



Dispositivos lúdicos na assistência de enfermagem em uma emergência pediátrica

Playful devices in nursing care in a pediatric emergency

Dispositivos lúdicos en la asistencia de enfermería en una emergencia pediátrica

Kemelly Melissa Azevedo da Costa^{1*}, Micaela Vitória Costa Furtado¹, Ana Beatriz de Sena Silva¹, Maria Suzane Silva e Silva¹, Hellem Cristina da Silva Pinheiro¹, Elizabeth Texeira², Clareana Costa Campelo Cunha³

RESUMO

Objetivo: Relatar a experiência de estudantes de enfermagem com a utilização de dispositivos lúdicos na assistência de enfermagem em uma emergência pediátrica. **Relato de experiência:** A experiência é descrita a partir de três perspectivas: primeira ação, reflexão sobre a ação, nova ação. Na primeira ação os estudantes sentiram que durante a assistência ficou prejudicado o estabelecimento de um vínculo entre estudante, criança e pais. No momento de reflexão, ao relacionar a vivência com os conteúdos ministrados em sala de aula, principalmente no que tange ao estabelecimento de vínculos, os estudantes idealizaram uma estratégia de abordagem por meio de dispositivos lúdicos. Na nova ação, com a utilização dos dispositivos, as crianças demonstraram estar mais alegres e dispostas a contribuir e os pais se propuseram a discutir, abertamente, sobre o quadro clínico dos filhos. **Considerações finais:** Ressalta-se a relevância da experiência no processo de formação, pois a utilização de dispositivos lúdicos precisa ser transversal em todas as disciplinas que assistem pessoas, e em especial, nas que assistem crianças, pois potencializam o estabelecimento de vínculos e tornam a assistência de enfermagem mais humanizada.

Palavras-chave: Enfermagem Pediátrica, Ludoterapia, Jogos e Brinquedos, Humanização.

ABSTRACT

Objective: To report the experience of nursing students with the use of recreational devices in nursing care in a pediatric emergency. **Experience report:** The experience is described from three perspectives: first action, reflection on action, new action. In the first action the students felt that during the assistance was impaired the establishment of a bond between student, child and parents. In the moment of reflection, when relating the experience with the contents taught in the classroom, especially regarding the establishment of links, the students idealized the strategy of using playful technologies. In the new action, with the use of technologies, children appeared to be more cheerful and willing to contribute and parents proposed to discuss openly about the clinical picture of their children. **Final considerations:** It is emphasized the relevance of experience in the training process, because the use of playful technologies needs to be transversal in all disciplines that assist people, and especially in those who assist children, because they enhance the establishment of bonds and make care more humanized.

Keywords: Pediatric Nursing, Ludotherapy, Games and Toys, Humanization.

¹Centro Universitário Metropolitano da Amazônia (UNIFAMAZ), Belém – PA.

²Universidade do Estado do Rio de Janeiro, UERJ, Rio de Janeiro – RJ.

³Universidade Estadual do Pará (UEPA), Belém – PA.

RESUMEN

Objetivo: Relatar la experiencia de estudiantes de enfermería con la utilización dispositivos lúdicos en la asistencia de enfermería en una emergencia pediátrica. **Relato de experiencia:** La experiencia se describe desde tres perspectivas: primera acción, reflexión sobre la acción, nueva acción. En la primera acción los estudiantes sintieron que durante la asistencia quedó perjudicado el establecimiento de un vínculo entre estudiante, niño y padres. En el momento de reflexión, al relacionar la vivencia con los contenidos impartidos en el aula, principalmente en lo que se refiere al establecimiento de vínculos, los estudiantes idearon la estrategia de utilización de tecnologías lúdicas. En la nueva acción, con la utilización de las tecnologías, los niños parecían estar más alegres y dispuestos a contribuir y los padres se propusieron discutir, abiertamente, sobre el cuadro clínico de los hijos. **Consideraciones Finales:** Se resalta la relevancia de la experiencia en el proceso de formación, pues la utilización de tecnologías lúdicas necesita ser transversal en todas las disciplinas que asisten personas, y en especial en las que asisten niños, pues potencian el establecimiento de vínculos y hacen la asistencia más humanizada.

Palabras clave: Enfermería Pediátrica; Ludoterapia; Juegos y Juguetes; Humanización.

