandra Tiburski; PITON, Marta Regina Guerra. Brincar: reflexões a partir da neurociência para a consolidação da prática lúdica na educação infantil. **Revista HISTEDBR On-Line**, v. 15, n. 66, p. 278-294, 2015.

PEREIRA, Mariana Moura- UESB et al. O brincar: uma atividade criativa e que promove conhecimento. In: **XI Congresso Nacional de Educação. EDUCERE-Pontífice Universidade Católica do Paraná**. 2013.

PRADO, Caroline Marie Calil Scholz et al. Comparação da fisioterapia utilizando brinquedos com a Terapia Assistida por Cães em lactentes com déficits no desenvolvimento neuromotor. 2021.

PINHEIRO, Marcos Filipe Guimarães; GOMES, Christianne Luce. Abordagens do brincar em cursos de graduação na área da saúde: educação física, fisioterapia e terapia ocupacional. **Movimento**, v. 22, n. 2, p. 555-565, 2016.

RAMOS, Sandra Lima de Vasconcelos. Jogos e brinquedos na educação inclusiva: orientação psicopedagógica. **Editora Respel**, 2016.

SÁ, Miriam Ribeiro Calheiros de; GOMES, Romeu. A promoção da saúde da criança: a participação da Fisioterapia. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 18, p. 1079-1088, 2013.

SALEM, Yasser; ELOKDA, Ahmed. Use of virtual reality gaming systems for children who are critically ill. **Journal of pediatric rehabilitation medicine**, v. 7, n. 3, p. 273-276, 2014.

SANTOS, Kadine Priscila Bender dos; FERREIRA, Valéria Silva. Contribuições para a fisioterapia a partir dos pontos de vista das crianças. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 19, n. 2, p. 211-224, 2013.

SANDBLUND, Marlene; LINDH WATERWORTH, Eva; HÄGER, Charlotte. Using motion interactive games to promote physical activity and enhance motor performance in children with cerebral palsy. **Developmental neurorehabilitation**, v. 14, n. 1, p. 15-21, 2011.

SCHIVINSKI, Camila Isabel Santos et al. Brinquedos de sopro terapêuticos: a sobreposição de estímulos ventilatórios altera a mecânica respiratória de escolares saudáveis?. **Revista Paulista de Pediatria**, v. 38, 2020.

SÉRGIO, Paulo; DE SOUZA, José Araújo. A importância do brincar para o desenvolvimento da criança. **Revista de Iniciação Científica da Universidade Vale do Rio Verde**, v. 1, n. 2, 2012.

SOUZA, Edison Roberto de. Jogo e educação. In: PEREIRA, Beatriz Oliveira; SILVA, Alberto Nídio; CUNHA, António Camilo; NASCIMENTO, Juarez Vieira do (orgs.) *Atividade física, saúde e lazer: olhar e pensar o corpo*. Florianópolis: Tribo da Ilha, 2014. p. 13-26.

SOUZA, Vera Vieira de. O brincar e a comunicação alternativa ampliada. In: NUNES, Leila Regina d' Oliveira de Paula; PELOSI, Miryan Bonadiu; WALTER, Cátia Orivulente de Figueredo. (Orgs). *Compartilhando experiências: ampliando a comunicação alternativa*. Marília: **ABPEE**, 2011.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Ubu Editora, 2020.

ZATZ, SILVIA; ZATZ, ANDRE; HALABAN, SERGIO. **Brinca comigo!: tudo sobre brincar e os brinquedos**. Marco Zero, 2011.

ZOTZ, Talita et al. Fisioterapia na educação em saúde: aspectos biopsicossociais na atenção à criança. **Revista Ciência em Extensão**, v. 16, p. 115-126, 2020.