

CENTRO UNIVERSITÁRIO FAG

JOÃO ANTÔNIO SILVA

MARIA EDUARDA BERTONCELLO MUFATO

**BENEFÍCIOS DA RECREAÇÃO TERAPÊUTICA NO TRATAMENTO DE
PACIENTES ONCOLÓGICOS EM HOSPITAIS: UMA REVISÃO INTEGRATIVA**

CASCAVEL

2025

CENTRO UNIVERSITÁRIO FAG

**JOÃO ANTÔNIO SILVA
MARIA EDUARDA BERTONCELLO MUFATO**

BENEFÍCIOS DA RECREAÇÃO TERAPÊUTICA NO TRATAMENTO DE PACIENTES ONCOLÓGICOS EM HOSPITAIS: UMA REVISÃO INTEGRATIVA

Trabalho de Conclusão de Curso TCC-
Artigo para obtenção da aprovação e
formação no Curso de Educação Física
Bacharelado pelo Centro Universitário
FAG.

**Professor Orientador: Dr. Hani Zehdi
Amine Awad**

CASCAVEL

2025

CENTRO UNIVERSITÁRIO FAG

**JOÃO ANTÔNIO SILVA
MARIA EDUARDA BERTONCELLO MUFATO**

**BENEFÍCIOS DA RECREAÇÃO TERAPÊUTICA NO TRATAMENTO DE
PACIENTES ONCOLÓGICOS EM HOSPITAIS: UMA REVISÃO INTEGRATIVA**

Trabalho de Conclusão de Curso TCC como requisito para a obtenção da formação no Curso
de Educação Física Bacharelado do Centro Universitário FAG

BANCA EXAMINADORA

Orientador Prof. Dr. Hani Zehdi Amine Awad

Prof. Me. Dirleia Aparecida Sbardeletto
Banca avaliadora

Prof. Jean Carlos Coelho
Banca avaliadora

BENEFÍCIOS DA RECREAÇÃO TERAPÊUTICA NO TRATAMENTO DE PACIENTES ONCOLÓGICOS EM HOSPITAIS: UMA REVISÃO INTEGRATIVA

João Antônio SILVA¹

Maria Eduarda Bertoncello MUFATO¹

Hani Zehdi Amine AWAD²

jasilva18@minha.fag.edu.br

mebmufato@minha.fag.edu.br

RESUMO

Introdução: O ambiente hospitalar, permeado por procedimentos invasivos e pela rotina de tratamento, gera impactos negativos sobre o bem-estar físico, psicológico e social de pacientes oncológicos. Nesse contexto, práticas lúdicas e recreativas emergem como estratégias complementares, capazes de promover a humanização do cuidado e a melhoria da qualidade de vida, embora sua exploração pela Educação Física ainda seja incipiente. **Objetivo:** Analisar, na plataforma CAPES/MEC, a produção científica relacionada à recreação terapêutica e ao uso do lúdico como recurso de apoio ao tratamento de pacientes oncológicos em ambiente hospitalar, com ênfase nas contribuições da Educação Física. **Métodos:** Estudo de revisão integrativa da literatura, conduzido a partir de critérios sistematizados de identificação, seleção e análise de publicações científicas disponíveis na base de dados da CAPES/MEC, abrangendo o período de 2000 a 2025. **Resultados:** A análise evidenciou que a recreação terapêutica, inicialmente direcionada ao público infantil, apresenta benefícios relevantes em diferentes etapas da vida, promovendo bem-estar físico, emocional e social, além de favorecer a humanização do ambiente hospitalar. No entanto, identificou-se a participação restrita da Educação Física nas produções analisadas, o que reforça a necessidade de maior inserção da área em intervenções multiprofissionais e cientificamente fundamentadas. **Considerações Finais:** Considera-se que a recreação terapêutica constitui recurso não farmacológico de grande potencial no tratamento oncológico, sendo pertinente ampliar investigações que consolidem o papel da Educação Física no planejamento, cuidado e na humanização hospitalar.

Palavras-chave: Atividades recreativas. Ludicidade. Oncologia. Humanização hospitalar. Educação Física.

Acadêmico 1: Acadêmico do 8º período do curso de Educação Física do Centro Universitário FAG

Acadêmico 1: Acadêmica do 8º período do curso de Educação Física do Centro Universitário FAG

Orientador 2: Professor Doutor do curso de Educação Física do Centro Universitário FAG

BENEFITS OF THERAPEUTIC RECREATION IN THE TREATMENT OF ONCOLOGICAL PATIENTS IN HOSPITALS: AN INTEGRATIVE REVIEW

João Antônio SILVA¹
Maria Eduarda Bertoncello MUFATO¹
Hani Zehdi Amine AWAD²
jasilva18@minha.fag.edu.br
mebmufato@minha.fag.edu.br

ABSTRACT

Introduction: The hospital environment, permeated by invasive procedures and treatment routines, generates negative impacts on the physical, psychological, and social well-being of oncology patients. In this context, play and recreational practices emerge as complementary strategies capable of promoting the humanization of care and improving quality of life, although their exploration by Physical Education remains incipient. **Objective:** To analyze, on the CAPES/MEC platform, the scientific production related to therapeutic recreation and the use of play as a support resource for the treatment of oncology patients in the hospital environment, with an emphasis on the contributions of Physical Education. **Methods:** An integrative literature review study, conducted based on systematized criteria for identifying, selecting, and analyzing scientific publications available in the CAPES/MEC database, covering the period from 2000 to 2025. **Results:** The analysis showed that therapeutic recreation, initially directed to the child audience, presents relevant benefits in different stages of life, promoting physical, emotional, and social well-being, in addition to favoring the humanization of the hospital environment. However, a restricted participation of Physical Education was identified in the analyzed productions, reinforcing the need for greater inclusion of the area in multidisciplinary and scientifically based interventions. **Final considerations:** It is considered that therapeutic recreation is a non-pharmacological resource of great potential in oncological treatment, making it pertinent to expand investigations that consolidate the role of Physical Education in hospital planning, care, and humanization.

Key words: Recreational activities. Playfulness. Oncology. Hospital humanization. Physical education.

Student 1: 8th-semester Physical Education student at FAG University Center

Student 1: 8th-semester Physical Education student at FAG University Center

Advisor 2: Professor of Physical Education at FAG University Center

1 INTRODUÇÃO

O câncer consiste em um conjunto de enfermidades caracterizadas pela proliferação descontrolada de células anormais, dotadas da capacidade de invadir tecidos adjacentes e disseminar-se para órgãos distantes, em um processo denominado metástase. Também denominado neoplasia ou tumor maligno, configura-se como uma das principais causas de mortalidade em âmbito global, sendo responsável por aproximadamente 10 milhões de óbitos registrados no ano de 2020 (Organização Mundial da Saúde, 2025). Ainda, 1 a cada 5 pessoas irão desenvolver câncer ao longo da vida. Consequentemente, esse panorama exerce considerável pressão física, emocional e financeira sobre indivíduos, famílias, comunidades e sistemas de saúde. Em países de baixa e média renda, muitos desses sistemas encontram-se insuficientemente preparados para enfrentar tais desafios, e um elevado número de pacientes não dispõe de acesso a diagnóstico e tratamento oportunos e de qualidade (Organização Mundial da Saúde, 2025).