INTRODUÇÃO

As ocorrências hospitalares pediátricas tendem a desencadear séries de acontecimentos traumáticos na vida de uma criança, pois a mesma é submetida à inúmeros processos que alteram seus hábitos diários, bem como afastamento familiar, ambiente alternativo e o convívio direto com os profissionais que no princípio não possuem ligação alguma, deixando o paciente desconfortável.

Além do mais, procedimentos dolorosos e invasivos tendem a acarretar sensações de abandono, punição, medo e ansiedade, provocando agravamento das condições emocionais da criança. Diante o exposto, é necessário adoção de medidas que promovam a humanização no ambiente hospitalar pediátrico, com objetivo de favorecer a adaptação, bem como o fortalecimento de vínculo com os profissionais e familiares (PENA LAM, et al., 2022).

Em meio a essas circunstâncias, considera-se o ato de “brincar” como uma necessidade humana básica do público-infantil, pois é essencial para promover bem-estar físico e mental, e, por conseguinte, essa ação gera amenização dos sentimentos desagradáveis ocasionados pela hospitalização, contribuindo, conjuntamente, com a sensação de confiança e proteção no profissional que está promovendo a assistência. Para mais, a brincadeira tende a proporcionar a comunicação efetiva entre os integrantes que compõem o ambiente hospitalar, o fortalecimento desse vínculo corrobora para o auxílio em saúde e a humanização no processo de trabalho (DAL’BOSCO EB, et al., 2019)

Nesse sentido, a brincadeira, um dispositivo lúdico, proporciona prazer ao praticante, e tal atividade engloba um conjunto de atividades como jogos, música, diálogo, dança, teatro, recreação, e visam facilitar a permanência da criança nos setores hospitalares, bem como induzir a criança a aceitar os procedimentos necessários para o diagnóstico e tratamento sem estresses e danos emocionais. Sendo assim, a “ludoterapia” ou terapia pelo lúdico, facilita a adaptação ao ambiente e auxilia no preparo de diversos procedimentos a qual é submetida a criança, tendo efeito sobre o comportamento das mesmas, promovendo maior adesão terapêutica (LIMA RMS, et al., 2022).

Destaca-se que a resolução do Conselho Federal de Enfermagem (COFEN) 546/2017 permite que a equipe de enfermagem utilize a ludoterapia para o atendimento pediátrico, com intuito de minimizar o sofrimento mediante os processos dolorosos, para facilitar a concordância com a administração de medicamentos por qualquer via, bem como para reduzir o tempo de internação e os riscos de infecção relacionados ao ambiente hospitalar. Desse modo, indica que a ludoterapia agrega efeitos positivos ao infante (BRASIL, 2017).

Nesse contexto, a utilização de dispositivos lúdicos como ferramentas para propiciar maior conforto ao paciente pediátrico deve ser mais frequente, visando uma assistência de enfermagem convergente com as

necessidades da criança. Nesse sentido, o presente artigo tem como objetivo relatar a experiência de estudantes de enfermagem de um Centro Universitário de Belém, Pará com a utilização de dispositivos lúdicos na assistência de enfermagem em uma emergência pediátrica.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

A experiência foi vivenciada em abril de 2022 em uma unidade de emergência pediátrica de um hospital público vinculado ao Sistema Único de Saúde (SUS) que possui porta de entrada por demanda espontânea para pacientes pediátricos, aceitando, principalmente, acometidos por complicações respiratórias e gastrointestinais, localizado na cidade de Belém, Pará. A experiência se deu durante as atividades curriculares práticas da disciplina cuidados de enfermagem em pediatria que é ministrada no 6º semestre do curso de graduação em enfermagem de um Centro Universitário de Belém, Pará.

Participaram da vivência 5 estudantes e a preceptora hospitalar. A disciplina abordou os seguintes tópicos: introdução a saúde da criança; semiologia e semiotécnica; protocolos e scores na assistência pediátrica; doenças da infância; assistência de enfermagem nos distúrbios gastrointestinais; distúrbios respiratórios, asma, distúrbios neurológicos - crises convulsivas, infecções de pele e de tecidos subcutâneos e dermatoses zoonosaras – dermatite de fraldas, reanimação pediátrica - manejo da reanimação cardiopulmonar. Durante as atividades práticas da disciplina, aplicaram-se dispositivos lúdicos do tipo brinquedos, bichos de pelúcia, balões, toucas coloridas, canetas personalizadas com desenhos infantis, bolsas e estetoscópios com cores chamativas e desenhos animados para crianças acima de dois anos com a permissão do acompanhante. A experiência é descrita a partir de três perspectivas: primeira ação, reflexão sobre a ação, nova ação, descritas a seguir.

