

---

# AS CONTRIBUIÇÕES

---

# DA ARTE LÚDICA

---

# DO RESTABELECIMENTO

---

# DA SAÚDE HUMANA\*

---

ALLINE CRISTINA MARQUES DA SILVA, **MARIA APARECIDA DA SILVA**

*Resumo: revisão integrativa da literatura de artigos publicados no período de 2000 a 2012, tendo como fundamento a pergunta: quais as evidências disponíveis na produção científica nacional sobre as contribuições do uso da arte lúdica no restabelecimento da saúde humana? Assim, por meio da sistematização da produção científica nacional evidenciou-se que a prática lúdica no ambiente hospitalar contribui significativamente na melhoria da qualidade de vida dos pacientes durante sua permanência no hospital.*

*Palavras-chave: Jogos and brinquedos. Ludoterapia. Saúde. Hospitalização.*

A recuperação da saúde humana se refere ao processo do cuidar, tendo em vista que esta ação é realizada tanto para a pessoa doente, quanto para a pessoa sadia. Se a saúde é considerada como o bem estar bio-psico-socio-espiritual do indivíduo, então sempre haverá alguém necessitando de algum tipo de cuidado, e sempre será necessário alguém para cuidar e ajudar a preservar esse bem maior, que é a saúde.

Quando o cuidar acontece a partir de uma hospitalização, a equipe de saúde se vê diante de um desafio, pois é necessário o envolvimento do cliente no processo do cuidar. Portanto, os profissionais da saúde precisam utilizar de algumas habilidades, como o ouvir, o falar e, principalmente, o tocar, gestos que também são denominados técnicas lúdicas, para o restabelecimento da saúde (FERREIRA, 2006).

Pode-se afirmar que o lúdico<sup>1</sup> é qualquer ação que provoque lazer e/ou divertimento. Assim, acredita-se que o uso do lúdico no contexto hospitalar é de grande valia no tratamento do doente. Para Olivieri (1985), a hospitalização é uma experiência altamente traumatizante ao cliente/paciente, pois gera an-

siedade, perda de liberdade, bem como interfere na privacidade do indivíduo. Quando a pessoa adoece, não deixa sua história e sua vida de lado, para viver o momento da internação; ela carrega consigo suas crenças, sua trajetória de vida e, por isso, a conduta dos profissionais deve ser, no mínimo, de respeito para com ele.

Ao observar a realidade vivenciada no cotidiano, tanto de profissionais da saúde, quanto dos trabalhadores que compõem esta equipe, é possível compreender o lúdico como objeto de trabalho e de estudo, especialmente da enfermagem, que tem se tornando, cada vez mais, uma atividade mecanicista, o que pode levar à pouca utilização da arte lúdica, mesmo sendo um instrumento poderoso a ser utilizado no restabelecimento da saúde humana.

Sabe-se que uma das razões pelas quais os profissionais e trabalhadores exercem sua prática de forma mecanicista e automática é a tentativa de ganhar tempo no atendimento, o que acarreta em uma assistência de pouca qualidade e, como conseqüência, a humanização fica às margens do processo e, quando realizada, na maioria dos casos é restrita às crianças.

Apesar das diversas alternativas existentes, para auxiliar na recuperação da saúde da pessoa hospitalizada, tem sido observado comumente, em nosso país, que a ludicidade tornou-se uma prática destinada à criança, pois as obrigações e a correria do dia a dia, à qual os adultos são sujeitos, os limitam aos poucos momentos de lazer. Por outro lado, já existem estudos que comprovam a eficácia do lúdico aplicado em clientes nas fases da adolescência, jovem, adulto e para a terceira idade.

Sendo assim, percebe-se que a arte lúdica é uma atividade pouco utilizada nestas fases de vida (à exceção da infância), pois trata-se de uma prática relacionada diretamente aos momentos de lazer. Porém, o fato de estar ocupado com o trabalho, estudo ou qualquer outra ocupação, não devem ser excluídas as possibilidades da ludicidade, tanto na vida cotidiana, quanto como apoio no restabelecimento do doente, em qualquer faixa etária da vida.

