

A IMPORTÂNCIA DA IMPLEMENTAÇÃO DA ATIVIDADE LÚDICA DURANTE A HOSPITALIZAÇÃO INFANTIL EM SUBSTITUIÇÃO DO USO DE TELAS

Bianca dos Santos, Julya Macedo do Couto, Sara Monteiro, Bruno Aló da Silveira, Bruna Renó, Daniel Siquieroli Vilas Boas

Universidade Santa Cecília - Unisanta. Rua Oswaldo Cruz, 277, Boqueirão, Santos/SP, CEP: 11045-907.

E-mail: bs252642@alunos.unisanta.br

RESUMO - Objetivo: O objetivo do presente estudo foi analisar os benefícios de crianças submetidas a atividades lúdicas em substituição ao uso de telas durante a hospitalização. **Métodos:** Revisão de literatura, através das seguintes bases de dados: PubMed/MEDLINE, Google Scholar e SciELO, com data e publicação de 2015 a 2025. **Resultados:** A implementação das atividades lúdicas como substituição ao uso de telas no contexto hospitalar demonstrou resultados positivos, promovendo redução da ansiedade e contribuindo para a adesão do tratamento. **Conclusão:** a ludoterapia é uma estratégia eficaz de assistência humanizada que promove o bem-estar emocional infantil mostrando-se uma alternativa viável à redução ou substituição do uso excessivo de telas.

Palavras-chave: Atividades lúdicas; Hospitalização; Infância; Telas.

THE IMPORTANCE OF IMPLEMENTING PLAYFUL ACTIVITIES DURING PEDIATRIC HOSPITALIZATION AS A SUBSTITUTE FOR SCREEN USE

ABSTRACT - Objective: The aim of the present study was to analyze the benefits for children undergoing playful activities as a substitute for screen use during hospitalization. **Methods:** This is a literature review conducted using the following databases: PubMed/MEDLINE, Google Scholar, and SciELO, including publications from 2015 to 2025. **Results:** The implementation of playful activities as a substitute for screen use in the hospital setting showed positive outcomes, promoting anxiety reduction and contributing to treatment adherence. **Conclusion:** Play therapy is an effective strategy for humanized care that promotes children's emotional well-being, proving to be a viable alternative for reducing or replacing excessive screen use.

Keywords: Playful activities; Hospitalization; Childhood, Screen.

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o avanço das tecnologias digitais têm modificado significativamente a forma como as pessoas se comunicam, acessam informações e realizam diversas atividades do cotidiano. Dispositivos como: smartphones, tablets e computadores passaram a estar amplamente presentes na rotina da população, possibilitando acesso rápido e constante a conteúdos digitais em diferentes contextos da vida diária, característica que evidencia a ubiquidade dessas tecnologias na sociedade contemporânea ¹. Nesse cenário, observa-se também a inserção cada vez mais precoce desses recursos no cotidiano infantil, uma vez que muitas crianças passam a ter contato com dispositivos tecnológicos desde os primeiros anos de vida, sendo frequentemente caracterizadas como “nativos digitais”, por crescerem em um ambiente fortemente marcado pela presença das tecnologias ².

A introdução ao uso de tecnologias na primeira infância, período de 0 a 6 anos segundo a Sociedade Brasileira de Pediatria, pode ser negativa devido a fase de desenvolvimento psicossocial e biológico. O uso excessivo de telas nesse período, está relacionado a alteração no sistema nervoso central (SNC), responsável pelo desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo-social, causando atraso nos domínios de linguagem e aprendizado, potencialmente afetando o bem-estar psicológico da criança, resultando em ansiedade constante e até depressão. Em paralelo, a saúde física também será comprometida, uma vez que estimula o hábito sedentário, sendo capaz de causar obesidade e doenças cardiovasculares ^{3 4}.

Na perspectiva infantil, a hospitalização pode ser vista como uma experiência desconfortável, devido às mudanças na rotina, no ambiente, nas relações interpessoais, nas sensações de estresse e vulnerabilidade e na exposição a procedimentos invasivos. ⁵. Pensando nisso, é fundamental, criar mecanismos para promover um ambiente que ajude a criança a enfrentar as dificuldades da hospitalização e da doença.