A internação de pacientes oncológicos constitui um processo complexo, que vai além das dimensões biológicas da doença. Além dos cuidados físicos, a hospitalização impõe desafios emocionais, sociais e psicológicos, capazes de afetar diretamente a qualidade de vida dos indivíduos. O câncer, por se tratar de uma enfermidade crônica e potencialmente fatal, frequentemente gera sentimento de insegurança e apreensão, os quais podem ser exacerbados durante o período de internação, intensificando episódios de ansiedade e depressão (Naser *et al.*, 2021). Diante disso, a implementação de atividades lúdicas e recreativas pode tornar a experiência hospitalar mais positiva, oferecendo pausas ao estresse dos tratamentos e promovendo um ambiente acolhedor que favorece a qualidade de vida durante a internação (Ferreira *et al.*, 2021).

Awad (2019) destaca que a recreação no contexto hospitalar pode ser promovida tanto por profissionais de áreas específicas quanto por equipes multidisciplinares, com base em três enfoques principais: o terapêutico, que contribui para a reabilitação física, mental e social do paciente; o humanizador, que adota estratégias lúdicas para tornar o ambiente hospitalar mais acolhedor; e o educacional, que favorece processos de aprendizagem e desenvolvimento pessoal durante a internação. Embora distintos, esses enfoques se complementam e convergem em um objetivo comum: utilizar a recreação como instrumento para proporcionar experiências lúdicas e sensíveis, capazes de estimular a autoexpressão, a criatividade e a ressignificação da vivência hospitalar.

Sob essa perspectiva, a recreação, além de proporcionar ao paciente a retomada da alegria e a elevação da autoestima, também contribui para a superação de traumas e aflições pessoais. Além disso, pode ser um importante meio para promover a criação de um ambiente mais harmônico entre as pessoas que trabalham e as que utilizam os serviços hospitalares, tornando o hospital um local menos rígido e mais humanizado (Awad, 2019).

O ambiente hospitalar é frequentemente tenso e desgastante, e, por mais avançada que seja a tecnologia disponível, esta não substitui o contato humano, a sensibilidade e o cuidado individualizado. A humanização no atendimento constitui, portanto, um tema central na formação de profissionais de saúde, preparando-os para tornar cada intervenção acolhedora e adequada (Ferreira *et al.*, 2021).

No contexto da educação corporal de movimento com enfoque na ludicidade, é relevante compreender o lúdico não como um ideal romântico, mas como um recurso estratégico, fundamentado e intencional na promoção do bem-estar. Sob essa perspectiva, questiona-se: a recreação terapêutica em pacientes oncológicos hospitalizados mostra-se relevante, especialmente quanto aos seus potenciais efeitos positivos nos aspectos físicos, emocionais e psicológicos desses indivíduos? Nesse sentido, o presente estudo teve como objetivo, analisar na plataforma CAPES/MEC, a produção científica relacionada à recreação terapêutica e ao uso do lúdico como estratégia de apoio ao tratamento de pacientes oncológicos, evidenciando as contribuições da Educação Física no contexto hospitalar.

2 MÉTODOS

Este estudo caracteriza-se como uma revisão integrativa da literatura, desenvolvida com base em uma estratégia metodológica sistematizada para identificar, selecionar e analisar a produção científica relacionada à recreação terapêutica e ao uso do lúdico no tratamento de pacientes oncológicos em ambiente hospitalar.

De acordo com Botelho; Cunha; Macedo (2011), a revisão integrativa constitui um método que permite reunir, sintetizar e interpretar resultados de pesquisas teóricas e empíricas sobre um tema específico, a partir de critérios explícitos de busca, seleção e análise, conferindo maior amplitude e consistência ao conhecimento produzido.

A busca pelos estudos foi realizada na plataforma de periódicos do portal da CAPES/MEC, abrangendo o período de 2000 a 2025, com o intuito de contemplar publicações alinhadas à temática proposta. Para tanto, empregou-se a estratégia booleana, combinando e excluindo termos específicos a partir dos seguintes descritores: *recreação AND hospital AND câncer; lúdico AND câncer; recreação AND lúdico AND hospital AND educação física*. Outras combinações foram testadas, porém não apresentaram estudos compatíveis com os objetivos da pesquisa, sendo, portanto, descartadas.

O processo de seleção e análise dos estudos seguiu etapas adaptadas ao modelo proposto por Botelho; Cunha; Macedo (2011), compreendendo: a) Identificação do problema e definição da questão norteadora; b) Estabelecimento dos critérios de inclusão e exclusão; c) Busca nas bases de dados; d) Avaliação crítica dos estudos incluídos; e) Análise e categorização dos resultados; f) Síntese e apresentação da revisão.

Foram adotados como critérios de inclusão: artigos publicados em periódicos nacionais, em língua portuguesa, com abordagem empírica e que tratassem da recreação ou do lúdico em contexto hospitalar com pacientes oncológicos, apresentando vínculo direto ou indireto com a área da Educação Física.

Foram excluídos: anais de eventos, livros, dissertações e teses, artigos duplicados, publicações em língua estrangeira, textos disponíveis apenas em formato de resumo e estudos cujo conteúdo não atendesse aos objetivos da revisão. Também foram desconsiderados trabalhos de caráter exclusivamente teórico ou revisões de literatura sem dados empíricos.

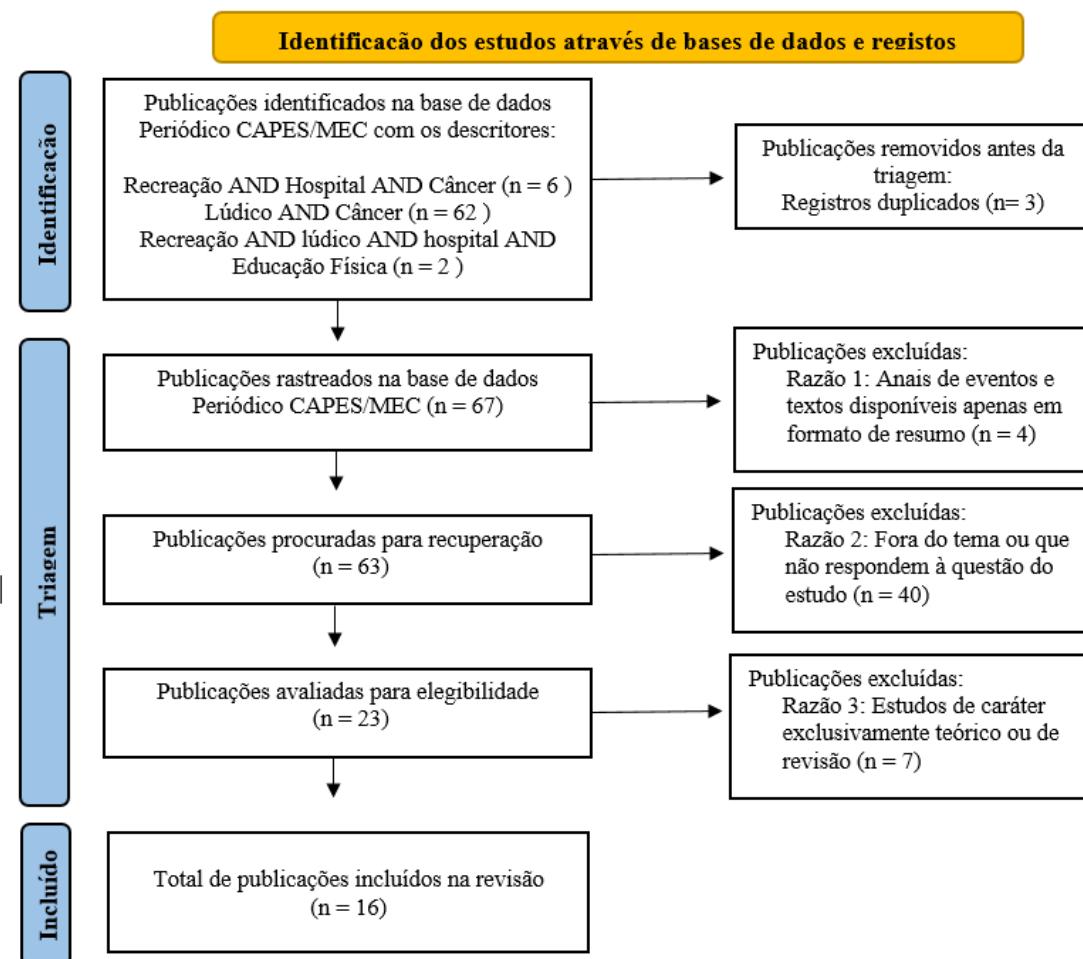
O processo de busca, triagem e seleção dos estudos foi conduzido de maneira estruturada, para a elaboração do fluxograma dos estudos extraídos da base de dados seguiu-se de maneira adaptada as etapas recomendadas pelo modelo PRISMA 2020 (Page *et al.*, 2021) e

adequado às especificidades desta revisão integrativa, garantindo maior rigor metodológico e transparência na identificação e análise dos estudos incluídos.

