



Implementação de espaço lúdico em unidade de hospitalização pediátrica por meio de extensão universitária

Implementation of a play area in a pediatric hospitalization unit through university outreach

Implementación de un área de juegos en una unidad de hospitalización pediátrica a través de la extensión universitaria

Marcela Astolphi de Souza¹

Camila Cazissi da Silva¹

Daniela Doulavince Amador¹

Luciana de Lione Melo¹

1. Universidade Estadual de Campinas,
Faculdade de Enfermagem. Campinas, SP,
Brasil.

RESUMO

Objetivo: Descrever a experiência de implementação de um espaço lúdico em uma unidade de hospitalização pediátrica, promovida por um projeto de extensão universitária. **Métodos:** Trata-se de um relato de experiência sobre a criação de um espaço lúdico em uma unidade pediátrica de um hospital universitário público localizado no interior do estado de São Paulo. A ferramenta de gerenciamento e planejamento 5W2H foi utilizada para organizar as ações. **Resultados:** As atividades no espaço lúdico envolveram a participação de 1184 crianças diagnosticadas com doenças crônicas e agudas, com idades variando entre sete meses e 17 anos, no período de outubro de 2022 a setembro de 2024. Durante as brincadeiras livres com jogos e brinquedos, além das oficinas artísticas, constatou-se que, mesmo enfrentando condições de saúde adversas, as crianças puderam brincar sem impedimentos. As atividades foram conduzidas com o apoio de graduandos e pós-graduandos, bolsistas, de diversas áreas do conhecimento. **Conclusão e implicações para a prática:** Espaços lúdicos e profissionais que incentivem o brincar são fundamentais para minimizar os impactos da doença e da hospitalização. A extensão universitária contribui para a formação dos estudantes, não apenas como profissionais, mas também como cidadãos conscientes e engajados.

Palavras-chave: Criança Hospitalizada; Enfermagem Pediátrica; Ensino; Família; Hospitais Universitários.

ABSTRACT

Objective: To describe the experience of implementing a play area in a pediatric hospitalization unit as part of a university outreach project. **Methods:** This is an experience report detailing the creation of a play area in the pediatric unit of a public university hospital located in the interior of the state of São Paulo. The 5W2H management and planning tool was used to structure the actions. **Results:** Activities in the play area involved 1,184 children diagnosed with chronic and acute illnesses, ranging in age from seven months to 17 years, between October 2022 and September 2024. During free play with toys and games, as well as artistic workshops, children were able to play without restrictions despite their health challenges. These activities were supported by undergraduate and graduate students, including scholarship holders, from various fields of study. **Conclusions and implications for practice:** Play areas and professionals who encourage play are essential to mitigate the effects of illness and hospitalization. University outreach programs can also contribute to the professional and civic development of students, fostering a sense of engagement and responsibility.

Keywords: Child, Hospitalized; Pediatric Nursing; Teaching; Family; Hospitals, University.

RESUMEN

Objetivo: Describir la experiencia de implementar un área de juegos en una unidad de hospitalización pediátrica como parte de un proyecto de extensión universitaria. **Métodos:** Este es un informe de experiencia sobre la creación de un área de juegos en la unidad pediátrica de un hospital universitario público ubicado en el interior del estado de São Paulo. Se utilizó la herramienta de gestión y planificación 5W2H para estructurar las acciones. **Resultados:** Las actividades en el área de juegos involucraron a 1,184 niños diagnosticados con enfermedades crónicas y agudas, con edades que iban desde los siete meses hasta los 17 años, durante el período de octubre de 2022 a septiembre de 2024. Durante el juego libre con juguetes y juegos, así como en los talleres artísticos, los niños pudieron jugar sin restricciones a pesar de sus desafíos de salud. Estas actividades fueron apoyadas por estudiantes de grado y posgrado, incluidos becarios, de diversas áreas del conocimiento. **Conclusión e implicaciones para la práctica:** Las áreas de juegos y los profesionales que fomentan el juego son fundamentales para mitigar los efectos de la enfermedad y la hospitalización. Los programas de extensión universitaria también pueden contribuir al desarrollo profesional y cívico de los estudiantes, fomentando un sentido de compromiso y responsabilidad.

Palabras-clave: Niño Hospitalizado; Enfermería Pediátrica; Enseñanza; Familia; Hospitales Universitarios.

Autor correspondente:

Marcela Astolphi de Souza.

E-mail: marcela.astolphi@gmail.com

Recebido em 11/11/2024.

Aprovado em 26/12/2024.