Dentre as possíveis estratégias utilizadas por crianças para enfrentar condições estressantes e as adversidades da hospitalização, encontra-se o brincar. O uso elevado de telas como estratégia de enfrentamento durante uma hospitalização, foi considerado inadequado, em um estudo realizado em 2021 por Martins e Bacellar. Nesse contexto, a ludoterapia visa introduzir por meio de estratégias lúdicas, recontextualizar essa vivência e oferecer à criança espaço para expressão dos seus sentimentos, acerca da hospitalização e de seu tratamento, além

de promover a exteriorização das emoções, as atividades lúdicas incentivam o desenvolvimento: cognitivo, sensorial, motor e social ⁶.

A importância do brincar na situação hospitalar ganhou relevância social principalmente a partir do trabalho do médico Patch Adams (1999), nos Estados Unidos da América, cuja história pessoal foi popularizada através de filme ⁷.

Considerando a importância da ludoterapia no cotidiano infantil, o brincar começou a ser associado a maior adesão terapêutica e melhor comunicação entre os profissionais de saúde e pacientes infantis durante a internação, resultando na criação de diversos tipos de brincadeiras para esses casos. O Brinquedo Terapêutico (BT) é um exemplo de como o entretenimento, quando estruturado da maneira e em ambiente adequados, pode se tornar uma ferramenta de promoção ao bem-estar, com foco em reduzir o estresse durante a rotina hospitalar. As categorias de BT estudadas e utilizadas por enfermeiros atualmente se diferem pelo objetivo que aquela atividade oferece para os pacientes, sendo divididas em: Instrucional, quando utilizadas em preparação para procedimentos, Capacitador, no estímulo de expressão emocional e Estimulador, para auxiliar na recuperação física ¹³

Diante desse cenário, torna-se importante discutir o uso excessivo de telas na hospitalização infantil, considerando seus impactos no comportamento e no desenvolvimento da criança. Essa temática se relaciona com a necessidade de uma assistência mais adequada, incluindo a valorização de atividades lúdicas no processo de adaptação e cuidado.

2. OBJETIVO

O objetivo do presente estudo foi analisar os benefícios de crianças submetidas a atividades lúdicas em substituição ao uso de telas durante a hospitalização.

3. MÉTODOS

Esta análise foi feita por meio de revisão narrativa da literatura, que abordou o tema de forma integral, por meio da análise, seleção e sintetização de publicações científicas pertinentes.

A seleção de materiais para o desenvolvimento do artigo foi feita através das seguintes bases de dados: PubMed/MEDLINE, Google Scholar e SciELO. As buscas foram iniciadas no mês de fevereiro e finalizadas em março, no ano de 2026.

O artifício de busca foi delineado utilizando os seguintes descritores do MESH/DeCS: uso de telas; desenvolvimento infantil; hospitalização; atividades lúdicas; enfermagem. Outros termos foram inseridos para ampliar as opções de pesquisa. Os descritores pesquisados foram combinados com o uso de operadores booleanos (“and, not, or, and not ”)

Os critérios de inclusão dos artigos, foram: a) Artigos completos publicados entre os anos de 2015 e 2025, b) Estudos em inglês, português e espanhol, c) Publicações revisadas por pares, d) Estudos de meta-análise, revisão e revisão sistemática. Os critérios de exclusão dos artigos, foram: a) Artigos duplicados entre as bases de dados, b) Estudos com metodologias inadequadas para a revisão, c) Trabalhos de opinião, trabalhos de conclusão de curso, dissertação de mestrado e doutorado, trabalho de conclusão de residência, editoriais ou cartas ao editor, d) Livros e documentos, e) Biografias, entrevistas, palestras e notícias, f) Estudos não disponíveis na íntegra.

As etapas de seleção dos artigos, foram: 1) Triagem através da leitura de títulos e resumos 2) Exclusão daqueles que não correspondem ao tema 3) Leitura integral dos materiais selecionados.

4. RESULTADOS

As referências, submetida aos critérios de inclusão, foram organizadas na tabela1 destacada a seguir.