Inicialmente, foram identificadas 70 publicações na base CAPES/MEC, distribuídas conforme os descritores utilizados: *Recreação AND Hospital AND Câncer* (n = 6), *Lúdico AND Câncer* (n = 62) e *Recreação AND Lúdico AND Hospital AND Educação Física* (n = 2). Após a remoção de 3 registros duplicados, permaneceram 67 publicações únicas. Destas, 4 foram excluídas por se tratarem de anais de eventos ou por estarem disponíveis apenas em formato de resumo. Em seguida, 40 artigos foram descartados por não atenderem ao tema central ou à questão norteadora.

Dos 23 estudos restantes, avaliados quanto à elegibilidade, 7 foram excluídos por apresentarem caráter exclusivamente teórico ou configurarem-se como revisões de literatura. Ao final, 16 artigos atenderam a todos os critérios estabelecidos e foram incluídos na análise integrativa final (Figura 1).

FIGURA 1- Fluxograma dos estudos extraídos da base de dados CAPES/MEC 2000 a 2025.



FONTE – Elaborada pelos autores, adaptado da diretriz PRISMA (2021)

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A análise resultou na identificação de 16 publicações, sintetizadas no Quadro 1. Para a extração dos dados, cada artigo foi examinado à luz de critérios previamente definidos, contemplando: autoria, ano de publicação, área de formação dos pesquisadores, delineamento metodológico e principais atividades lúdicas ou recreativas implementadas. Os resultados foram organizados em categorias temáticas, estruturadas a partir da identificação de aspectos recorrentes entre os estudos analisados.

Quadro 1 – Artigos selecionados para a revisão e informações referentes às publicações

ID*	ANO	ARTIGO/TÍTULO	AUTOR	PERIÓDICO	ÁREA
A1	2007	Diversão em movimento: um projeto lúdico para crianças hospitalizadas no Serviço de Oncologia Pediátrica do Instituto Materno Infantil Prof. Fernando Figueira, IMIP	Pedrosa <i>et al</i> ;	Revista Brasileira de Saúde Materno Infantil	Psicologia
A2	2009	Reflexões sobre o “brincar” no trabalho terapêutico com pacientes oncológicos adultos	Giuliano <i>et al</i> ;	Psicologia Ciência profissão e	Psicologia
A3	2011	Ambulatório de quimioterapia pediátrica: a experiência aquário carioca	Gomes; Collet; Reis	Texto & Contexto - Enfermagem	Enfermagem
A4	2012	Atividades lúdicas realizadas com pacientes portadores de neoplasia internados em hospital geral.	Moura <i>et al</i>	Revista Rene	Enfermagem
A5	2013	O lúdico na hospitalização: percepção de mães de	Cruz <i>et al</i> ;	Revista Ciências da Saúde Nova	Enfermagem

		crianças hospitalizadas quanto ao projeto de extensão “anjos da enfermagem”		Esperança	
A6	2014	Dificuldades de enfermagem no uso do lúdico no cuidado à criança hospitalizada com câncer	Depianti <i>et al</i> ;	Revista Pesquisa Cuidado é Fundamental Online	Enfermagem
A7	2016	Atividades lúdicas na atenção à saúde de crianças e adolescentes com câncer: a perspectiva da equipe de enfermagem	Marques <i>et al</i> ;	Escola Anna Nery- Revista de Enfermagem	Enfermagem
A8	2017	A brinquedoteca como espaço de promoção da hospitalidade e garantia de direitos da criança: um estudo de caso em um hospital da Paraíba.	Rêgo <i>et al</i> ;	Applied Tourism	Hotelaria
A9	2017	Anjos da enfermagem: o lúdico como instrumento de cidadania e humanização na saúde	Silva <i>et al</i> ;	Revista de Enfermagem UFPE	Enfermagem
A10	2018	O melhor da hospitalização: contribuições do brincar para o enfrentamento da quimioterapia	Sposito <i>et al</i> ;	National University of Colombia Avances en Enfermeria	Enfermagem
A11	2018	Estratégias de ação e interação para o cuidado à criança hospitalizada com dor oncológica crônica	Silva <i>et al</i> ;	Texto Contexto & - Enfermagem	Enfermagem

A12	2019	A imagem do Super-Herói na intervenção com crianças hospitalizadas com câncer: Entre a encenação, a imaginação e o imaginário	Furlan <i>et al</i> ;	ILUMINURAS	Linguagem e Letras
A13	2021	Jogo em arteterapia com crianças e adolescentes com doenças crônicas	Valladares-torres;	Revista Espaço Ciência & Saúde	Enfermagem
A14	2022	O lúdico no processo de hospitalização das crianças com câncer.	Souza <i>et al</i> ;	Revista Licere	Educação Física/ Educação
A15	2022	Grupos lúdicos: contribuições no tratamento oncológico de adultos	Vinhando <i>et al</i> ;	Saúde em Redes	Enfermagem
A16	2024	Importância do discente voluntário no cuidado à criança com câncer em casa de apoio	Dantas <i>et al</i> ;	Revista de Ciências da Saúde Nova Esperança	Enfermagem

ID* Identificação dos artigos.

Fonte: elaborada pelos autores

A análise dos artigos apresentados no Quadro 1 e sistematizados nas Tabelas 1 e 2 evidencia algumas tendências relevantes no campo da recreação terapêutica em ambientes hospitalares voltados a pacientes oncológicos. No que se refere à área de formação dos pesquisadores (Tabela 1), observa-se um predomínio significativo da Enfermagem, que responde por 68,75% das publicações, seguida pela Psicologia (12,5%). Áreas como Hotelaria, Linguagem e Letras aparecem com um estudo cada (6,25%). Já a Educação Física, embora diretamente relacionada à promoção do movimento, da ludicidade e da saúde (Oliveira; Mendes; Silva, 2022), também aparece com apenas uma publicação (6,25%), revelando um espaço ainda incipiente de produção científica no tema.

Tabela 1- Área dos artigos selecionados

Área	Quantidade de artigos	Porcentagem aproximada
Enfermagem	11	68,75%
Psicologia	2	12,50%
Educação Física	1	6,25%
Hotelaria	1	6,25%
Linguagem e Letras	1	6,25%
Total	16	100%

Fonte: elaborada pelos autores.