Primeira Ação

No primeiro dia de prática, os estudantes realizaram a assistência de enfermagem com equipamentos de proteção individual (EPI's) e sem outro tipo de recurso. Verificou-se que os pais criaram uma barreira aos estudantes principalmente quando as crianças manifestavam desconforto em relação a assistência prestada, o que refletiu na atuação, que se tornou limitada diante da situação. Os estudantes sentiram que ficou prejudicado o estabelecimento de um vínculo entre estudante, criança e pais.

Refletiu-se que a vestimenta utilizada (jaleco, touca e máscara branca) pode ter acarretado medo e angústia para as crianças, bem como pode ter dificultado o contato visual e verbal entre estudante, criança e pais. Desse modo, foi priorizada a coleta de informações para compor a anamnese, que não foi completada pelo exame físico, pois os estudantes não conseguiram, de imediato, uma maior aproximação com as crianças.

Reflexão sobre a Ação

Ao relacionar a vivência durante as primeiras atividades práticas com as abordagens dos docentes durante o desenvolvimento dos conteúdos ministrados em sala de aula, principalmente no que tange ao estabelecimento de vínculos entre estudante, criança e pais, os estudantes idealizaram a estratégia de utilização de dispositivos lúdicos e decidiram para os próximos dias levar dispositivos lúdicos para utilizar durante as práticas na emergência pediátrica. Foram utilizados dispositivos coloridos e chamativos, para que a criança se sentisse confortável durante a abordagem e permanesse confiante ao interagir com os estudantes.

Nova Ação

Nos dias seguintes, desde o momento em que os estudantes entravam na unidade, as crianças já demonstravam interesse em interagir, pois cada um trazia balões coloridos, que foram entregues aos que receberam assistência. Os dispositivos lúdicos foram utilizados de acordo com o interesse da criança, isto é, o que distraísse melhor o infante permitindo com que os acadêmicos realizassem os procedimentos necessários, seria utilizado para aquele paciente em específico. Os dispositivos lúdicos utilizados foram: brinquedos, bichos de pelúcia, balões, toucas coloridas, canetas personalizadas com desenhos infantis,

bolsas e estetoscópios com cores chamativas e desenhos animados para crianças acima de dois anos com a permissão do acompanhante.

Foi observado em relação às crianças que aparentavam estar mais alegres e dispostas a contribuir durante a assistência, permitindo então a realização do exame físico completo e aferição dos sinais vitais. Também se constatou que os pais se propuseram a discutir, abertamente, sobre o quadro clínico dos filhos, corroborando para uma anamnese mais rica de informações.

Parecia que a confiança no atendimento dos estudantes estava ocorrendo. Ao utilizar os dispositivos lúdicos, percebeu-se uma abertura entre os estudantes e as crianças. Durante o período das práticas, procuravam pelos estudantes para conversar e enquanto era realizado o exame físico, brincavam com os bichos de pelúcia.

DISCUSSÃO

Na vida da criança e de seus familiares a internação infantil representa um momento muito difícil e assustador. Estar em um ambiente desconhecido promove inquietação e medo, restringindo as atividades realizadas diariamente. Sobretudo, o fato de a criança ser submetida a procedimentos invasivos e posteriormente dolorosos somados a sua fragilidade diante da doença acarretam uma série de sentimentos e repercussões, que são caracterizadas principalmente pelo: choro, depressão, ansiedade e o medo (GESTEIRA ECR, et al., 2020).

A priori, o uso do jaleco branco propiciou sentimentos às crianças como medo, angústia e agressividade em alguns casos. E essas manifestaram inflexibilidade perante a consulta, dificultando o trabalho da equipe. Igualmente, o ambiente hospitalar é visto sob o olhar das crianças como negativo, completo de doenças e dor. Conseqüentemente, é relevante que se identifique os aspectos desagradáveis encontrados nos ambientes onde se realizam os cuidados com os pacientes pediátricos, para que sejam modificados, oferecendo-lhes um ambiente alegre, com diversas cores, brincadeiras, tornando a assistência mais humanizada (SILVA JDA, et al., 2022).