DOI: <https://doi.org/10.1590/2177-9465-EAN-2024-0112pt>

INTRODUÇÃO

No Brasil, a formação em nível universitário é estruturada em três pilares indissociáveis: ensino, pesquisa e extensão, conforme estabelecido pelo artigo 207 da Constituição Federal de 1988 (CF/88). Este estudo abordará especificamente o pilar da extensão universitária, cujo conceito tem evoluído ao longo das últimas décadas. Atualmente, a extensão é reconhecida como uma protagonista fundamental na promoção e no fortalecimento da relação entre a universidade e a comunidade. Por meio de um processo educacional interdisciplinar, ela abrange atividades acadêmicas que interagem com o ensino e a pesquisa, promovendo transformações nas relações entre docentes, estudantes de graduação e a sociedade.¹

Marcos regulatórios, como o Plano Nacional de Educação (PNE) 2014-2024 e a Resolução nº 07/2018 do MEC/CNE/CES, estabelecem diretrizes para que as universidades transfiram os conhecimentos científicos gerados pelas pesquisas à sociedade em diversos contextos. Essas normativas determinam que, no mínimo, 10% do total de créditos curriculares exigidos para a graduação seja realizado em programas e projetos de extensão universitária. Essa medida propõe a curricularização da extensão em áreas de grande relevância social, como a Enfermagem.^{1,2}

Entre os diversos cenários para o desenvolvimento de atividades de extensão na área da saúde, este estudo abordará o ambiente hospitalar pediátrico, onde são realizadas atividades lúdicas para crianças hospitalizadas e suas famílias.

Brincar é uma atividade gratificante e prazerosa para a criança, permitindo o desenvolvimento de aspectos físicos, emocionais, cognitivos e sociais. Por meio do brincar, a criança estimula sua criatividade, desenvolve e aprimora competências de resiliência e capacidade de resolução de problemas. Além disso, é considerado uma estratégia eficaz para fortalecer as interações entre pais e filhos, promovendo o desenvolvimento infantil de forma abrangente.^{3,4}

No Brasil, os documentos legais que reconhecem a importância do brincar na vida da criança também enfatizam especificidades relacionadas ao ambiente hospitalar, como a obrigatoriedade de que instituições pediátricas disponham de espaços específicos para atividades lúdicas. Contudo, apesar dessas garantias legais, ainda existe uma falta de articulação entre os investimentos e os recursos necessários para a efetiva implementação desses direitos na sociedade.^{5,6} Esse cenário também reflete a visão social ainda incipiente sobre a relevância do brincar no desenvolvimento e bem-estar infantil.⁷⁻¹¹

Estudos indicam que projetos de extensão que promovem ações lúdicas na área da saúde podem garantir os direitos das crianças ao brincar.^{7,11,12} Esses projetos aproximam a teoria da prática ao implementar ações como o brincar durante a hospitalização. Eles também permitem a transferência de conhecimento entre graduandos, pós-graduandos e profissionais, ressignificando concepções prévias sobre tecnologias de cuidado, como o uso de brinquedos e a contação de histórias.^{7,12} Além disso, ações extensionistas são essenciais para fortalecer a Política Nacional

de Humanização, garantir o cuidado integral à criança e sua família e estimular o desenvolvimento infantil.^{3,7,11,12}

A hospitalização é uma experiência desafiadora e estressante tanto para as crianças quanto para suas famílias. Ela pode gerar incertezas, sentimentos de raiva, desamparo e ansiedade, especialmente diante de um ambiente inóspito, procedimentos dolorosos e interações com pessoas desconhecidas. O ambiente hospitalar e as experiências vividas pela criança nesse contexto podem comprometer seu processo de desenvolvimento, resultando em desajustes psicológicos que afetam o aprendizado, o comportamento e a saúde.^{6,13-15}

Assim, para que o cuidado da criança hospitalizada seja integral, é fundamental promover condições ambientais e estímulos que favoreçam seu desenvolvimento, respeitando as características e necessidades de cada faixa etária e etapa de desenvolvimento. A interação contínua deve ser a principal promotora do desenvolvimento infantil. Nesse contexto, o brincar no ambiente hospitalar oferece diversos benefícios, como auxiliar na compreensão de procedimentos invasivos e ressignificar o ambiente hospitalar.¹⁴⁻¹⁸

Nesse contexto, durante a pandemia de COVID-19, as atividades lúdicas realizadas por uma determinada Organização Não Governamental (ONG) na unidade de hospitalização pediátrica de um hospital público foram interrompidas e não retomadas. Dessa forma, considerando a importância do brincar no ambiente hospitalar para crianças e adolescentes, aliada aos marcos legais que garantem esse direito, reforça-se a relevância do presente relato. O objetivo é descrever a experiência de implementação de um espaço lúdico em uma unidade de hospitalização pediátrica, promovida por meio de um projeto de extensão universitária.

MÉTODO

Este é um relato de experiência que tem como objetivo descrever a implementação de um espaço lúdico em uma unidade de hospitalização pediátrica de um hospital universitário público. A ação foi realizada por meio do projeto de extensão universitária intitulado “Espaço Brincar – desenvolvendo atividades lúdicas com crianças hospitalizadas e famílias”.

A unidade de hospitalização pediátrica está localizada em um dos maiores hospitais universitários de alta complexidade e referência em saúde pública do estado de São Paulo. O hospital cumpre obrigações acadêmicas, como ensino, pesquisa e extensão, e suas atividades são financiadas por recursos do Sistema Único de Saúde (SUS) e de uma universidade estadual situada no interior do estado de São Paulo.