No que diz respeito à datação das publicações (Tabela 2), verifica-se que metade dos estudos (50%) se concentra no período de 2013 a 2019, indicando uma fase de maior interesse e expansão da produção científica em torno da recreação terapêutica em oncologia. O período inicial, entre 2007 e 2012, corresponde a 25% das publicações, marcando os primeiros esforços acadêmicos nesse campo. Já entre 2020 e 2025, identifica-se novamente 25% dos artigos, o que sugere certa retomada após a queda decorrente do período pandêmico, em que o distanciamento social impactou diretamente os atendimentos hospitalares, reduzindo a realização e a documentação de intervenções acadêmicas e recreativas (Jaeger; Matheus, 2022).

Tabela 2- Datação dos artigos selecionados

Período	Quantidade de artigos	Porcentagem aproximada
2007 – 2012	4	25%
2013 – 2019	8	50%
2020 – 2025	4	25%
Total	16	100%

Fonte: Elaborada pelos autores.

Esses achados sugerem que a produção acadêmica sobre recreação terapêutica em oncologia hospitalar tem avançado, embora ainda demande maior consolidação, sobretudo no âmbito da Educação Física. De forma semelhante, Oliveira; Mendes; Silva (2022) destacam que a utilização do lúdico como recurso terapêutico carece de fundamentação teórica mais robusta e de estudos recentes, evidenciando a necessidade de pesquisas que ampliem seu potencial na promoção da saúde.

Quadro 2- Amostra, delineamento metodológico e atividades recreativas e/ou lúdicas realizadas nos estudos da amostra.

INFORMAÇÕES DOS ESTUDOS INCLUÍDOS NA REVISÃO			
ID*	AMOSTRA	DELINAMENTO METODOLÓGICO	ATIVIDADES RECREATIVAS E/OU LÚDICAS REALIZADAS
A1	60 crianças e adolescentes (0–21 anos), de ambos os sexos, internados na enfermaria oncológica pediátrica do IMIP, entre janeiro/2004 e janeiro/2005.	A intervenção foi conduzida por equipe multiprofissional (psicóloga, bibliotecário, dois médicos, e terapeuta ocupacional) com apoio de voluntários. As atividades ocorreram diariamente das 13h às 17h.	Um carrinho de curativos adaptado transportava os recursos lúdicos pelas enfermarias. Entre os recursos disponíveis estavam brinquedos variados como carrinhos, bonecas, blocos de encaixe e jogos de tabuleiro; livros infantis com destaque para contos de fadas clássicos; materiais para desenho e pintura; além de jogos educativos e recreativos como bingo, baralho e pega-varetas.
A2	Pacientes oncológicos adultos (maioria mulheres com câncer de mama e ginecológico), em diferentes estágios de tratamento (pós-operatório, controle, cuidados paliativos), atendidos em hospital especializado.	A intervenção foi conduzida pelo setor de Psicologia (1 psicóloga e 2 estagiárias), ocorrendo 2 a 3 vezes por semana à tarde, com duração média de 40 minutos e participação aberta a acompanhantes e equipe de saúde.	As atividades priorizavam o resgate da subjetividade do paciente por meio do brincar, incluindo leitura de livros infanto-juvenis, criação de histórias com bichos de pelúcia e objetos escolhidos, discussões em grupo sobre vivências e expectativas, além de ações coletivas que fortaleciam vínculos.
A3	Crianças hospitalizadas em setor pediátrico de hospital universitário (idades variadas).	As atividades foram realizadas na brinquedoteca hospitalar por profissionais de saúde, estagiários e voluntários, com foco na recreação e humanização do cuidado. As atividades não tinham uma frequência fixa previamente definida, pois estavam integradas ao cotidiano do atendimento ambulatorial.	Dentre os recursos disponíveis, estavam brinquedos variados, materiais de arte, videogames, televisões com vídeos infantis, livros infantis, além da decoração temática inspirada no filme <i>Procurando Nemo</i> . Dentre as atividades realizadas foram relatados jogos interativos, sessões de música, brincadeiras espontâneas, intervenções com palhaços.

A4	12 Pacientes hospitalizados com diagnóstico de neoplasia, o período da coleta foi março e abril de 2011.	Atividades lúdicas semanais como parte de um projeto extensionista. As atividades aconteciam diretamente nos leitos, respeitando o estado clínico e emocional de cada paciente	Música e interações com palhaços.
A5	10 mães de crianças hospitalizadas, foram selecionadas aleatoriamente durante o mês de agosto de 2011.	As atividades realizadas pelo grupo “Anjos da Enfermagem” aconteciam de maneira semanal.	Brincadeiras e jogos interativos. Interações com palhaços e voluntários que cantam, dançam e interagem com os pequenos.
A6	11 profissionais da equipe enfermagem (4 enfermeiros e 7 técnicos enfermagem).	O estudo mostrou que o uso do lúdico não é frequente na prática da equipe de enfermagem, que reconhece seus benefícios para crianças hospitalizadas, mas enfrenta obstáculos como rotina intensa e falta de tempo.	Embora o estudo não descreva atividades recreativas específicas realizadas com frequência, ele aborda o uso do lúdico como estratégia desejada e os obstáculos enfrentados.
A7	29 profissionais de enfermagem (6 enfermeiras, técnicas enfermagem, auxiliares enfermagem).	O estudo descreve como os profissionais de enfermagem incorporam o lúdico no cuidado diário, sem um programa específico de atividades.	As práticas incluem brincadeiras espontâneas, uso de linguagem infantil e afetiva, estímulo à imaginação (como transformar a quimioterapia em “vitamina do Super-Homem”). Além da utilização de brinquedos na brinquedoteca.
A8	14 voluntários que atuam com recreação hospitalar em hospitais da Paraíba.	As atividades são realizadas de forma esporádica, dependendo da disponibilidade dos voluntários. Não há equipe fixa ou rotina planejada de recreação.	Atividades realizadas na brinquedoteca do hospital, com brinquedos;brincadeiras, jogos interativos, contação de histórias, musicoterapia, risoterapia encenações com palhaços e teatro.
A9	38 acompanhantes e/ou responsáveis de	As atividades realizadas pelo grupo “Anjos da	Musicoterapia, biblioterapia e a teatrorterapia.

	crianças/ adolescentes com câncer.	Enfermagem” aconteciam de maneira semanal.	
A10	10 crianças hospitalizadas no setor de oncologia infanto-juvenil de um hospital universitário, público, do interior paulista, faixa etária entre 7 e 12 anos.	As crianças entrevistadas relataram que as brincadeiras e atividades recreativas aconteciam, mas não com a frequência desejada.	As atividades incluíram leitura de gibis, pintura, jogos digitais, uso da internet, brinquedos, artesanato com terapeutas ocupacionais e interações com voluntários palhaços.
A11	21 profissionais da saúde (Enfermeiros, técnicos de enfermagem, profissionais da equipe multiprofissional).	As atividades não seguiam uma rotina fixa, a frequência dependia da disponibilidade da equipe e do estado clínico dos pacientes.	Brincadeiras espontâneas, uso de brinquedos, jogos educativos, contação de histórias, desenhos, pintura, artesanato intervenções com palhaços, e diálogo lúdico.
A12	Cristiano Zanetta de Matos, conhecido como “Batman do Brasil”.	As atividades eram recorrentes, mas não sistematizadas — dependiam da disponibilidade do voluntário e da necessidade percebida pelas famílias e profissionais de saúde.	Visitas caracterizadas com o uso de super heróis, encenação e dramatização.
A13	14 Crianças e adolescentes, com faixa etária entre 6 e 13 anos, sendo 10 do sexo masculino e 4 do feminino.	Sessões individuais com cada criança/adolescente e sua mãe, com duração de aproximadamente 2 horas.	Uso de jogos, brincadeiras e baralho das emoções.
A14	5 crianças com câncer (3 a 8 anos) e 5 acompanhantes, (que participaram de pelo menos 3 sessões lúdicas) em um hospital público de Recife (PE).	As intervenções lúdicas foram realizadas duas vezes por semana (segundas e sextas, das 8h às 12h), com foco em jogos variados.	Jogos populares, jogos esportivos adaptados, jogos de salão e cognitivos.
A15	18 pacientes adultos, sendo 11 mulheres e 7 homens.	Clínica da Alegria (atua duas vezes ao mês, aos domingos) e Plantonistas do	Intervenções com personagens inspirados em arte circense e palhaçaria, uso de música, brincadeiras,