As crianças quando entram em sofrimento demonstram emoções negativas acerca de procedimentos dolorosos ao se deparar com profissionais de branco, por mais que seja um procedimento indolor. Sendo assim, parece haver uma sensação de desconfiança, fazendo uma analogia entre o homem de branco e a dor. A partir disso, pôde-se perceber um processo de crise adrenérgica sendo manifestada, com sinais e sintomas, tais como: taquicardia, queda de saturação, sudorese, palidez cutânea, rubor facial, liberação de esfíncter, assim como choros e gritos que são reações mais comuns, sendo elas, reações de fuga, retração, negação ou preocupação (CUNHA SHO, et al., 2021).

Nesse sentido, é necessário compreender que a hospitalização infantil ocasiona repercussões não só na criança, mas também em sua família, o que reflete a necessidade de um acolhimento multiprofissional em que se construam mecanismos para atenuar a ansiedade do núcleo familiar. Dentro desse contexto, incluir a família no cuidado, confere o entendimento das reações da criança frente à hospitalização para que a equipe possa interagir utilizando-se do lúdico para a execução de suas demandas (CORRÊA IT, et al., 2022). A humanização precisa ser vista como um assunto de relevância para os profissionais, sobretudo para os que trabalham na média e alta complexidade pediátrica, devido as crianças não conhecerem o meio hospitalar e os procedimentos utilizados no mesmo. Diante disso, o enfermeiro possui autonomia e competência suficientes para prestar cuidado integral e humanizado, visando de acordo com a teoria de Peplau a relação enfermeiro-cliente, observando que o cliente é um indivíduo com uma necessidade, e a enfermagem é um processo interpessoal e terapêutico (COSTA MTG, 2018).

O ambiente hospitalar, por sua vez, implanta memórias negativas às crianças, porém ao utilizar de instrumentos lúdicos como cores, o espaço torna-se projetado para esse público tornando-se acolhedor, onde a criança desenvolve um relacionamento adequado com os demais (SANTIAGO ER e MEDEIROS VH, 2020). Segundo Souza LS et al. (2022), o ato de brincar favorece sensações de prazer, felicidade e curiosidade, tornando as crianças espontâneas e desenvolvendo a sociabilidade entre aquelas que estão hospitalizadas.

Por meio disso o infante esquece temporariamente a doença representando uma fuga da realidade em que está inserida.

O ato de brincar na infância é um meio em que a criança utiliza para aliviar sua tensão, expressar seus sentimentos, preferências, receios e hábitos, ajudando o profissional a compreender melhor o seu paciente. Diante disso, oferecer a oportunidade de recreação ajuda muito a criança se sentir melhor no meio de tantos fatores desagradáveis do ambiente hospitalar. Logo, fica evidente a importância da utilização de atividades lúdicas para proporcionar alegria e prazer a criança. Sendo assim, possibilita efeitos positivos na recuperação, promovendo a humanização e aliviando sensações desagradáveis (BORGES GDS e OLIVEIRA RB, 2020; ALVES LRB, et al., 2019).

Dentro desse contexto, define-se a inserção do lúdico no ambiente hospitalar como uma brincadeira estruturada que objetiva preparar a criança para procedimentos a que ela será submetida, estimulando a compreensão e a cooperação com a equipe que estará prestando os cuidados necessários. Essa ferramenta de construção de vínculo poderá ser utilizada para a explicação a respeito dos procedimentos que serão realizados com a criança. Dessa maneira, o processo de hospitalização será menos traumático e como consequência os efeitos negativos poderão ser minimizados, contribuindo assim para a humanização da assistência à criança, uma vez que fornece ajuda na realização dos procedimentos clínicos (FURTADO KR, et al., 2020).

Aniceto B e Bombarda TB (2020), afirmam que é possível alcançar a ampliação do bem-estar tanto dos pacientes quanto dos profissionais de saúde que atuam nos serviços hospitalares através da humanização, uma vez que contribui para a minimização do tempo de internação e absenteísmo. Em complemento, os autores relatam que o monitoramento e promoção do bem-estar e da qualidade de vida são imprescindíveis para qualidade dos procedimentos terapêuticos.