Tabela 1 – Autores e obras incluídas na revisão

Autor	Ano	Objetivo	Resultados encontrados
BAIRRAL, M. A	2016	Analisar as dimensões teóricas e metodológicas necessárias para a pesquisa sobre o uso de dispositivos móveis, focando na mobilidade e nas novas formas de cognição.	Evidenciou que dispositivos móveis alteram a percepção espacial e a produção de conhecimento, exigindo novas posturas pedagógicas e metodologias de pesquisa.
SANTOS, T. A. S. et al.	2020	Investigar a necessidade de monitoramento parental diante do acesso infantil às tecnologias, visando a segurança e o uso educativo consciente.	Destacou que o acesso precoce sem supervisão demanda monitoramento rigoroso para prevenir riscos ao desenvolvimento infantil.
NOBRE, J. N. P. et al.	2021	Identificar os fatores determinantes que influenciam o tempo de tela em crianças na primeira infância, correlacionando aspectos socioeconômicos e hábitos familiares.	Identificou que o tempo de tela excessivo está associado a fatores socioeconômicos e ao comportamento dos pais, onde a falta de estímulos alternativos favorece o sedentarismo tecnológico.
MARTINS, M. B.; BACELLAR, A. M. L.	2024	Compreender a percepção de cuidadores sobre o uso de telas por crianças e adolescentes em ambiente hospitalar e suas implicações no cuidado.	Revelou que telas são usadas por cuidadores no hospital para entreter e acalmar, mas podem substituir interações humanas e atividades lúdicas de recuperação.
ALVES, L. R. B. et al.	2019	Analisar a importância da ludicidade como recurso terapêutico para a humanização e promoção do bem-estar da criança durante a hospitalização.	Reforçou que atividades lúdicas são um direito é ferramenta vital, ajudando a reduzir o estresse e facilitar a aceitação do tratamento.
SILVA, C. et al.	2020	Discutir o papel do enfermeiro na implementação do brincar e do brincar terapêutico como estratégias de assistência à criança hospitalizada.	Evidenciou que o brincar terapêutico permite a expressão de medos e compreensão de procedimentos,

			transformando o cuidado técnico em assistência humanizada.
BRASIL (Ministério da Saúde)	2022	Apresentar diretrizes e evidências para a promoção do desenvolvimento integral e saudável da criança durante a primeira infância.	Estabeleceu diretrizes que priorizam o desenvolvimento neuropsicomotor, vínculos afetivos e proteção contra exposições nocivas à arquitetura cerebral.
COSTA, A. A.; FERREIRA, S. C. L.; RIBEIRO, T. S.	2025	Avaliar os impactos biopsicossociais da exposição excessiva às telas digitais no desenvolvimento infantil, com foco na primeira infância.	Apontou que a exposição prolongada antes dos seis anos pode causar atrasos na linguagem, déficits de atenção e prejuízos nas habilidades sociais.
BARRETO, M. J. et al.	2023	Discutir os principais impactos do tempo de exposição às telas no desenvolvimento neuropsicomotor e na saúde mental de crianças.	Demonstrou que o uso desregrado impacta negativamente o sono e a saúde mental, sendo a mediação parental o principal fator de proteção.
LIMA, T. B. et al.	2023	Examinar os efeitos deletérios da hiperestimulação digital e propor estratégias para mitigar os danos ao desenvolvimento infantil.	Evidenciou ligação entre sobrecarga sensorial por telas e alterações comportamentais, sugerindo o brincar livre como mitigador fundamental.
YOGMAN, M. et al.	2018	Demonstrar a relevância do brincar para o fortalecimento do vínculo parental e para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional na pediatria.	Defendeu que o brincar é fundamental para competências executivas e resiliência, devendo ser "prescrito" por pediatras.
OLIVEIRA, C. S. et al.	2015	Aprender a percepção de enfermeiros de unidades pediátricas sobre a utilização do brinquedo terapêutico na assistência direta.	Concluiu-se que os enfermeiros enfrentam barreiras institucionais e de tempo para implementar o brinquedo sistematicamente, apesar de sua eficácia.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PEDIATRIA	2024	Atualizar as recomendações para pediatras e famílias sobre o uso saudável de tecnologias e a prevenção de riscos à saúde física e mental.	Alertou para os riscos de dependência digital e recomendou banimento de telas para menores de 2 anos, priorizando sono e interação presencial.
---	------	---	--

5. DISCUSSÃO

Tecnologia no cotidiano infantil

O desenvolvimento humano é conhecido como um processo social, psicológico e biológico de transformação constante e dinâmica, que sofre influência de fatores intrínsecos, como a genética e ação hormonal, e extrínsecos, ambiente e estímulos. Grande parte do desenvolvimento de um indivíduo adulto tem princípio na primeira infância, período iniciado pelo nascimento e finalizado aos seis anos, segundo o Ministério da Saúde ⁸. Essa etapa tem importância basilar para a evolução e aprimoramento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, competências que estão ligadas diretamente ao aprendizado e adaptação até a fase adulta. Sendo assim, os estímulos do meio, os cuidados parentais e hábitos apresentados para crianças durante essa idade podem afetar diretamente sua vida adulta ⁹.