Conforme Beuter e Alvim (2010), a hospitalização não deve ser vista como tempo livre, pois o cliente está sendo ocupado com o tratamento, com a doença e com as intervenções de enfermagem e da equipe de saúde.

Na tentativa de aprofundar o olhar sobre essa temática, buscam-se os esclarecimentos e as possibilidades de aplicação dessa terapia junto ao doente hospitalizado como forma de contribuir com a categoria de Enfermagem e com os demais profissionais e trabalhadores da saúde, para que o seu conhecimento a respeito possa auxiliar na melhoria e no restabelecimento do paciente o mais breve possível, a partir do uso da terapia lúdica, uma vez que seus benefícios já foram comprovados e aprovados através de pesquisas, apresentadas no decorrer deste.

## OBJETIVOS

### Geral

- Sistematizar a produção científica nacional, no que se refere às contribuições da arte lúdica no restabelecimento da saúde humana.

### Específicos

- Caracterizar a produção científica sobre o uso de técnicas lúdicas na recuperação da saúde humana;
- Descrever as técnicas lúdicas mais utilizadas no cotidiano hospitalar pelos profissionais e trabalhadores da saúde;
- Mostrar os benefícios da terapia lúdica na recuperação da saúde.

### PERCURSO METODOLÓGICO

O presente estudo apresenta uma revisão integrativa sobre a utilização de técnicas lúdicas na recuperação da saúde humana, a partir do qual foi possível mostrar, de forma ampliada, o que os autores têm estudado acerca do tema.

De acordo com Souza, Silva e Carvalho (2010), revisão integrativa é um método composto por seis fases, sendo que a primeira corresponde à identificação da hipótese ou da pergunta norteadora da pesquisa, que consiste na elaboração de uma problemática clara e objetiva, que neste estudo foi: Quais as evidências disponíveis na produção científica nacional sobre as contribuições do uso da arte lúdica no restabelecimento da saúde humana?

Na segunda fase, realiza-se a busca dos artigos, havendo uma investigação ampla e diversificada, contemplando, desta forma, o material publicado em bases de dados eletrônicos e nos periódicos impressos. Assim, para a busca do material bibliográfico foram acessadas as bases de dados virtuais, a Biblioteca Virtual em Saúde (BVS), a Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS), Scientific Electronic Library Online (SciELO) e a Base de Dados de Enfermagem (BDENF), com utilização das seguintes palavras-chave: jogos and brinquedos, ludoterapia, saúde, hospitalização.

A terceira fase diz respeito à coleta de dados. Para a realização desta etapa, elaborou-se um instrumento de coleta de dados que possibilitou uma maior confiabilidade dos artigos selecionados. Os artigos inclusos nesta pesquisa obedeceram aos seguintes critérios de inclusão: estar disponível via on line nas bases de dados descritas anteriormente; o idioma de publicação deveria estar em língua portuguesa, com publicação no período de 2000 a setembro de 2012.

Uma vez realizada a revisão da coleta de dados, a inclusão e exclusão dos estudos, seguiu-se a quarta etapa, que consistiu na análise crítica dos estudos selecionados, onde se percebeu as convergências entre o que cada autor apresenta acerca do tema.

Na quinta fase realizou-se a discussão dos resultados, onde foram analisados a coerência dos autores, quanto à metodologia adotada, e os resultados encontrados. A sexta e última fase diz respeito à apresentação da revisão integrativa, ou seja, é composta pelas seis fases, o que permite ao leitor realizar a leitura crítica do estudo, dando a certeza de que o mesmo foi realizado de forma clara, transmitindo, assim, o máximo de confiabilidade ao leitor.

Com os subsídios metodológicos da revisão integrativa, elaborou-se a questão norteadora deste estudo:

Na perspectiva de sistematizar e organizar as informações coletadas foi utilizado um instrumento para registro dos dados bibliográficos contendo as principais identificações

dos artigos, o qual deu origem aos apêndices. Para finalizar a pesquisa, o material foi categorizado e discutido conforme os pressupostos da revisão integrativa.