A unidade dispõe de 70 leitos, dos quais 50 são destinados a casos clínicos e/ou cirúrgicos, distribuídos em três postos de enfermagem, e 20 são reservados para crianças ou adolescentes que necessitam de cuidados intensivos.

As instalações físicas da unidade de hospitalização pediátrica, em conjunto com a unidade de cuidados intensivos, formam um quadrante na área externa, permitindo que crianças, adolescentes e suas famílias usem o espaço livremente. Esse ambiente externo, com 370m², é utilizado para o desenvolvimento das atividades lúdicas promovidas pelo projeto “Espaço Brincar”.

A estrutura física do espaço lúdico já incluía, desde antes da pandemia de COVID-19, uma sala de recreação mantida por uma ONG, cuja finalidade era promover a humanização hospitalar por meio do brincar. No entanto, durante a pandemia, a organização encerrou suas atividades e doou o acervo de brinquedos para o projeto de extensão.

A elaboração do projeto “Espaço Brincar” ocorreu a partir de um acordo entre docentes da área de enfermagem pediátrica de um curso de graduação de uma universidade pública e a diretoria da unidade hospitalar. Para essa etapa, foi utilizada a ferramenta 5W2H, que auxilia no planejamento e viabilização de ações, facilitando sua implementação. Com o uso dessa ferramenta, de forma sistemática, foi possível organizar os fluxos de trabalho, definir as responsabilidades dos envolvidos e identificar as ações e recursos necessários para o planejamento e execução do projeto.^{19,20}

O 5W2H é composto por cinco etapas principais: “What?” (O que será feito?), “Why?” (Por que será feito?), “Where?” (Onde será feito?), “When?” (Quando será feito?) e “Who?” (Por quem será realizado?), que formam os 5W da sigla. Além disso, inclui “How?” (Como será desenvolvido?) e “How much?” (Quanto irá custar?), que completam os 2H (Quadro 1).¹⁹

O projeto foi avaliado e aprovado pela Comissão de Pesquisa e Extensão (COPEX) e pela Congregação da Faculdade de Enfermagem da Universidade. Após essa aprovação, tornou-se necessário buscar auxílio financeiro junto a agências de fomento, devido à necessidade de adquirir insumos para a organização do arsenal do espaço lúdico.

Como resultado, o projeto “Espaço Brincar” recebeu financiamento específico para a curricularização da extensão. Com esse apoio, foi possível realizar as adequações e a organização

do espaço físico, além de planejar as atividades lúdicas e os recursos humanos necessários para a implementação do projeto.

Todo o processo, incluindo a implementação do projeto de extensão, ocorreu entre os meses de setembro e outubro de 2022. As atividades tiveram início no Dia das Crianças, em 12 de outubro do mesmo ano, e seguem em andamento até os dias atuais.

Atualmente, o projeto de extensão conta com a contribuição de graduandos, pós-graduandos e bolsistas que, de forma voluntária, demonstram interesse nas atividades realizadas na disciplina de extensão, motivados por afinidades pessoais e interesses na temática abordada. Além disso, há pesquisas em andamento, nos níveis de graduação e pós-graduação, relacionadas à enfermagem pediátrica, ao cuidado à criança hospitalizada e sua família, e ao uso de atividades lúdicas.

O presente trabalho segue as diretrizes éticas nacionais e internacionais. Por não envolver a participação de seres humanos em pesquisa, foi dispensada a apreciação pelo Comitê de Ética em Pesquisa. Ressalta-se que as considerações éticas de integridade e respeito aos participantes e suas famílias foram plenamente asseguradas neste relato de experiência.

RESULTADOS

O projeto de extensão “Espaço Brincar – desenvolvendo atividades lúdicas com crianças hospitalizadas e suas famílias” foi criado com o objetivo principal de promover atividades lúdicas para crianças e adolescentes hospitalizados, visando a humanização do cuidado durante o tratamento na unidade de hospitalização. Além desse objetivo central, outros foram destacados, como 1) proporcionar aos estudantes de diferentes áreas do conhecimento a oportunidade de interagir com crianças e adolescentes no ambiente hospitalar pediátrico e 2) fomentar a compreensão sobre a importância do brincar e seu impacto na recuperação da saúde.

Quadro 1. Etapas da ferramenta 5W2H para planejamento e implementação do “Espaço Brincar”. Campinas (SP), Brasil, 2024¹⁹.

O que será feito? (<i>What?</i>)	Implementar espaço lúdico para crianças e adolescentes hospitalizados e suas famílias em unidade hospitalar.
Por que será feito? (<i>Why?</i>)	As crianças e os adolescentes hospitalizados possuem o direito de brincar durante a hospitalização, e esta ação assegura os marcos legais para essa população. Assim, poderão se beneficiar de momentos de distração fora do leito e expressar sentimentos, resignificando o adoecimento.
Onde será feito? (<i>Where?</i>)	As atividades lúdicas ocorrem na área externa da unidade de hospitalização pediátrica.
Quando? (<i>When?</i>)	A realização das atividades lúdicas ocorre às terças-feiras e quintas-feiras, no período vespertino, com duração de três horas.
Por quem será realizado? (<i>Who?</i>)	Desenvolvido por docentes de enfermagem pediátrica e enfermeiras, alunos de graduação e pós-graduação e bolsistas.
Como será desenvolvido? (<i>How?</i>)	Promoção de atividades lúdicas individuais e em grupos, direcionadas ou não, jogos, brincadeiras livres, momentos de descontração com atividades artísticas e temáticas em datas comemorativas.
Quanto irá custar? (<i>How much?</i>)	O custo estimado é de, aproximadamente, 2000 reais por ano provenientes de doações e financiamentos da universidade e agências de fomentos.