Dentre as estratégias usadas para prender a atenção das crianças, tem-se o brinquedo terapêutico, considerado por Ribeiro WA et al. (2020) como uma estratégia que confronta o sofrimento expresso pela criança hospitalizada. Dessa maneira, diante da dor e na falta de motivação e calor humano, o ato de brincar, pode ser utilizado como um recurso que facilita e faça emergir habilidades e potencialidades da criança, procurando resgatar a importância do brinquedo e do brincar para o seu bem-estar.

Em concordância com esses achados, o estudo de COSTA MTTCA et al. (2021), demonstrou em sua pesquisa os benefícios atribuídos pelos acompanhantes mediante a intervenção lúdica, entre eles: mudança de comportamento dos envolvidos e participação mais ativa nos cuidados prestados a criança hospitalizada, observando e intervindo nas ações de saúde do paciente. Essa interação permite o enfermeiro realizar um atendimento individualizado e humanizado para o usuário no setor de emergência. As relações interpessoais convertem estados emocionais, podendo melhorar o quadro sentimental do paciente. Dessa forma, os pais têm a percepção positiva acerca de quem está trabalhando (SORIA OS, 2021).

Comunicar a criança sobre seu estado de saúde é primordial dentro da assistência de enfermagem e para exercê-la de forma efetiva o profissional deve dispor de sua criatividade, como o uso de fantoches, obtendo assim a atenção da criança para compreender sobre sua doença, tornando-a corresponsável do próprio cuidado. Além disso, ainda favorece a execução de uma das metas internacionais da Segurança do Paciente (SÁ ICTF, et al., 2022).

Além disso a literatura enfatiza que embora os enfermeiros reconheçam a importância do uso do lúdico na instituição hospitalar, na realidade muitos não a fazem, em virtude de diversos fatores, como a elevada quantidade de pacientes, pouco interesse por parte do serviço, inúmeras tarefas e acomodação já adquirida do profissional (CARDOSO LS, et al., 2020). Um estudo realizado por Claus MIS et al. (2021) enfatiza a brincadeira nas práticas assistenciais de uma equipe de enfermagem em unidade pediátrica, analisando o processo de apreensão e transformação do uso do brincar pela equipe de enfermagem, uma vez que as crianças manifestam interesse dessa inclusão na rotina do hospital como forma de interação e comunicação. No entanto, o processo de trabalho da equipe, desloca a relevância desse recurso, apontando para a necessidade de inserção.

Avalia-se, portanto, a importância da humanização da assistência como um instrumento para minimizar os impactos da hospitalização na criança, tornando-se necessário a presença de profissionais de saúde, incluindo os da enfermagem, sensíveis aos fatores psíquicos e emocionais das crianças, de forma que as suas ações não se restrinjam somente às suas necessidades físicas, de tratamento e/ou procedimentais (COSTA VFS et al., 2022).

O atendimento ao público pediátrico pode ser mais complexo, visto as emoções e reações do infante, o que pode corroborar para uma assistência de baixa qualidade. Dessa forma, é necessário encontrar métodos para reverter a situação. Nesse sentido, é válido destacar a utilização do lúdico onde há benefícios tanto para o paciente quanto para o profissional, como a assistência integral e qualificada, melhora no estado de saúde, maior aceitação dos procedimentos, bem como, a criação de vínculo entre os envolvidos. Ressalta-se, conjuntamente, a relevância da experiência no processo de formação, pois a utilização de dispositivos lúdicos precisa ser transversal em todas as disciplinas que assistem pessoas, e em especial, nas que assistem crianças, pois potencializam o estabelecimento de vínculos e tornam a assistência mais humanizada. Além disso, foi percebido, por meios das literaturas, o conhecimento teórico por parte dos enfermeiros, porém sem aplicação no seu cotidiano, o que levanta hipóteses em busca dos motivos pelos quais não é aplicado na rotina hospitalar pediátrica.