Assim, pode-se afirmar que a revisão integrativa foi uma excelente forma de investigação desta temática de pesquisa, por ter possibilitado a análise das diferentes formas de pensamentos dos diversos autores acerca da temática.

## INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

### Caracterização dos Artigos Incluídos no Estudo

A partir do levantamento e seleção do material bibliográfico nas bases de dados Scientific Electronic Library Online (SciELO), Biblioteca Virtual em Saúde (BVS) e na Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) foram incluídos doze artigos que compuseram o corpus deste estudo. Cada artigo foi identificado por um código criado por nós, correspondendo do artigo A1 ao A12, cuja codificação obedeceu à ordem cronológica crescente das publicações.

No que diz respeito aos anos das publicações, os anos com maior índice de publicação foi o de 2009, com quatro artigos (31%), e 2006, com dois artigos (15%); os anos de 2003, 2004, 2008, 2010, 2011 e 2012 apresentaram apenas um artigo, cada um, correspondendo a 54% dos artigos incluídos nesta pesquisa. Observa-se que nos anos de 2002, 2005 e 2007 não foi localizados nenhum artigo referente ao tema, indicando que a tendência de publicação sobre a temática tem-se efetivado a partir do final da década de 2000.

No tocante à área de publicação, notou-se que várias áreas do conhecimento têm estudado a respeito da ludicidade e de suas implicações na saúde do ser humano. Segundo os dados coletados, seis (50%) dos artigos incluídos neste estudo foram publicados na área da Enfermagem; quatro (31%) pela psicologia e pelas áreas da educação e de terapia ocupacional, com uma publicação cada, somando as duas (17%) do total. Com relação à fonte e ao local de publicação dos artigos, estes dados nos permitem identificar os locais que mais avançaram nos estudos, a respeito da temática.

Na análise dos dados percebe-se que o Estado onde mais foram encontrados artigos relacionados à ludicidade foi o de São Paulo – SP, constando cinco (42%) das publicações inclusas nesta pesquisa; Brasília – DF e Pernambuco – PE, com duas publicações cada um (29%), e os Estados de Rio Grande do Norte - RN, Rio Grande do Sul - RS, Rio de Janeiro - RJ e Minas Gerais – MG, constando uma publicação em cada Estado, representando, desta forma, (29%) dos artigos inclusos neste estudo.

Em se tratando das fontes das publicações, observou-se que a maior parte dos artigos foi publicada no periódico Revista de Enfermagem Escola Ana Nery, totalizando três (25%); dois (17%) na Revista Brasileira de Enfermagem; dois (17%) na Revista Brasileira de Enfermagem, e as demais fontes total apresentaram uma publicação em cada, correspondendo a (41%) dos artigos inclusos nesta pesquisa.

A partir desses dados, pode-se afirmar que os estudos referentes ao tema lúdico terapia ainda é pouco publicado, apesar das muitas divulgações sobre a humanização da assistência e do cuidado com o projeto Humaniza SUS. Os autores indicam a im-

portância das atividades lúdicas nos serviços de saúde, na expectativa de, em um futuro próximo, se conseguir sua efetivação em todas as instituições de saúde.

Ainda se observa que a área de atuação que mais tem estudado o referente tema é a Enfermagem, por ser a profissão que se encontra mais próxima ao cliente. Dentre os Estados onde foram encontradas as publicações, o que apresentou maior índice de publicação foi o de São Paulo-SP; em relação ao período estabelecido, nota-se que a maior parte dos artigos foi publicada no ano de 2009, o que confirma o fato de que, apesar da importância do tema, pouco se tem estudado sobre os benefícios da utilização do lúdico na recuperação da saúde do paciente/cliente.

Quanto à categorização metodológica utilizada pelos autores dos artigos inclusos nesta pesquisa, prevalece a abordagem qualitativa, sendo representada por onze (92%) dos dados coletados, e os demais, um (8%) corresponde à abordagem quantitativa, mostrando que os avanços dos estudos, no que se refere a esta temática, ocorreram mais no sentido de se buscar a subjetividade, do que propriamente quantificar.