Apoiado por docentes, durante as atividades lúdicas e de ensino, os alunos fortalecem a relação entre a universidade e a sociedade, por meio da implementação de ações que contribuem para a humanização do cuidado no ambiente hospitalar pediátrico.

A gestão e a organização do projeto de extensão ficaram sob a responsabilidade de três docentes, todas enfermeiras. Desde o planejamento até a implementação do “Espaço Brincar”, o objetivo foi promover a integração entre os três pilares universitários.

O ambiente físico foi planejado para ser um espaço seguro e único, destinado a proporcionar alegria, diversão, distração e relaxamento às crianças e adolescentes. Além disso, buscou-se garantir seus direitos ao brincar, reconhecendo sua importância para o processo de recuperação da saúde.

Com esse objetivo, foi realizada uma reforma no espaço físico. As paredes foram pintadas com cores claras, decoradas com ilustrações, e o ambiente passou por um processo de higienização. Paralelamente, foi feita a verificação das condições dos brinquedos doados, com a seleção daqueles adequados para uso, seguindo as regulamentações do Instituto Nacional de Metrologia, Qualidade e Tecnologia (Inmetro)⁶ e as normas da Comissão de Controle de Infecção Hospitalar (CCIH) da instituição.

Devido ao fato de o arsenal de brinquedos ter permanecido sem uso por 31 meses, em função do isolamento social imposto pela pandemia de COVID-19, foi necessário realizar a higienização dos brinquedos, seguindo as recomendações gerais da Agência Nacional de Vigilância Sanitária (ANVISA) e da CCIH.⁶

Após a conclusão das etapas mencionadas, os brinquedos foram organizados com base na classificação proposta pelo *International Council for Child’s Play* (ICCP) e pelo psicólogo André Michelet. Essa classificação atualmente adota dois aspectos complementares para categorizar os brinquedos: 1) classificação psicológica, que leva em conta as fases do desenvolvimento infantil; 2) classificação por famílias de brinquedos.²¹

No “Espaço Brincar”, foi adotada a classificação dos brinquedos por famílias, separadas de acordo com sua influência no desenvolvimento infantil. As categorias incluem: 1) famílias direcionadas para atividades sensorio-motoras; 2) atividades físicas e psicomotoras; 3) atividades criativas; 4) atividades intelectuais; 5) atividades que representam o mundo técnico; 6) atividades que promovem o desenvolvimento afetivo; e 7) atividades que estimulam as relações sociais.²¹ Para essa organização, os brinquedos foram separados e listados individualmente em uma planilha do Excel®, com identificação e descrições detalhadas, incluindo cores, quantidades e materiais. Posteriormente, o arsenal foi classificado nas respectivas famílias de brinquedos.

Todas as famílias de brinquedos e materiais artísticos foram armazenadas em caixas organizadoras transparentes com tampas. Cada caixa foi identificada com o nome da família correspondente e suas especificidades (Quadro 2).

Embora tenha recebido todo o aporte material necessário para seu funcionamento, o projeto de extensão não contou com recursos humanos inicialmente. Diante dessa dificuldade, o “Espaço Brincar” funcionava apenas sob os cuidados das

Quadro 2. Brinquedos que compõem cada família da classificação. Campinas (SP), Brasil, 2024²¹.

Família de brinquedo	Brinquedos
1. Brinquedos para atividades sensorio-motoras	Chocalhos e brinquedos sonoros, para martelar, cavalinho para montar, caixas de encaixe de formas com orifícios geométricos, bolas plásticas, argolas e blocos coloridos, peças para empilhar e encaixar. Animais de plástico e borracha, bonecas e bonecos e carrinhos de mão para estimular os primeiros passos.
2. Brinquedos para atividades físicas	Triciclos e tico-tico com pedais, aviõezinhos simples, boliche de plástico, bolas de plástico coloridas e escorregador para <i>playground</i> interno.
3. Brinquedos para atividades intelectuais	Quebra-cabeça com diferentes níveis de dificuldade, brinquedos com peças para girar e parafusar que possibilitem construção e superposição de peças, jogo de dominó e jogos da memória.
4. Brinquedos que reproduzem mundo técnico	Microfone, máquina registradora de pagamentos, miniaturas de fogões, batedeira, liquidificador, ferro e tábua de passar roupas, veículos, barcos, motos, trator e robôs.
5. Brinquedos para o desenvolvimento afetivo	Bonecas e bonecos articulados e que trocam a vestimenta, bonecas tipo <i>Barbie</i> ®, bonecos representando personagens e heróis, acessórios para bonecas, telefones, utensílios domésticos, instrumentos de profissões como furadeira, parafuso, chave de fenda e utensílios médicos.
6. Brinquedos para atividades criativas	Materiais para recorte e colagem, barbantes e linhas, papel para dobradura, gravuras para colorir, lápis de cor, caneta hidrocor, tinta guache, massa de modelar, brinquedos musicais.
7. Brinquedos para relações sociais	Jogos de cartas (p.ex., baralho, uno e jogo do mico), jogos para vários participantes e com regras pré-fixadas, jogos de habilidades e destreza e jogos de sorte (p.ex., bingo).