		Amor (atua semanalmente, às terças-feiras).	interação espontânea e planejada.
A16	Crianças com câncer hospedadas em uma casa de apoio em João Pessoa (PB), com faixa etária entre 6 e 12 anos.	Visitas semanais (geralmente às quartas-feiras à tarde), atividades realizadas na brinquedoteca da instituição com intervenções individuais e coletivas, respeitando as limitações clínicas de cada criança.	Jogos de tabuleiro e de memória, Brincadeiras tradicionais adaptadas, atividades artísticas (desenho, pintura, colagem), dinâmicas de grupo com foco na socialização.

ID* Identificação dos artigos.

Fonte: Elaborada pelos autores.

A análise dos estudos selecionados evidencia que a recreação terapêutica em pacientes oncológicos constitui uma estratégia multifacetada, capaz de atender diferentes faixas etárias e perfis clínicos, promovendo benefícios que abrangem o bem-estar físico, emocional e social.

Os programas revisados foram aplicados principalmente com crianças e adolescentes (A1, A3, A5, A6, A7, A8, A9, A10, A11, A12, A13, A14, A16) assim como em adultos (A2, A15), evidenciando a versatilidade do lúdico como recurso terapêutico, e enfatizando que a maior parte das práticas de recreação terapêutica em ambiente hospitalar está voltada para crianças e adolescentes, especialmente em setores pediátricos. Embora essa faixa etária de fato demande atenção diferenciada, observa-se uma lacuna significativa no que se refere ao desenvolvimento e aplicação de atividades lúdicas destinadas a adolescentes, adultos e idosos em tratamento oncológico. Essa restrição de público tende a reduzir o alcance da recreação terapêutica, deixando de contemplar grupos que também vivenciam sofrimento físico, psicológico e social decorrente da hospitalização e do tratamento prolongado contra o câncer.

Autores como Pereira; Lima (2021), destacam que a recreação hospitalar não deve restringir-se ao público infantil, mas configurar-se como uma estratégia de humanização e de cuidado integral em todas as etapas da vida. Em adolescentes, tais práticas auxiliam no enfrentamento de questões relacionadas à identidade e à socialização, frequentemente comprometidas pelo tratamento e pela interrupção das atividades escolares, esportivas e sociais. Nos adultos, contribuem para minimizar o estresse ocupacional, as preocupações familiares e a perda de autonomia funcional. Já entre idosos, favorecem a superação de limitações físicas e de desafios vinculados à memória, à solidão e à vulnerabilidade emocional, demonstrando eficácia tanto nos aspectos físicos quanto psicológicos (Melo et al, 2020).

Dos 16 estudos analisados, 15 (93,75%) relataram a utilização de atividades recreativas em seus contextos de intervenção. Entre elas, os jogos e as brincadeiras foram as mais recorrentes, aparecendo em 56,2% dos trabalhos. Dentro desse conjunto, sobressaíram-se as brincadeiras espontâneas (31,2%) e os jogos de tabuleiro e de memória (12,5%), além de outras modalidades, como jogos digitais, de salão, cognitivos, esportivos adaptados e brincadeiras tradicionais (6,25%). Esses resultados vão ao encontro das conclusões de Souza et al. (2022), que evidenciam as contribuições do lúdico no processo de hospitalização de crianças com câncer. Segundo os autores, os jogos, de modo geral, proporcionam momentos de envolvimento e prazer, favorecendo a adesão das crianças e a satisfação dos acompanhantes, ao funcionarem como estratégia de distração e alívio emocional frente às dificuldades impostas pela internação.

As atividades artísticas também se destacaram de forma constante entre os estudos analisados, especialmente o desenho e a pintura (31,2%), seguidos pelo artesanato e pela colagem (18,7%). As práticas relacionadas à leitura e à contação de histórias estiveram presentes em 50% das pesquisas, abrangendo a leitura de livros e gibis (25%), a contação de histórias (18,7%) e a biblioterapia¹ (6,25%). As ações que envolveram livros ilustrados e objetos lúdicos possibilitaram que os pacientes projetassem sentimentos e experiências pessoais nas narrativas, favorecendo a reflexão sobre o adoecimento, o convívio familiar e social, bem como a expressão de emoções como medo, tristeza e insegurança. Essas práticas evidenciam como recursos simbólicos e acessíveis podem ampliar a imaginação, estimular o diálogo e contribuir para o enfrentamento emocional, reforçando a relevância da ludicidade no contexto hospitalar (Giuliano *et al.*, 2009).

No campo das intervenções musicais, notou-se que o uso da música esteve presente em 25% dos estudos, enquanto a musicoterapia foi relatada em 12,5%. Esse tipo de intervenção mostrou-se eficaz na redução do estresse e da tensão, promovendo relaxamento por meio da liberação de endorfinas e possibilitando a criação de imagens mentais que conduzem o indivíduo a um “mundo sem dor”, sustentado pela imaginação (Gatti; Silva, 2007).

As atividades com palhaços (*clowns*) foram identificadas em 43,7% dos estudos, configurando uma das práticas lúdicas mais frequentes. Os relatos dos pacientes indicam que a presença dos palhaços promove alegria no ambiente hospitalar, fortalece vínculos interpessoais e facilita a expressão de sentimentos, contribuindo para a redução do medo, da ansiedade e da depressão, além de favorecer o humor, a autoestima e atenuar os impactos negativos da

¹ O termo biblioterapia é uma abordagem terapêutica que utiliza a leitura verbal e não verbal, de livros, contos, poesias ou textos específicos como ferramenta para promover bem-estar emocional, reflexão, autoconhecimento e apoio psicológico (Silva, 2013; Gusmão; Souza, 2020).

hospitalização (Moura *et al.*, 2012). Outras intervenções lúdicas, como teatro e encenação (18,7%) e dramatizações com super-heróis (6,25%), também foram descritas. Ademais, práticas complementares, como o uso de linguagem infantil ou afetiva, o diálogo lúdico e recursos audiovisuais, incluindo vídeos ou televisão, foram relatadas em 6,25% dos estudos.

Essa diversidade de práticas lúdicas, direcionadas a pessoas em tratamento oncológico, promove efeitos positivos no humor, manifestados por sorrisos, satisfação, alegria e sensação de alívio emocional e físico, evidenciando que a variedade dessas atividades contribui significativamente para o bem-estar e a motivação durante o tratamento (Vinhando *et al.*, 2022).

Na perspectiva da Educação Física, a ludicidade é reconhecida como ferramenta pedagógica e terapêutica que contribui para o desenvolvimento psicomotor, cognitivo e socioemocional dos indivíduos (Tani, 2015; Silva; Fernandes, 2018). As atividades realizadas nos hospitais, como expressão corporal e jogos pedagógicos promovem estimulação motora, coordenação, criatividade e socialização, elementos essenciais para o fomento do bem-estar geral de pacientes oncológicos (Sposito *et al.*, 2018).