Vários tipos de pesquisas foram adotados, incluindo-se diversos métodos, como observado: quatro artigos (31%) foram desenvolvidos a partir da revisão bibliográfica; dois (17%) embasaram-se no método da revisão bibliográfica reflexiva; dois (17%) utilizaram a fenomenologia; dois (17%) fundamentaram-se no método descritivo, e os demais seguiram com apenas um artigo publicado em cada método, totalizando, assim, (16%), sendo estes o controle experimental, a antropologia, criativo sensível e analítico-interpretativo.

No tocante aos objetivos, em maior número os autores buscam compreender qual a resposta que a atividade lúdica proporciona no tratamento do ser doente no ambiente hospitalar; para isso, eles procuram saber quais as técnicas existentes e quais as mais utilizadas no contexto hospitalar, uma vez que essa atividade é considerada como toda e qualquer outra que proporcione bem estar, alegria e divertimento ao ser humano, independente da idade.

Analisando-se os objetivos dos autores e os resultados por eles encontrados, pode-se afirmar que obtiveram sucesso em suas pesquisas e que todos os resultados foram coerentes com os objetivos pré-estabelecidos, demonstrando a grande contribuição da prática lúdica no ambiente hospitalar, seja ela com o uso de brinquedo, pela criança, ou pelo simples fato de deixar o paciente (adulto) falar, ouvi-lo, o que, segundo os autores, também são técnicas lúdicas, e uma das mais importantes a ser aplicada pelos profissionais no cotidiano do trabalho hospitalar.

O artigo A1 aponta, em seu resultado, que a atividade lúdica é uma importante ferramenta na regulação das emoções de pacientes submetidos à internação, uma vez que o lúdico opera como facilitador da interação entre profissional e cliente, proporcionando conforto e reduzindo tensões (OLIVEIRA; DIAS; ROAZZI, 2003).

No estudo A2, os autores apontam a necessidade de se implantar um espaço para o brincar dentro da unidade hospitalar, como forma de propiciar ao doente um lugar para de refugiar das tensões ocasionadas pela situação que está vivendo. Sendo assim, pode-se dizer que há uma convergência entre os artigos A2, A4 e A12, porque ambos buscam oferecer um espaço com opções de lazer para clientes submetidos à internação (MEDRANO, 2004; JANNUZZI, CINTRA, 2006; ANGELI, LUVIZARO, GALHEIGO, 2012).

No tocante ao uso de técnicas lúdicas que favoreçam a interação do cliente ao cuidado, os estudos A3, A5, A6, A8, A9 e A10 convergem entre si, pois apontam o uso do brinquedo, da leitura, da atividade física e de jogos, reforçando os resultados positivos do uso do lúdico no cuidado (FERREIRA, 2006; LEITE; SHIMO, 2008; GIULIANO, SILVA, OROZIMBO, 2009; MENDES, MELO, 2009; MENDES, BROCA, FERREIRA, 2009; BEUTER, ALVIM, 2010).

Diferentemente dos demais artigos inclusos nesta pesquisa, o estudo A11 procurou realizar um levantamento de publicações científicas no âmbito nacional, referentes à temática, encontrando diversos estudos que apontam a contribuição das atividades lúdicas no ambiente hospitalar, relacionados à qualidade de vida dos clientes submetidos à hospitalização, uma vez que está diretamente ligada a procedimentos tanto invasivos, quanto dolorosos (AZEVEDO, 2011).

Analisando-se os resultados encontrados pelos autores, percebe-se que, por mais que cada um tenha uma forma particular de lidar com as técnicas lúdicas existentes, e de perceber sua interferência no estado de saúde dos clientes, todos têm como base os mesmos objetivos, que são melhorar a qualidade de vida dos pacientes durante sua permanência no hospital, bem como melhorar seu estado de saúde físico e mental de forma mais humana.

### Categorias Temáticas

A análise dos doze artigos selecionados para este estudo conduziu para duas categorias temáticas que se relacionam diretamente, sendo que a primeira trata das técnicas lúdicas utilizadas no ambiente hospitalar, enquanto a segunda, dos benefícios que a atividade lúdica proporciona na recuperação da saúde.