docentes coordenadoras, o que exigiu a busca por alternativas para ampliar a equipe. Para isso, foi criada uma disciplina de extensão aberta a alunos de graduação de qualquer curso superior. Além disso, foram disponibilizadas bolsas de permanência e de extensão, oferecidas pelo Serviço de Apoio ao Estudante e pela Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (PROEC).

Atualmente, as atividades do “Espaço Brincar” contam com a colaboração de até dez alunos matriculados na disciplina proposta, oferecida semestralmente, além de cinco bolsistas. Desses bolsistas, três são estudantes de graduação e dois de pós-graduação, sendo um de nível de mestrado e outro de doutorado.

A disciplina de extensão possui uma carga horária total de 90 horas, distribuídas em seis horas semanais. Desde sua criação, contou com a participação de alunos de diversos cursos de graduação, como Enfermagem, Fonoaudiologia, Pedagogia, Engenharia Civil, Engenharia Agrícola, Engenharia Química, Midialogia, Artes Visuais, Artes Cênicas, Educação Física, Estatística e Química. O preparo do ambiente para a promoção do brincar é essencial para garantir que as atividades ocorram de forma segura. Para isso, os alunos da disciplina e os bolsistas utilizam, na área externa do “Espaço Brincar”, tapetes emborrachados onde os brinquedos são dispostos. As brincadeiras acontecem sempre na presença de uma das docentes responsáveis, que orienta o desenvolvimento das atividades. Além disso, a docente supervisiona os brincantes e os alunos, assegura a higienização do ambiente e dos brinquedos, e mantém a organização conforme a classificação por famílias.

Além do brincar livre, o “Espaço Brincar” oferece diversas atividades às crianças, como produção de *slime*, pintura facial, dobraduras, jogos de tabuleiro e cartas, pintura com tinta guache, oficinas com massa de modelar e com materiais recicláveis. Além disso, entre docentes e discentes, são realizadas aulas teóricas e discussões de artigos científicos que fundamentam o brincar para crianças e adolescentes hospitalizados, bem como para suas famílias.

Para o funcionamento do “Espaço Brincar”, são seguidas algumas orientações: crianças, adolescentes e seus familiares devem higienizar as mãos com álcool 70% antes de iniciarem a brincadeira; retirar os calçados para caminhar sobre os tapetes emborrachados; e, no caso de crianças e adolescentes, estarem sempre acompanhados por um responsável. Além disso, é acordado que os brinquedos não podem ser levados aos leitos. Ao final da brincadeira, todos são convidados a colaborar na organização dos brinquedos.

Ao longo dos 24 meses de funcionamento, de outubro de 2022 a setembro de 2024, o “Espaço Brincar” recebeu a participação de 1.184 crianças e adolescentes diagnosticados com doenças crônicas e agudas. Esses participantes, com idades entre sete meses e 17 anos, estavam em uso de dispositivos para medicamentos intravenosos, cateteres para alimentação e/ou oxigenoterapia, acompanhados de seus familiares. O número de participantes nas atividades variou entre 6 e 18 por sessão.

Observou-se que, mesmo enfrentando condições de saúde adversas, as crianças puderam brincar sem impedimentos.

Quanto aos familiares, inicialmente, limitavam-se a observar as brincadeiras, mas, quando incentivados, entregavam-se ao prazer de brincar junto às crianças. Durante os momentos lúdicos, alguns familiares realizavam videochamadas para outros membros da família, mostrando a melhora clínica da criança que, mesmo em processo de recuperação, retomava as atividades típicas da infância.

Embora as coordenadoras tenham enfrentado algumas dificuldades durante o processo, especialmente no início das atividades, foi possível identificar e implementar melhorias. Essas ações garantiram que as atividades ocorressem de maneira segura e significativa para as crianças, os adolescentes e suas famílias, com o objetivo de incentivar sua participação e promover o cuidado integral.