No entanto, os dados também evidenciam variação significativa na frequência e na sistematização das atividades. Enquanto alguns programas apresentaram intervenções diárias ou semanais estruturadas (A1, A2, A3, A4, A5, A9, A13, A14, A15, A16), outros dependiam da disponibilidade de voluntários ou de ações esporádicas (A6, A7, A8, A10, A11, A12), indicando que, embora o lúdico seja reconhecido como benéfico, sua implementação nem sempre é consistente. De acordo com Hutzler; Sherrill (2007); Awad (2019), a regularidade e a sistematização das práticas são fundamentais para potencializar os efeitos terapêuticos, incluindo melhora do humor, redução da ansiedade e promoção de integração social.

Outro aspecto relevante refere-se ao papel da equipe multiprofissional, no qual a maioria dos estudos tiveram a mediação de profissionais de Enfermagem/Medicina (A1, A3, A4, A5, A6, A7, A9, A10, A11, A13, A15, A16), voluntariado (A1, A2, A3, A4, A5, A9, A10, A12, A15, A16), Psicologia (A1, A2, A11) e Terapia Ocupacional (A1, A10,) enquanto apenas um único estudo envolveu diretamente profissionais de Educação Física (A14). Essa constatação evidencia que, apesar das competências específicas desses profissionais - como planejamento e adaptação de atividades lúdicas e físicas, estimulação motora e cognitiva e promoção da participação ativa dos pacientes -, sua presença na literatura científica ainda é sub-representada. Carvalho; Dias (2020), Awad (2019); Silva; Fernandes (2018) enfatizam que o profissional de Educação Física possui habilidades essenciais para articular atividades que integrem dimensões física, cognitiva e emocional, favorecendo a humanização do atendimento hospitalar e a melhoria da qualidade de vida dos pacientes.

As atividades lúdicas e recreativas analisadas revelaram impactos significativos no bem-estar emocional e psicológico, na socialização e na estimulação cognitiva e motora dos pacientes. Nossos achados indicam que tais práticas ora favorecem a integração entre os pacientes por meio da vivência compartilhada, ora criam uma ambientação acolhedora que envolve crianças, familiares e profissionais, ampliando as possibilidades de desenvolvimento e expressão durante o tratamento. Exemplo disso é o “Aquário Carioca”, espaço hospitalar projetado com temáticas lúdicas, que abrange desde a recepção decorada como praia até salas de quimioterapia e enfermagem ambientadas com elementos do fundo do mar, proporcionando um cenário mais humanizado e estimulante (Gomes; Collet; Reis, 2011).

Intervenções baseadas em ambientações lúdicas, como o “Aquário Carioca”, contribuem para a redução de sintomas associados ao tratamento oncológico, incluindo náuseas antecipatórias, além de favorecer o relaxamento e minimizar constrangimentos sociais. Esses espaços também favorecem benefícios psicológicos e sociais para crianças e familiares, ao mesmo tempo em que fortalecem a autoestima e a inclusão da equipe multiprofissional. Dessa forma, evidenciam-se os efeitos positivos de estratégias não farmacológicas no cuidado hospitalar, associando o espaço terapêutico à humanização do tratamento (Gomes; Collet; Reis, 2011).

Complementando os aspectos já mencionados, a ludicidade também se revela como um recurso fundamental para a promoção da socialização entre os pacientes. Conforme Giuliano et al. (2009), a participação em atividades em grupo permite a troca de experiências, possibilitando que cada indivíduo reflita sobre sua própria vivência a partir da escuta e do contato com o outro. Esse processo contribui para a redução de sentimentos de abandono e isolamento, fortalecendo o senso de pertencimento em contextos caracterizados pela fragilidade. No estudo dos autores, observou-se que pacientes inicialmente retraídos passaram a interagir, demonstrando atenção e oferecendo suporte mútuo, evidenciando o potencial das práticas lúdicas na construção de vínculos e no fortalecimento do apoio emocional coletivo.

Outro benefício destacado é o resgate da individualidade do paciente. Projetos terapêuticos que utilizam o brincar buscam preservar aspectos pessoais frequentemente comprometidos durante a hospitalização, promovendo uma abordagem centrada no paciente. Por meio dos conteúdos internos mobilizados pelo lúdico, é possível favorecer processos de reorganização e ressignificação da experiência de adoecimento, permitindo que o indivíduo retome o papel de protagonista de sua própria existência. Nesse sentido, o brincar se configura como uma estratégia capaz de auxiliar o sujeito na elaboração de questões existenciais

profundas, incluindo reflexões sobre a vida e a morte, reafirmando sua singularidade diante da experiência de adoecer (Giuliano *et al.*, 2009).

Entretanto, nos estudos de Depianti *et al.*, (2014); Marques *et al.*, (2016); Silva *et al.*, (2017) foram identificadas lacunas relacionadas à avaliação objetiva dos efeitos clínicos, à irregularidade na frequência das atividades e à excessiva dependência de voluntários. Tais limitações parecem decorrer de barreiras logísticas, estruturais e organizacionais relatadas pelas equipes responsáveis. Entre os principais obstáculos destacam-se a inexistência de espaços adequados, a rigidez das rotinas hospitalares, a carência de materiais, as resistências institucionais e a escassez de profissionais capacitados para conduzir as práticas. Ademais, a insegurança de alguns profissionais em utilizar recursos lúdicos reforça as dificuldades na efetivação das atividades recreativas no ambiente hospitalar.

A recreação hospitalar deve primar pela qualidade e profissionalismo, articulando atividades adaptadas às necessidades das crianças com o cuidado dos espaços e materiais destinados ao brincar, como a brinquedoteca. Ambientes organizados, limpos e acolhedores, aliados a brinquedos e recursos pedagógicos adequados e higienizados, garantem segurança, conforto e eficácia das intervenções, especialmente para crianças e adolescentes em tratamento oncológico. A supervisão constante e a seleção criteriosa desses elementos asseguram que as atividades lúdicas sejam seguras, estimulantes e adaptadas às condições clínicas, potencializando efeitos terapêuticos e promovendo o bem-estar. Assim, as crianças podem usufruir plenamente dos benefícios do direito ao brincar, enquanto a ludicidade se consolida como recurso legítimo de cuidado, contribuindo para a recuperação da saúde e a humanização do ambiente hospitalar (Rego *et al.*, 2017).

Ademais, considerando a relevância das práticas voltadas à atenção integral e sensível às necessidades dos pacientes e a limitada investigação sobre os efeitos da ludoterapia em pacientes adultos, Vinhando *et al.* (2022) buscaram analisar as contribuições de “grupos lúdicos” no contexto oncológico. Os autores observaram que, mais do que a compreensão detalhada das atividades pelos pacientes, é fundamental que os voluntários responsáveis estejam devidamente preparados, tanto em termos teóricos quanto técnicos, para conduzir a prática terapêutica de forma consistente e segura. Esse preparo profissional é determinante para que os objetivos das intervenções sejam alcançados, assegurando que a ludicidade seja aplicada de maneira eficaz e proporcione benefícios reais ao processo de tratamento e ao enfrentamento da doença.

A presença do profissional de Educação Física nas atividades recreativas hospitalares é primordial, pois sua formação permite avaliar competências psicomotoras individuais e adequar

intervenções às condições físicas e emocionais de crianças e adolescentes em tratamento oncológico. A literatura evidencia que fatores como fadiga, esforço e resistência devem ser monitorados continuamente, de modo que a recreação funcione efetivamente como instrumento de promoção da saúde, do bem-estar e da recuperação, minimizando riscos e desconfortos (Souza *et al.*, 2022).