REFERÊNCIAS

1. ALVES LRB, et al. The hospitalized child and ludicity. *Rev Min Enferm*, 2019; 23: 1-9.
2. ANICETO B, BOMBARDA TB. Cuidado humanizado e as práticas do terapeuta ocupacional no hospital: Uma revisão integrativa da literatura. *Cad. Bras. Ter. Ocup*, 2020; 28(2): 640-60.
3. BORGES GDS, OLIVEIRA RB. A importância do espaço lúdico no ambiente hospitalar. *Fag Journal of Health (Fjh)*, 2020; 2(4): 461-65.
4. Brasil. Conselho Federal de Enfermagem. Resolução Cofen n.º 546; 2017. Disponível em: <https://www.cofen.gov.br/resoDispositivosLudicosLucao-cofen-no-5642017/>. Acessado em: 15 de agosto de 2022.
5. CARDOSO LS, et al. El cuidado humanizado en oncología pediátrica y la aplicación del juego por la enfermería. *Enfermería Actual en Costa Rica*, 2020; (40): 1-15.
6. CLAUS MIS, et al. A inserção do brincar e brinquedo nas práticas de enfermagem pediátrica: Pesquisa convergente assistencial. *Esc. Anna Nery Ver. Enferm*, 2021; 25(3): 1-9.
7. CORRÊA IT, et al. Repercussões ocupacionais de acompanhantes de crianças em situação de hospitalização: Relato de experiência em residência multiprofissional. *Research, Society and Development*, 2022; 11(12): 1-9.
8. COSTA MTG. Contribuições de um projeto extensionista para crianças hospitalizadas: Um relato de experiência. 13º Congresso Internacional Rede Unida, 2018; 1.
9. COSTA MTTCA, Morais KM et al. Games as an educational technology for the involvement of companions in pediatric patient safety: A qualitative study. *Texto & Contexto – Enferm*, 2021; 30: 1-13.
10. Costa, VFS, et al. A humanização na pediatria por meio de atividades lúdicas: Uma revisão da literatura. *Revista Científica Multidisciplinar*, 2022; 3(10).
11. CUNHA SHO, et al. Síndrome do jaleco branco em crianças na emergência: Estudo descritivo. *Archives of Health*, 2021; 2(6): 1515–29.
12. DAL'BOSCO EB, et al. Humanização hospitalar na pediatria: Projeto “enfermeiros da alegria”. *Rev. Enferm. UFPE on line*, 2019; 13(4): 1173-8.
13. FURTADO KR, et al. O uso do jogo digital "hospital mirim" como estratégia de enfrentamento à procedimento invasivo. *Estud. Pesqui. Psicol*, 2020; 20(1): 251–67.
14. GESTEIRA ECR, et al. Projeto lúdico para crianças hospitalizadas: Um relato de experiência. *Revista Eletrônica Acervo Saúde*, 2020; 12(11): 1-6.
15. LIMA RMS, et al. Percepção dos profissionais de enfermagem em relação ao uso de técnicas lúdicas na urgência e emergência. *Research, Society and Development*, 2022; 11(13): 1-11.

16. PENA LAM, et al. A importância da ludoterapia na assistência pediátrica. *Research, Society and Development*, 2021; 10(8): 1-14.
17. RIBEIRO WA, et al. Contributos do brinquedo terapêutico no processo de cuidado a criança hospitalizada: Um estudo da literatura. *Research, Society and Development*, 2020; 9(7): 1-19.
18. SÁ ICTF, et al. Ensino do lúdico para o cuidado à criança hospitalizada: Significados de discentes de enfermagem. *Rev. Enferm. UERJ*, 2022; 30(1): 1-7.
19. SANTIAGO ER, Medeiros VH. Ambiente lúdico na assistência pediátrica em pacientes hospitalizados: Uma ressignificação no atendimento. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Enfermagem)- Universidade do Extremo Sul Catarinense. Criciúma, 2020; 1.
20. SILVA JDA, et al. O lúdico como recurso terapêutico no tratamento de crianças hospitalizadas: Percepção dos enfermeiros. *Enferm. Foco*. 2021; 12(2): 1-7.
21. SORIA OS. "Interrelación enfermera- paciente según la teoría de peplau en el servicio de pediatría del hospital alberto sabogal sologuren, callao 2019" Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Enfermagem)- Universidad Autónoma de Ica. Chíncha, 2021; 53.
22. SOUZA LS, et al. O lúdico no processo de hospitalização das crianças com câncer. *LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer*, 2022; 25(1): 171-199.