DISCUSSÃO

O “Espaço Brincar” atua como um propulsor de conscientização e compromisso social na formação dos discentes. Desde sua concepção, foram consideradas as seguintes características: interdisciplinaridade, enfoque educativo, base científica e dimensão política. O projeto assegura os direitos das crianças e adolescentes hospitalizados, promove o ensino em diversas áreas do conhecimento e fortalece os pilares universitários de ensino, pesquisa e extensão.^{1,2}

A participação de estudantes em atividades e projetos interdisciplinares de extensão oferece uma oportunidade valiosa para o desenvolvimento de habilidades como liderança, trabalho em equipe, comunicação, resolução de problemas, reflexão e amadurecimento de ideias sob diferentes perspectivas. Esses são recursos essenciais que devem ser incentivados pelas instituições de ensino superior.^{1,2}

Quando se trata dos benefícios da participação de discentes bolsistas, estudos apontam que programas de bolsas de permanência estudantil têm impactos positivos. Esses programas fortalecem o comprometimento dos estudantes com os estudos, facilitam o acesso a projetos de pesquisa, promovem a ampliação de conhecimentos e o desenvolvimento de habilidades interpessoais. Nesse contexto, os auxílios financeiros vão além de simples subsídios para custos de deslocamento e alimentação. Eles também viabilizam a aquisição de materiais de estudo e contribuem para melhorias no desempenho acadêmico ao longo do curso.¹⁸

A participação de estudantes por meio de bolsas, além de contribuir para sua permanência na universidade, também estimula sua formação, não apenas profissional, mas também como cidadãos. No entanto, alguns desafios podem surgir, muitas vezes de difícil manejo, como atrasos e/ou faltas frequentes, além de desempenhos insatisfatórios nas atividades propostas. Embora essa seja uma atividade complementar à formação, ela envolve o cotidiano de crianças e adolescentes hospitalizados e de suas famílias, que atravessam um momento delicado e significativo em suas vidas. Vivenciar o adoecimento de um filho é uma experiência que gera sofrimento imensurável, exigindo cuidado e sensibilidade no desempenho das atividades.

No contexto da prática docente em projetos e atividades de extensão, a literatura destaca que a extensão facilita o desenvolvimento do pensamento crítico e promove a integração entre teoria e prática, contribuindo para o aprimoramento da formação docente. Apesar dos desafios, estudos indicam que as instituições de ensino no Brasil possuem os recursos necessários para reduzir a distância entre teoria e prática. Além disso, elas têm a capacidade de transformar a extensão em um compromisso essencial para a concretização dos três pilares universitários: ensino, pesquisa e extensão.^{1,2}

Portanto, a extensão universitária assume um papel fundamental ao promover o desenvolvimento de crianças e adolescentes por meio do brincar. Isso se evidencia nas ações que estimulam a aquisição e o aprimoramento de habilidades durante o brincar livre e as atividades artísticas. Além disso, contribui para a formação da personalidade e para o amadurecimento da capacidade de lidar com situações adversas que surgem no cotidiano da hospitalização, fortalecendo também a relação entre as crianças, seus familiares e a comunidade.^{6,22}

Brincar é um direito essencial de crianças e adolescentes, e seus benefícios envolvem a implementação e promoção de condições ambientais e estímulos adequados ao seu desenvolvimento, respeitando as características e necessidades de cada faixa etária e suas respectivas fases de desenvolvimento. Nesse contexto, a interação se destaca como a principal promotora do desenvolvimento infantil.^{13,22} Portanto, para garantir o cuidado integral a essa população, é imprescindível incluir a promoção de atividades lúdicas também no ambiente hospitalar.

As atividades lúdicas realizadas pelo projeto “Espaço Brincar” confirmam que o brincar, durante a hospitalização, contribui significativamente para a melhoria do cuidado às crianças, adolescentes hospitalizados e suas famílias. Essas ações tornam o ambiente mais alegre e tranquilo, promovem interações entre os participantes, estimulam o desenvolvimento infantil, além de favorecer a expressão de sentimentos e proporcionar relaxamento.^{6,13,22,23}

Destaca-se que, para crianças e adolescentes, a hospitalização representa a interrupção e a limitação de suas atividades diárias. Nesse contexto, oferecer atividades lúdicas em datas comemorativas permite que eles resgatem lembranças de sua vida fora do ambiente hospitalar, trazendo conforto e conexão com sua rotina habitual.

Os familiares de crianças hospitalizadas que participaram de atividades lúdicas durante a hospitalização relataram reconhecer a importância do espaço lúdico para a continuidade do desenvolvimento infantil. Eles o consideraram como um dos principais promotores de distração no ambiente hospitalar. Nesse contexto, a realização de atividades em projetos de extensão focados no brincar com crianças e adolescentes hospitalizados assegura as necessidades e os direitos da infância. Além disso, possibilita a coparticipação da família na brincadeira, fortalecendo o modelo de cuidado centrado na família.²²

Diante do exposto, o “Espaço Brincar” pode ser considerado uma via de mão dupla. Ele transforma a realidade do ambiente

hospitalar pediátrico, promovendo a translação do conhecimento e a saúde, ao mesmo tempo que beneficia o ensino e a pesquisa. Além disso, contribui significativamente para a formação dos estudantes e o aprimoramento das práticas docentes.