A observação criteriosa do profissional também possibilita a adaptação das atividades às respostas corporais das crianças. Souza *et al.* (2022) relataram que jogos que demandavam maior agilidade ou deslocamentos rápidos resultavam em cansaço e dificuldades para alguns participantes; ao ajustar o espaço e substituir tarefas intensas por atividades de menor exigência física, houve incremento na participação e conforto. Tal prática evidencia o papel do profissional de Educação Física como mediador entre o lúdico e o cuidado clínico, assegurando que a recreação hospitalar seja simultaneamente segura, inclusiva e verdadeiramente terapêutica.

Logo, a Educação Física apresenta significativo potencial para a consolidação de práticas sistematizadas, superando a predominância de intervenções isoladas ou de caráter exclusivamente voluntário. A adoção de protocolos bem delineados poderia favorecer a padronização das práticas de recreação terapêutica, a exemplo do modelo CENAS (Conceito, Estrutura, Narrativa, Ambientação e Sondagem), proposto por Awad (2023). Tal perspectiva possibilita maior segurança no planejamento, aplicabilidade, continuidade, monitoramento e avaliação dos resultados das intervenções. Além disso, contribuiria para fortalecer a relevância científica da Educação Física no campo da recreação hospitalar, uma vez que, conforme evidenciado nesta revisão, a produção da área ainda se apresenta como minoritária frente outros campos.

Dentre as limitações da revisão, constatou-se a carência de estudos longitudinais e comparativos, visto que não foram identificadas pesquisas que acompanhasssem os pacientes ao longo do tempo para avaliar o impacto contínuo da recreação terapêutica ou comparar grupos com e sem intervenção. Também se observou uma limitação geográfica e linguística, uma vez que a revisão contemplou apenas artigos publicados em periódicos nacionais e redigidos em língua portuguesa, o que restringe o alcance, a diversidade cultural e a amplitude das evidências obtidas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo evidencia a relevância da recreação no contexto hospitalar, inicialmente direcionado ao público infantil, mas com potencial de aplicação também para adolescentes, adultos e idosos. A recreação terapêutica mediada configura-se como recurso interdisciplinar que reforça o papel do profissional de Educação Física na promoção da saúde, humanização do ambiente hospitalar e desenvolvimento integral dos pacientes. Sua atuação deve articular-se com Psicologia, Enfermagem, Assistência Social, Fisioterapia, Terapia Ocupacional e Medicina, preservando a competência no planejamento e condução de atividades lúdicas que integrem dimensões físicas, cognitivas, sociais e afetivas.

Os efeitos da recreação incluem a ressignificação do ambiente hospitalar e o fortalecimento de vínculos frequentemente fragilizados pelo tratamento. Apesar da predominância de pesquisas conduzidas por profissionais de Enfermagem e Psicologia, o brincar e a movência² demonstram significativo potencial para reduzir o estresse, promover adaptação emocional e contribuir para a humanização do cuidado. Protocolos sistematizados, como o modelo CENAS (Awad, 2023), oferecem ferramentas que garantem segurança, continuidade e avaliação das intervenções, ampliando seus efeitos terapêuticos e educativos.

Diante dos achados, recomenda-se avançar na implementação de programas de recreação terapêutica que integrem dimensões lúdicas e motoras de modo reflexivo, respeitando condições clínicas, nível de fadiga e orientações médicas, especialmente em pacientes oncológicos. Ressalta-se, ainda, a importância de realizar avaliações longitudinais dos efeitos das atividades, adaptar as intervenções ao contexto cultural e social dos pacientes e desenvolver protocolos padronizados baseados em evidências para garantir consistência e eficácia das práticas recreativas.

E por fim o registro científico das práticas, o fortalecimento do trabalho multiprofissional e o incentivo à produção de pesquisas conduzidas por profissionais de Educação Física que consolidem a área como referência na promoção da saúde e na humanização do cuidado oncológico em hospitais.

²O termo movência é um conceito desenvolvido por Juliano de Souza que designa a condição humana de movimentar-se com sentido, intenção e simbolismo. Aplicado à Educação Física e ao Esporte, propõe uma abordagem reflexiva que reconhece o movimento como prática cultural, existencial e formadora, ampliando sua compreensão para além do desempenho físico ou técnico (Souza, 2023).

REFERÊNCIAS

- AWAD, Hani Zehdi Amine. Recreação hospitalar. In: AWAD, H. Z. A.; PIMENTEL, G. G. de A. (Org.). **Recreação total**. 2. ed. Várzea Paulista: Fontoura, 2019.
- AWAD, Hani Zehdi Amine. A praticabilidade da recreação/lazer em hospitais: convergências e divergências. VIII Seminário de Estudos do Lazer. Maringá: GEL/UEM, 2019.
- AWAD, Hani Zehdi Amine. Formação de recreadores no Brasil: habitus e teoria da prática. 2023. 313f. Tese (Doutorado em Educação Física) - Centro de Ciências da Saúde. Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2023. Práticas Sociais em Educação Física
- BOTELHO, L. L. R.; CUNHA, C. C. de A.; MACEDO, M. O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais. **Gestão e Sociedade**, v. 5, n. 11, p. 121-136, 2011.
- CARVALHO, R.; DIAS, A. L. Ludicidade e Educação Física: fundamentos para o desenvolvimento integral. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 34, n. 2, 2020.
- CRUZ, D. S. M. da; ROCHA, S. M. L. da; MARQUES, D. K. A. O lúdico na hospitalização: percepção de mães de crianças hospitalizadas quanto ao projeto de extensão “Anjos da Enfermagem”. **Revista de Ciências da Saúde Nova Esperança**, v. 11, n. 2, p. 131-142, set. 2013. Disponível em: <https://revista.facene.com.br/index.php/revistane/article/view/500>. Acesso em: 12 set. 2025.
- DANTAS, R. et al. Importância do discente voluntário no cuidado à criança com câncer em casa de apoio. **Revista de Ciências da Saúde Nova Esperança**, v. 22, n. 3, p. 112-118, 2024. Disponível em: <https://revista.facene.com.br/index.php/revistane/article/view/1048>. Acesso em: 29 set. 2025.
- DEPIANTI, J. R. B. et al. Dificuldades de enfermagem no uso do lúdico no cuidado à criança hospitalizada com câncer. **Revista de Pesquisa: Cuidado é Fundamental Online**, v. 6, n. 3, p. 1117-1127, jul./set. 2014. Disponível em: <https://seer.unirio.br/cuidadofundamental/article/view/3356>. Acesso em: 20 ago. 2025.
- FERREIRA, J. D. de O. et al. Estratégias de humanização da assistência no ambiente hospitalar: revisão integrativa. **Revista Ciência Plural**, v. 7, n. 1, p. 147-163, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/rcp/article/view/23011/13726>. Acesso em: 16 ago. 2025.
- FURLAN, Fábio B.; BRESSAN, L. L.; MORAES, H. J. P. A imagem do super-herói na intervenção com crianças hospitalizadas com câncer: entre a encenação, a imaginação e o imaginário. **Iluminuras**, v. 20, n. 1, p. 53-70, 2019. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/iluminuras/article/view/90184>. Acesso em: 25 set. 2025.
- GATTI, M. F.; SILVA, M. J. Ambient music in the emergency services: the professionals' perception. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, v. 15, n. 3, p. 377-383, 2007.
- GIULIANO, R. C.; SILVA, L. M. dos S.; OROZIMBO, N. M. Reflexões sobre o “brincar” no trabalho terapêutico com pacientes oncológicos adultos. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 29, n. 4, p. 739-752, 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/QDR3LJHGhsdwPsvxZGqNJh/>. Acesso em: 6 out. 2025.