Por muitos anos o incentivo ao aprendizado, pensamento crítico e criatividade teve a brincadeira como principal instrumento para as crianças, pois é uma maneira didática de trazer conhecimento próprio e social, entendimento sobre regras, bem como o ganhar e perder. Entretanto, durante o avanço da tecnologia, os estímulos apresentados na infância vêm sendo substituídos ativamente pelas telas. A introdução dos dispositivos eletrônicos no cotidiano imaturo teve um aumento progressivo nas últimas décadas, resultando na diminuição de práticas ao ar livre e interações pessoais, aumentando o consumo de jogos online, filmes e séries em plataformas de streaming e contato com pessoas através das redes sociais, trazendo preocupações e questionamentos sobre possíveis alterações no desenvolvimento infantil ^{9 10}.

O uso excessivo de mídias sociais na infância, atualmente, é uma problemática relacionada aos atrasos na fala, habilidades cognitivas, motoras, sociais e emocionais, além de estar relacionado com o sedentarismo, podendo resultar em um quadro de obesidade infantil e conseqüentemente outros problemas de saúde relacionados. Sob essa ótica, o controle parental sobre o tempo de tela das crianças se mostra de extrema importância, justamente por impedir o

afinamento prematuro e acelerado do córtex, alterações na massa cinzenta e volume branco cerebral ¹¹.

Ludoterapia no contexto da hospitalização pediátrica

A integração de atividades lúdicas no cotidiano infantil é um determinante biológico essencial para o neurodesenvolvimento, caracterizado como uma atividade voluntária e que resulta em descobertas prazerosas. O brincar é fundamental na consolidação de habilidades sociais, desenvolvimento cognitivo, evolução motora e regulação emocional, pontos essenciais para a prontidão escolar e sucesso na vida adulta. Este direito é, inclusive, abordado no Artigo 31 da Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos das Crianças, demonstrando que o brincar é um fator vital para o desenvolvimento infantil ¹². Enquanto o uso excessivo de telas está associado ao sedentarismo, a ludicidade promove a neuroplasticidade e o fortalecimento de conexões neurais ligadas à resolução de problemas e à resiliência, funcionando como um fator protetor que prepara a criança para processar experiências complexas, como o impacto de enfermidades.

A inserção do brincar na assistência de enfermagem tem como base os princípios de Florence Nightingale, fundadora da enfermagem moderna, que reconhecia a recreação como fator essencial no restabelecimento da saúde da criança. No contexto hospitalar, a enfermagem utiliza o BT como uma ferramenta para humanizar o atendimento e reduzir traumas. Essa prática consolidou-se a partir da década de 1960, como descrito por Oliveira e colaboradores (2015), onde foi evidenciado que o uso sistemático do BT favorece a cooperação ao tratamento durante a permanência da criança no hospital. Atualmente essa prática está amparada pela Resolução COFEN nº 546/2017, que confere competência legal ao enfermeiro para utilizar o brinquedo como ferramenta no cuidado, trazendo benefícios biopsicossociais, como alívio imediato da dor e estresse, redução da ansiedade e fortalecimento do vínculo entre a criança e o enfermeiro ¹³.

De forma estruturada, a aplicação desta técnica é subdividida em três categorias principais que direcionam a assistência: o Brinquedo Terapêutico Instrucional (BTI), o Brinquedo Terapêutico Capacitador (BTC) e o Brinquedo Terapêutico Estimulador (BTE). O BTI é empregado com o objetivo de preparar a criança para procedimentos invasivos ou rotinas hospitalares, utilizando a simulação lúdica para reduzir o medo do desconhecido. O BTC foca na vertente emocional, permitindo a catarse, ou seja, que a criança extravase sentimentos, angústias e ressignifique experiências traumáticas por meio do brincar livre. Por fim, o BTE

atua diretamente na reabilitação, auxiliando na recuperação física e motora ao transformar exercícios terapêuticos em atividades dinâmicas e prazerosas ¹³.