CONCLUSÃO E IMPLICAÇÕES PARA A PRÁTICA

Espaços adequados e pessoas que incentivem o brincar são elementos fundamentais para crianças e adolescentes hospitalizados e seus familiares, ajudando a minimizar os impactos da doença e da hospitalização. No contexto da extensão universitária, é possível fomentar a implantação de projetos que promovam essas iniciativas, além de contribuir para a formação de estudantes como profissionais críticos e reflexivos. Disciplinas de extensão têm o potencial de colaborar na formação cidadã dos estudantes, sendo o financiamento um fator essencial para a viabilização dessas ações.

Portanto, acredita-se que o “Espaço Brincar” tem promovido uma interação significativa entre crianças, adolescentes e seus familiares, mediada pela participação de estudantes inseridos no contexto da curricularização da extensão universitária. Desse modo, considerando os pilares universitários, todo o processo de implementação do projeto “Espaço Brincar” está alinhado às recomendações da literatura sobre essa temática.

Este relato tem o potencial de contribuir para a implantação de espaços lúdicos que reconheçam os direitos de crianças e adolescentes hospitalizados, por meio de ações que impactem os pilares universitários de ensino, pesquisa, extensão e sua curricularização na formação de discentes. Além disso, este estudo poderá servir como instrumento e guia para o delineamento de etapas na implementação de intervenções lúdicas, abrangendo desde o escopo, a justificativa, o local, a frequência, os responsáveis, a abordagem e o orçamento necessário.

Além disso, este trabalho poderá contribuir significativamente para a enfermagem pediátrica ao demonstrar que a implementação de atividades lúdicas no ambiente hospitalar pediátrico é uma estratégia viável de intervenção nos cuidados de saúde. Essa abordagem reforça o modelo de cuidado centrado na família.

Por fim, considerando que o projeto de extensão foi implementado em apenas uma unidade de hospitalização pediátrica, a principal limitação deste relato está relacionada à experiência restrita a docentes e enfermeiras. Assim, são necessários outros estudos que investiguem as perspectivas de crianças, adolescentes, seus familiares e profissionais sobre as vivências durante as atividades promovidas pelo “Espaço Brincar”.

AGRADECIMENTOS

Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (PROEC).

FINANCIAMENTO

O presente estudo recebeu auxílio financeiro por meio do edital PEX 2024, concedido pela PROEC.

DISPONIBILIDADE DE DADOS DA PESQUISA

Os dados estão disponíveis sob demanda aos autores.

CONFLITO DE INTERESSE

Sem conflito de interesse.

REFERÊNCIAS

1. Bezerra ANS, Sousa FML, Colares AA. The curricularization of public outreach in teacher education: approaches and contradictions for an emancipatory praxis. *Olhar de Professor*. 2022;25:e20879072.
2. Martins REMW, Martins Filho LJ, Souza ARB. University extension program and teacher training: dialogues with Basic Education. *Revista de Educação PUC-Campinas*. 2021;26:e215089. <http://doi.org/10.24220/2318-0870v26e2021a5089>.
3. Amaral J. Porque brincar? In: Almeida MTP, Campos MCRM, Teixeira SRO, Gimenes BP, Peters LL, editors. *Brincar: diálogos, reflexões e discussões sobre o lúdico*. Várzea Paulista (SP): Editora Fontoura; 2019. p.31-36.
4. Shah R, Isaia A, Schwartz A, Atkins M. Encouraging parenting behaviors that promote early childhood development among caregivers from low-income urban communities: a randomized static group comparison trial of a primary care-based parenting program. *Matern Child Health J*. 2019;23(1):39-46. <http://doi.org/10.1007/s10995-018-2589-8>. PMID:30003519.
5. Lei n. 14.826 de 20 de março de 2024 (BR). Dispõe sobre a instituição da parentalidade positiva e o direito ao brincar como estratégias de prevenção à violência contra crianças. *Diário Oficial da União* [periódico na internet], Brasília (DF), 20 mar 2024 [citado 2024 set 9]. Disponível em: <https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=LEI&numero=14826&ano=2024&ato=52603aE1ENZpWTe3f>
6. Gimenes BP, Maia EBS, Ribeiro CA. In the playful universe of therapeutic play: Who Am I? Nurses attributing meaning to their role in this process. *Texto Contexto Enferm*. 2023;32:e20230056. <http://doi.org/10.1590/1980-265x-tce-2023-0056pt>.
7. Wernet M, Oliveira LRB, Petruccelli G, Tomazzetti CM, Barboza NSG, Nakao PA. Formative achievements of an extended activity of storytelling followed by a directed play intervention. *Esc Anna Nery*. 2024;28:e20230159. <http://doi.org/10.1590/2177-9465-ean-2023-0159en>.
8. Claus MIS, Maia EBS, Oliveira AIB, Ramos AL, Dias PLM, Wernet M. The insertion of play and toys in Pediatric Nursing practices: a convergent care research. *Esc Anna Nery*. 2021;25(3):e20200383. <http://doi.org/10.1590/2177-9465-ean-2020-0383>.
9. Boztepe H, Çınar S, Ay A. School-age children's perception of the hospital experience. *J Child Health Care*. 2017;21(2):162-70. <http://doi.org/10.1177/1367493517690454>. PMID:29119813.
10. Wernet M. The insertion of play and toys in Pediatric Nursing practices: a convergent care research. *Esc Anna Nery*. 2021;25(3):e20200383.
11. Teodoro GS, Carlúcio LR, Vador RMF. The nurse and the socialization of the hospitalized child: use of illustrations and stories as mediators. *Brazilian Journal of Development*. 2021;7(6):61267-86. <http://doi.org/10.34117/bjdv7n6-481>.
12. Pinheiro JV, Narciso CS. The importance of inserting university extension activities for professional development. *Revista Extensão & Sociedade*. 2022;14(2):56-68. <http://doi.org/10.21680/2178-6054.2022v14n2ID28993>.
13. Depianti JRB, Paula LM, Bezerra JV, Ferreira MCN, Castro FM, Silva LF. Extensionist experiences of playing with nursing students, family and children in the hospital. *Rev Enferm Atual In Derme*. 2023;97:e023086.
14. Likhar A, Baghel P, Patil M. Early childhood development and social determinants. *Cureus*. 2022;14(9):e29500. <http://doi.org/10.7759/cureus.29500>. PMID:36312682.
15. Jeong J, Franchett EE, Oliveira CVR, Rehmani K, Yousafzai AK. Parenting interventions to promote early child development in the first three years of life: a global systematic review and meta-analysis. *PLoS Med*.