GOMES, R. et al. Ambulatório de quimioterapia pediátrica: a experiência no aquário carioca. **Texto & Contexto – Enfermagem**, v. 20, n. 3, p. 385-391, 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tce/a/FsrjL6YDRCxRPBG5Fhg8dKs/>. Acesso em: 7 out. 2025.

GUSMÃO, Alexandre Oliveira de Meira; SOUZA, Elaine Gleice Jerônimo de. Bibliotherapy as an emotional recovery tool. *Investigación bibliotecológica*, v. 34, n. 85, p. 33-59, 2020.

HUTZLER, Y.; SHERRILL, C. Defining adapted physical activity: international perspectives. **Adapted Physical Activity Quarterly**, v. 24, n. 1, p. 1–20, 2007.

JAEGER, A. A.; MATHEUS, S. C. **Os desafios da pandemia à produção científica em Ciências do Movimento Humano**. Santa Maria: Editora UFSM, 2022.

MARQUES, E. P. et al. Lúdico no cuidado à criança e ao adolescente com câncer. **Escola Anna Nery – Revista de Enfermagem**, v. 20, n. 4, p. 698-704, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ean/a/WbpgJMTFHZHmx7JnmXdg8p/>. Acesso em: 17 set. 2025.

MELO, R. L. S. de; BARBOSA, D. F.; NASCIMENTO, J. T. do; MELO, K. A. de; OLIVEIRA, P. C. de. Atividade lúdica como técnica não farmacológica para alívio da dor em crianças com patologias oncológicas: “vamos brincar”. **Revista Multidisciplinar em Saúde**, v. 1, n. 2, p. 47, 2020. Disponível em: <https://editoraime.com.br/revistas/index.php/rems/article/view/229>. Acesso em: 16 ago. 2025.

MOURA, L. et al. Atividades lúdicas realizadas com pacientes portadores de neoplasia internados em hospital geral. **Revista Rene**, v. 13, n. 2, p. 271-278, 2012. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/5057/505750622025.pdf>. Acesso em: 17 set. 2025.

NASER, A. Y. et al. Depression and anxiety in patients with cancer: a cross-sectional study. *Frontiers in Psychology*, v. 12, 2021. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2021.585534/full>. Acesso em: 16 ago. 2025.

OLIVEIRA, B. N. de; MENDES, M. I. B. de S.; SILVA, P. P. C. da. Elementos lúdicos nas práticas corporais desenvolvidas na atenção psicossocial relacionadas à Educação Física. **Cadernos Brasileiros de Saúde Mental**, v. 14, n. 1, p. 1-14, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/cbsm/article/view/73167/51832>. Acesso em: 2 out. 2025.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). *Cancer* [portal de temas de saúde]. In: Health Topics – Cancer. Genebra: World Health Organization, 2025. Disponível em: <https://www.who.int/health-topics/cancer>. Acesso em: 16 ago. 2025.

PAGE, M. J. et al. The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. **BMJ**, v. 372, n. 71, p. 1-9, 2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1136/bmj.n71>. Acesso em: 4 set. 2025.

PEDROSA, A. M. et al.. Diversão em movimento: um projeto lúdico para crianças hospitalizadas no Serviço de Oncologia Pediátrica do Instituto Materno Infantil Prof. Fernando Figueira, IMIP. *Revista Brasileira de Saúde Materno Infantil*, v. 7, n. 1, p. 99–106, jan. 2007.

PEREIRA, R. S.; LIMA, F. G. Estratégias de cuidado integral na hospitalização: o papel da recreação. **Revista de Saúde Pública**, v. 35, n. 3, p. 123-130, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rsp/a/6p4HFnMxBxZQ8YJS487ck6x/>. Acesso em: 17 set. 2025.

REGO, S. R.; GONDIM, C. B.; SILVA, C. A. R. A brinquedoteca como espaço de promoção da hospitalidade e garantia de direitos da criança: um estudo de caso em um hospital da Paraíba. **Applied Tourism**, v. 2, n. 2, p. 134-160, 2017. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/319693905>. Acesso em: 7 out. 2025.

SILVA, Amanda Barbosa Nogueira da. Biblioterapia, a cura da alma pela leitura: um estudo acerca de sua aplicação, benefícios e atuação do bibliotecário. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) – UFRJ, Rio de Janeiro, 2013.

SILVA, T. et al. Anjos da enfermagem: o lúdico como instrumento de cidadania e humanização na saúde. **Revista de Enfermagem UFPE**, v. 11, n. 5, p. 1825-1832, 2017. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/319693905>. Acesso em: 29 set. 2025.

SILVA, P. et al. Estratégias de ação e interação para o cuidado à criança hospitalizada com dor oncológica crônica. **Texto & Contexto – Enfermagem**, v. 27, n. 4, p., 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tce/a/FsrjL6YDRCxRPBG5Fhg8dKs/>. Acesso em: 25 ago. 2025.

SILVA, T. R.; FERNANDES, M. L. Educação Física hospitalar: práticas lúdicas e promoção da saúde. **Revista Movimento**, v. 24, n. 1, 2018.

SPOSITO, M. et al. O melhor da hospitalização: contribuições do brincar para o enfrentamento da quimioterapia. **Avances en Enfermería**, v. 36, n. 3, p. 328-337, 2018. Disponível em: <https://ciberindex.com/index.php/rae/article/view/363328ae>. Acesso em: 29 set. 2025.

SOUZA, A. et al. O lúdico no processo de hospitalização das crianças com câncer. **Revista Licere**, v. 25, n. 2, p. 45-58, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/39075>. Acesso em: 17 set. 2025.

SOUZA, J. de. Movência: um elogio à Educação Física e ao esporte. **Movimento**, Porto Alegre, v. 29, e29004, 2023. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento>. Acesso em: 17 out. 2025.

TANI, G. L. A ludicidade na prática pedagógica da Educação Física. **Revista Brasileira de Educação**, v. 20, n. 62, 2015.

VALLADARES-TORRES, L. Jogo em arteterapia com crianças e adolescentes com doenças crônicas. **Revista Espaço Ciência & Saúde**, v. 20, n. 1, p. 12-25, 2021. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/348279388>. Acesso em: 29 set. 2025.

VINHANDO, P. et al. Grupos lúdicos: contribuições no tratamento oncológico de adultos. **Saúde em Redes**, v. 10, n. 2, p. 45-58, 2022. Disponível em: <https://revista.redeunida.org.br/index.php/rede-unida/article/view/3294>. Acesso em: 29 set. 2025.



**CENTRO
UNIVERSITÁRIO**

Relação de orientações TCC II 2025.2

Título do TCC: Os benefícios da recreação terapêutica no tratamento de pacientes oncológicos

Acadêmicos: João Antônio Silva e Maria Eduarda Bertoncello Muñato

Professor Orientador: Dr. Hani Zehdi Amine Awad

ORIENTAÇÕES

Data	Horário	Assunto da Orientação	Assinatura Acadêmico 1	Assinatura Acadêmico 2	Orientador
07/08	18h às 18h30	Definição da estrutura e objetivos do TCC			
14/08	18h às 18h30	Apresentação dos primeiros resultados de revisão de literatura			
18/08	18h às 18h30	Metodologia e critérios de inclusão e exclusão			
01/09	18h às 18h30	Elaboração e organização da literatura			
08/09	18h às 18h30	Organização e análise dos resultados			
15/09	18h às 18h30	Organização e análise dos resultados			
22/09	18h às 18h30	Discussão com base nos evidências encontradas			
29/09	18h às 18h30	Discussão com base nas evidências encontradas.			
06/10	18h às 18h30	Elaboração do resumo e painel de debate			
13/10	18h às 18h30	Revisão textual, e correção das considerações finais			