

da afetividade da equipe multiprofissional e como também por meio de atividades recreativas. Dentre estas atividades recreativas, destacamos o jogo que se origina da palavra latina *ludus*, que significa ludicidade.

Diante disso, este trabalho teve como objetivo geral analisar as contribuições da Ludicidade para o processo de hospitalização na percepção de crianças com câncer.

METODOLOGIA

Esta pesquisa se desenvolveu em uma abordagem qualitativa, na qual a opção metodológica escolhida toma por base a hermenêutica-dialética (MINAYO, 2004).

Diante disso, foram recolhidos dados em fontes bibliográficas (artigos, dissertações, teses), observações das aulas a partir de um diário de campo com as crianças com câncer do CEONHPE (LUDKE; ANDRÉ, 1986; MARCONI E LAKATOS, 2008).

Inicialmente, ampliamos nossas referências bibliográficas no sentido de qualificar nossa ação no campo, e logo em seguida, fizemos as intervenções dos Jogos na brinquedoteca do CEONHPE do Hospital. Ainda nesse momento foi elaborado um diário de campo que teve como estruturação o objetivo, a metodologia das atividades realizadas pela pesquisadora.

No último momento da pesquisa analisamos as vivências com base nos jogos a partir dos dados provenientes dos diários de campo, segundo a técnica de conteúdo do tipo categorial por temática, segundo Bardin (2011).

ANÁLISES E RESULTADOS

As vivências dos jogos com base na Ludicidade possibilitaram as crianças se concentrarem no mundo da fantasia e imaginação o que favoreceu a uma aceitação melhor em relação aos tratamentos de combate ao câncer. Além disso, houve uma melhora no humor e relacionamento social entre as crianças.

Portanto, após análises dos dados, percebemos que através dos diários de campos, foi observado que a ludicidade contribuiu positivamente para o processo de tratamento das crianças com câncer, pois possibilitou à amenização do estresse e da ansiedade provocados pela medicação ao tratamento da doença.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do exposto, observamos que a vivência dos jogos com base na Ludicidade permitiu as crianças uma minimização dos efeitos colaterais provocados pelo tratamento do câncer, além do estímulo as capacidades cognitivas, melhora no humor, no relacionamento social, na disposição e no bem-estar. Nesse sentido, as atividades lúdicas são recursos terapêuticos enriquecedores, que contribuiu para a melhoria no tratamento da doença e na qualidade de vida. Concluindo que o lúdico está sendo elemento essencial para o bem-estar das crianças no processo de hospitalização contra o câncer.

REFERÊNCIAS

- FURTADO, M.C. de C.; Lima, R.A.G. *Brincar no Hospital: Subsídios para o cuidado de enfermagem*. Rev. Esc. Enf. USP, v.33, n.4. 1999.
- LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: EPU, 1986.
- MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. *Fundamentos de metodologia científica*. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- MINAYO, M.C.S. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. São Paulo: Hucitec, 2004.
- RIBEIRO, R. C.; BARALDI, M. C. S. *Quando alguém na sua classe tem câncer*. Curitiba, 1991.