- 2021;18(5):e1003602. <http://doi.org/10.1371/journal.pmed.1003602>. PMID:33970913.
16. Costa P, Andrade PR, Cintra TFG, Cordeiro SM, Pettengil MAM, Veríssimo MDLOR. Needs, parenting practices, and dissemination of information on socioemotional skills and development of infants. *Rev Bras Enferm*. 2022;75(3):e20210296. <http://doi.org/10.1590/0034-7167-2021-0296>.
17. Assis DCM, Moreira LVC, Fornasier RC. Teoria Bioecológica de Bronfenbrenner: a influência dos processos proximais no desenvolvimento social das crianças. *Research Soc Dev*. 2021;10(10):e582101019263. <http://doi.org/10.33448/rsd-v10i10.19263>.
18. Ganam EAS, Pinezi AKM. Challenges of university student permanence: a study about the trajectory of students assisted by student assistance programs. *Educ Rev*. 2021;37:e228757. <http://doi.org/10.1590/0102-4698228757>.
19. Mello MF, Cunha LA, Silva NJ, Araújo AC. A importância da utilização de ferramentas da qualidade como suporte para a melhoria de processo em indústria metal mecânica- um estudo de caso. *Exacta*. 2017;15(4):63-75. <http://doi.org/10.5585/exactaep.v15n4.6898>.
20. Monteiro DE, Fialho ICTS, Passos PM, Fuly PSC. Management of coping with the risks of COVID-19 in an oncohematological outpatient clinic: an experience report. *Rev Bras Enferm*. 2021;74(1, suppl 1):e20201080. <http://doi.org/10.1590/0034-7167-2020-1080>. PMID:34037167.
21. Michelet A. Classificação de jogos e brinquedos: a classificação ICCP. In: Friedmann A, editor. *O direito de brincar*. 4. ed. São Paulo: Edições Sociais; 1998. p. 161-72.
22. Gjaerde LK, Hybschmann J, Dybdal D, Topperzer MK, Schröder MA, Gibson JL et al. Play interventions for paediatric patients in hospital: a scoping review. *BMJ Open*. 2021;11(7):e015957. <http://doi.org/10.1136/bmjopen-2021-051957>. PMID:34312210.
23. Ciuffo LL, Souza TV, Freitas TM, Santos KCO, Santos ROJFL. The use of toys by nursing as a therapeutic resource in the care of hospitalized children. *Rev Bras Enferm*. 2023;76(2):e20220433. <http://doi.org/10.1590/0034-7167-2022-0433>. PMID:37042927.

CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES

Desenho do estudo. Marcela Astolphi de Souza. Camila Cazissi da Silva. Daniela Doulavince Amador. Luciana de Lione Melo.

Aquisição de dados. Marcela Astolphi de Souza. Camila Cazissi da Silva.

Análise e interpretação dos dados. Marcela Astolphi de Souza. Camila Cazissi da Silva. Daniela Doulavince Amador. Luciana de Lione Melo.

Redação e revisão crítica do manuscrito. Marcela Astolphi de Souza. Camila Cazissi da Silva. Daniela Doulavince Amador. Luciana de Lione Melo.

Aprovação da versão final do artigo. Marcela Astolphi de Souza. Camila Cazissi da Silva. Daniela Doulavince Amador. Luciana de Lione Melo.

Responsabilidade por todos os aspectos do conteúdo e a integridade do artigo publicado. Marcela Astolphi de Souza. Camila Cazissi da Silva. Daniela Doulavince Amador. Luciana de Lione Melo.

EDITOR ASSOCIADO

Eliana Tatsch Neves 

EDITOR CIENTÍFICO

Marcelle Miranda da Silva 