As evidências reforçam que a ausência de atividades lúdicas no ambiente hospitalar, frequentemente percebido como um ambiente "frio e sem cor", intensifica distúrbios de comportamento, como irritabilidade e atraso no desenvolvimento. Em contrapartida, o uso do BT permite que o enfermeiro estabeleça um vínculo sólido com a criança, transformando o medo em confiança, diminuindo os níveis de cortisol e ansiedade e melhorando significativamente a comunicação, resultando em uma maior adesão aos cuidados de enfermagem. Estudos indicam que o BT Institucional é eficaz no alívio da dor, com redução de até 97,03% no score. Ao permitir a catarse de angústias e a ressignificação do ambiente hospitalar, a ludicidade minimiza os impactos negativos da falta de estímulos e do isolamento digital, tornando-se parte essencial da prescrição terapêutica da enfermagem pediátrica ¹³.

Diante do cenário apresentado, as atividades lúdicas configuram-se como uma intervenção terapêutica necessária para contrapor os efeitos da superexposição digital no neurodesenvolvimento. Enquanto o uso excessivo de telas promove um estímulo visual isolado e passivo, a literatura demonstra que o brincar ativa áreas no cérebro ligadas à interação social e criatividade, essenciais para o crescimento saudável. A substituição de telas pela ludicidade no ambiente hospitalar, orientada por diretrizes da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), permite que a enfermagem minimize a irritabilidade e falta de foco geradas pelos dispositivos digitais. Assim, a integração de atividades lúdicas na assistência pediátrica funciona como uma ferramenta de manejo clínico, assegurando que os cuidados e a permanência hospitalar não causem prejuízos comportamentais ¹⁴.

6. CONCLUSÃO

Diante do exposto, conclui-se a importância da implementação de atividades recreativas e do Brinquedo terapêutico mediada por profissionais durante a hospitalização infantil, enfatizando a promoção de um estado emocional positivo e do desenvolvimento infantil, através de jogos e brincadeiras estratégicas, que contribuem diretamente para: a redução de angústia, alívio do estresse e fortalece o vínculo entre paciente e enfermeiro. Em contrapartida, a utilização prolongada de dispositivos eletrônicos - utilizados como meio de distração - não

demonstram estímulos significativos no desenvolvimento integral. Portanto, faz-se necessário estimular a incorporação de práticas recreativas no contexto hospitalar pediátrico, a fim de favorecer o bem-estar infantil com base em uma assistência humanizada.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo salientou a relevância da adesão de intervenções lúdicas através do Brinquedo Terapêutico (BT), constituídas e supervisionadas por profissionais qualificados, no ambiente da internação pediátrica. De acordo com o material revisado, o brincar é um fator fundamental no favorecimento do desenvolvimento neuropsicomotor e emocional da criança, além de contribuir para o enfrentamento de desafios e à adaptação da criança diante de experiências sentimentais complexas. No âmbito hospitalar, a atividade recreativa é um elemento indispensável; promove benefícios biopsicossociais, reduz experiências traumáticas e auxilia a cooperação ao tratamento, ainda contribuindo à prática de assistência humanizada.

Em oposição, nota-se que o uso contínuo de recursos digitais que comumente são utilizados como um meio de passatempo, não apresentam uma contribuição pertinente à qualidade de vida da criança. Atualmente, estudos demonstram que a exposição excessiva a aparelhos eletrônicos está relacionada ao comprometimento do desenvolvimento neuropsicomotor da criança e, também, ao sedentarismo. Nesse sentido, é fundamental a discussão crítica acerca do uso, por tempo inadequado, de telas durante a infância, além de trazer a perspectiva sobre o papel parental no controle desses hábitos.