Analisando-se estas categorias, percebe-se a convergência entre os conteúdos, uma vez que, para entender os benéficos da arte lúdica no ambiente hospitalar foi necessário, inicialmente, analisar quais as técnicas mais adotadas pelos profissionais envolvidos no processo do cuidar.

Conforme opinião dos diversos autores, de que o hospital é um ambiente altamente estressante, torna-se, assim, um fator de risco para o surgimento de sentimentos negativos, e a aplicação de técnicas lúdicas aparece como um instrumento que tende a somar benefícios no processo de recuperação e manutenção da saúde do cliente/paciente.

### As técnicas lúdicas utilizadas no cotidiano hospitalar

Esta categoria apresenta as diversas técnicas lúdicas utilizadas pela equipe multiprofissional no ambiente hospitalar, com o propósito de humanizar a assistência e obter melhora no quadro da saúde do cliente. Sendo assim, pode-se afirmar que há convergência nos conteúdos apresentados pelos autores, quando eles buscam os mesmos objetivos, quais sejam a recuperação e manutenção da saúde humana, por meio do uso de várias técnicas que vão desde a música, até o simples ouvir. Desta forma, entende-se que a arte lúdica é toda e qualquer atividade que proporcione prazer, divertimento, alegria e distração ao cliente/paciente.

Ferreira (2006) defende que a principal, e mais acessível técnica lúdica no cuidado é a comunicação, seja ela verbal ou não verbal. Segundo o autor, oferecer um espaço para que o outro fale a respeito do que está sentindo, em determinado momento, o libera a expressar seus sentimentos, sejam eles de raiva, tristeza ou alegria, e desta forma se estabelece a interação entre os sujeitos da ação do cuidado.

O lúdico também tem seus efeitos terapêuticos proporcionados por meio de objetos como rádio, televisão, revistas, jornais e outros, porém esta prática não necessita obrigatoriamente do uso de um recurso material, pois são ações que podem ser executadas com músicas, pinturas, jogos, desde que a expressão humana induza a criatividade, sensibilidade, alegria e outros (BEUTER; ALVIM, 2010; JANNUZZI; CINTRA, 2006).

Sendo assim, o uso de recursos materiais ou tecnológicos é de grande importância, porém de nada servem se não houver humanização por parte de quem aplica a técnica lúdica, que utilizará algum tipo de recurso material, uma vez que o lúdico aparece como ferramenta de interação entre os seres, ou seja, é uma arma que visa benefícios para ambos os envolvidos no processo do cuidar (BRITO, et al., 2009).

Conforme apontam Leite; Shimo (2008), utilizar o brincar no ambiente hospitalar beneficia não apenas o cliente, ajudando-o a liberar os temores e ansiedade, mas contribui também com a comunicação entre profissional de saúde e paciente, bem como aumenta a humanização da unidade de saúde.

A atividade lúdica, desenvolvida com o auxílio do brincar no ambiente hospitalar, tem por objetivo facilitar a elaboração de sentimentos a determinada situação e de estratégias de enfrentamento e, desta forma, facilitar a comunicação entre os sujeitos envolvidos na ação (OLIVEIRA, DIAS, ROAZZI, 2003; AZEVÊDO, 2011).

Dentre os estudos analisados, outras técnicas que têm demonstrado benefícios no ambiente hospitalar são as de leitura e as oficinas de contar histórias, pois para os autores “a leitura, além de possuir a virtude de ser sedativa e curativa, pode estimular as crianças a se comunicarem, perderem a timidez, exporem seus problemas emocionais e físicos” (MENDES, BROCA, FERREIRA, 2009, p.531).

Além dessas técnicas, outras também são adotadas como forma de promover a ludicidade no ambiente hospitalar, como as que envolvem maior participação dos clientes adultos, a saber: a roda de trocas de experiências e as atividades físicas.

No estudo A8, os autores apontam que a arte lúdica não se restringe a brincadeiras, pois a atividade física se caracteriza como objeto lúdico no restabelecimento da saúde, uma vez que é indicada em substituição aos medicamentos convencionais, por proporcionar maior qualidade de vida e, conseqüentemente, uma vida saudável (MENDES; MELO, 2009).

O artigo A10 mostra a dinâmica “costurando estórias”, na qual os participantes relatam sua experiência em relação ao cuidado, revelando, assim, que a leitura do lúdico encontra-se intrínseco na própria arte do cuidar, e se expressa através do toque, do olhar, do sorriso, do ouvir, do falar e até da valorização da cultura do cliente (BEUTER; ALVIM, 2010).

Sendo assim, apesar de haver técnicas que necessitam de recurso material, também aparecem nos estudos aquelas que só dependem da utilização dos sentidos dos profissionais, como ouvir, falar, sentir, oferecer-lhe um sorriso e um pouco de atenção, técnica

esta nomeada de comunicação, que pode ser verbal e não verbal, sendo que a segunda depende muito do olhar clínico do observador (FERREIRA, 2006).

Nesta perspectiva, pode-se afirmar que a ludoterapia pode e deve ser aplicada em todas as fases da vida, independente de ser criança, adulto ou idoso, pois “acredita-se que a prática lúdica facilite e melhore as condições de saúde-doença-cuidado dos envolvidos no processo de hospitalização, sejam familiares, profissionais de saúde e/ou sujeitos da atenção final” (ANGELI; LUVIZARO; GALHEIGO, 2012, p.263).

Face ao exposto, entende-se que humanizar a assistência, o cuidado, depende também do interesse dos profissionais e trabalhadores da saúde, que justificam, para a não aplicabilidade das técnicas lúdicas em seu dia a dia, a falta de tempo, devido à demanda excessiva de trabalho, que exige agilidade no cumprimento dos deveres normativos e institucionais.

### Benefícios da terapia lúdica no ambiente hospitalar

A presente categoria congrega os estudos que apresentam os benefícios da terapia lúdica com a adoção de técnicas para a recuperação e manutenção da saúde de clientes hospitalizados, dentre as quais se destacam a leitura, as oficinas de histórias e o uso do brinquedo no hospital.

Os estudos A12 e A4 convergem entre si, ao apontar que o hospital é um ambiente estressante e que pode gerar sentimentos de tristeza, raiva, solidão, incapacidade, dentre várias outras alterações no estado psicológico do paciente, porque ele fica exposto a procedimentos dolorosos e invasivos, assim como o distanciamento de objetos e pessoas queridas (JANUZZI, CINTRA, 2006; ANGELI, LUVIZARO, GALHEIGO, 2012).

Desta forma, a atividade de recreação se caracteriza como uma intervenção capaz de promover o conforto dos pacientes. Neste sentido, o hospital é um ambiente que exige conhecimentos que vão além da ciência técnica normativa, sendo necessária a adoção de “estratégias que promovam o acolhimento de forma a estabelecer processos vinculares”, de maneira que os profissionais da saúde estejam atentos, a fim de minimizar as alterações, garantindo, assim, a integridade física e psicológica dos sujeitos envolvidos nessa realidade (ANGELI, LUVIZARO, GALHEIGO, 2012; JANUZZI, CINTRA, 2006; MEDRANO, 2004).

Segundo Giuliano, Silva e Orozimbo (2009), através da atividade lúdica busca-se resgatar a individualidade, geralmente perdida durante a hospitalização, possibilitando, desta forma, um tratamento individualizado e mais humano. A partir do momento em que se trata o paciente de forma digna e humana, abrem-se as portas para um relacionamento amparado pela confiança e, principalmente, pelo respeito.

Ao se falar em relação fundamentada na confiança e no respeito, faz-se necessário o envolvimento dos sentimentos de sensibilidade, solidariedade e compaixão. Neste sentido, o cuidado se torna adequado e sensível, além de se caracterizar como digno e verdadeiramente humano. Desta forma, o cuidado não ocorre de forma mecanicista ou técnica, mas sim como uma arte que envolve sentimentos, emoções e prazer no ato de cuidar, pois, uma vez estabelecidos estes sentimentos e emoções, torna-se mais fácil tratar o outro com o respeito que lhe cabe (BEUTER; ALVIM, 2010).