Entretanto, é possível observar que apesar dos avanços, a literatura sofre com a escassez de estudos longitudinais sobre a utilização do Brinquedo Terapêutico, devido a sobrecarga de tarefas atribuídas aos profissionais da enfermagem, e importa ainda considerar que muitas instituições não consideram o BT um objeto de cunho terapêutico. Logo, sugere-se que futuras pesquisas investiguem estratégias de criação de protocolos que tornem os Brinquedos Terapêuticos obrigatórios na prescrição de enfermagem. Assim, é de extrema importância a inserção da atividade lúdica no cotidiano hospitalar pediátrico, bem como a diminuição da exposição excessiva às telas, a fim de favorecer uma assistência de saúde mais humanizada e de impacto positivo no tratamento infantil.

REFERÊNCIAS

1. BAIRRAL MA. Dimensões a considerar na pesquisa com dispositivos móveis. *Estud Av.* 2016;30(88):297-312. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ea/a/5Y9WqF98GXrtxDCjsMhLWRJ/?lang=pt>
2. SANTOS TAS, REZENDE KTA, SANTOS IF, TONHOM SFR. O acesso a tecnologias pelas crianças: necessidade de monitoramento. *RISTI.* 2020;(38):38-48. Disponível em: https://www.scielo.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1646-98952020000300005&lang=en
3. NOBRE JNP, SANTOS JN, SANTOS LR, GUEDES SC, PEREIRA L, COSTA JM, MORAIS RLSF. Fatores determinantes no tempo de tela de crianças na primeira infância. *Cien Saude Colet.* 2021;26(3):1127-1136. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/GmStpKgyqGTtLwgCdQx8NMR/?lang=pt>
4. MARTINS MB, BACELLAR AML. Uso de telas por crianças e adolescentes hospitalizados: percepção dos cuidadores. *Cad Bras Ter Ocup.* 2024;32:e3411. doi:10.1590/2526-8910.ctoAO261334111
5. ALVES LRB, et al. A criança hospitalizada e a ludicidade. *REME Rev Min Enferm.* 2019;23:e-1193. doi:10.5935/1415-2762.20190041
6. SILVA C, SCHMIDT FM, GRIGOL AM, SCHULTZ LF. O enfermeiro e a criança: a prática do brincar e do brinquedo terapêutico durante a hospitalização. *Semina Cienc Biol Saude.* 2020;41(1):95-106. doi:10.5433/1679-0367.2020v41n1p95
7. Motta AB, Enumo SRF. Brincar no hospital: estratégia de enfrentamento da hospitalização infantil. *Psicol Estud [Internet].* 2004Jan;9(1):19-28. Available from: <https://doi.org/10.1590/S1413-73722004000100004>
8. BRASIL. Ministério da Saúde. Primeira infância. Brasília: Ministério da Saúde; 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/s/saude-da-crianca/primeira-infancia>
9. COSTA AA, FERREIRA SCL, RIBEIRO TS. Exposição excessiva às telas digitais: impactos no desenvolvimento biopsicossocial na primeira infância. *Rev Multidiscip Integr.* 2025;5(3):1-26. doi:10.61164/y651c872
10. BARRETO MJ, et al. Os impactos do tempo de tela no desenvolvimento infantil. *Rev Saude UNIFAN.* 2023;3(1):58-66. Disponível em: <https://saudeunifan.com.br/wp-content/uploads/2023/04/OS-IMPACTOS-DO-TEMPO-DE-TELA-NO-DESENVOLVIMENTO-INFANTIL.pdf>
11. LIMA TB, FREIRE MD, ROCHA AA, SOUZA FT, NORONHA NCM, GUIMARÃES AO. Efeitos da exposição excessiva de telas no desenvolvimento infantil. *Braz J Implantol Health Sci.* 2023;5(4):2231-2248. Disponível em: <https://bjih.emnuvens.com.br/bjih/article/view/529/656>
12. Yogman M, Garner A, Hutchinson J, Hirsh-Pasek K, Golinkoff RM. The power of play: a pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics.* 2018;142(3):e20182058. doi:10.1542/peds.2018-2058
13. Oliveira CS, Maia EBS, Borba RIH, Ribeiro CA. Brinquedo terapêutico na assistência à criança: percepção de enfermeiros de unidades pediátricas. *Rev Soc Bras Enferm Ped.* 2015;15(1):21-30
14. Sociedade Brasileira de Pediatria. #Menos telas #Mais saúde: atualização 2024. Rio de Janeiro: SBP; 2024. (Manual de Orientação nº 163).