O artigo A6, por exemplo, mostra que o fato de adoecer pode provocar nos doentes sentimentos de incapacidade, perda de identidade e de dignidade, e isso acontece, na maioria das vezes, porque, ao ser internada, a pessoa passa a ser identificada pelo número do leito que ocupa, e não pelo nome, e isso leva à necessidade de se perceber a importância do uso da ludoterapia, na tentativa de se minimizarem os efeitos negativos que a internação causa aos pacientes, familiares e profissionais envolvidos neste processo (GIULIANO; SILVA; OROZIMBO, 2009).

Neste sentido, a humanização aparece como meio de diminuir os impactos desse momento, procurando tratar o ser doente, e não apenas curar a doença. Para isto, faz-se necessário que o profissional se interaja com o paciente e, assim, estabeleça um elo de confiança na relação entre quem cuida e quem recebe o cuidado. Assim, a atividade lúdica aparece como suporte facilitador dessa interação.

Ferreira (2006) aponta que as respostas ao cuidado realizado devem ser buscadas na expressão do cliente, e que as emoções, fruto do sentir humano, não devem ser ignoradas, porque são sentidas pelo cliente diante das reações e experiências vividas. Segundo o autor, é aí que residem a complexidade do cuidar e as dificuldades de se obter um bom relacionamento entre os sujeitos envolvidos no ato de cuidar. Diante disto, o lúdico se estabelece como forte influência transformadora, no processo de hospitalização.

Levando-se em consideração que os benefícios da terapia lúdica provocam influências na recuperação e manutenção da saúde, que ela é uma prática que não faz distinção de cor, raça, sexo e idade, e que, ainda, é uma forma de humanização do cuidado, o estudo A10 apresenta a atividade lúdica aplicada aos adultos, mostrando que esta arte promove o processo de socialização e comunicação, porque permite que o paciente brinque, expresse alegria e contentamento, sem se preocupar em parecer criança (BEUTER; ALVIM, 2010).

Face ao exposto, e uma vez entendido que os benefícios da terapia lúdica promovem efeitos positivos em qualquer etapa da vida, como “pacificação das emoções e redução da sobrecarga psíquica”, além do conforto e da liberdade de expressão, pode-se dizer que os profissionais e estabelecimentos que adotam essa prática têm-se adequado ao projeto de humanização do Sistema Único de Saúde (SUS), cujo princípio básico é a “valorização da autonomia e do protagonismo de todos os sujeitos envolvidos no processo de saúde” (MENDES; BROCA; FERREIRA, 2009, p.531).

Conforme os estudos analisados nesta pesquisa, vários trabalhos vêm sendo publicados, na tentativa de se implantar o projeto Humaniza SUS; porém, é notório que, apesar da terapia lúdica ser reconhecida como um rico instrumento, por proporcionar efeitos significativos no restabelecimento da saúde em qualquer fase da vida, como citado anteriormente, muito dos autores ainda direcionam esta prática às crianças, deixando assim, às margens desta prática, os adultos e os idosos, que, segundo os autores dos artigos A4 e A10, também têm o direito de brincar, sem serem julgados como infantis, tanto quanto as crianças (JANUZZI; CINTRA, 2006).

Enfim, no momento em que se estabelece um bom relacionamento interpessoal entre os sujeitos (quem cuida e quem é cuidado), o convívio no ambiente hospitalar tende a se tornar menos estressante, contribuindo, em grande parte, para a recuperação acelerada da saúde do cliente e tornando-se, assim, um ambiente agradável para se trabalhar.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa, foi possível mostrar a necessidade de se implantar o uso de técnicas lúdicas no cuidado das pessoas doentes submetidas à hospitalização. Esta estratégia seria uma forma de humanizar a assistência, uma vez que a cada dia é visível a necessidade de se olhar para o paciente e enxergá-lo como um ser humano que carrega consigo, além da doença física, a sua vida, a sua rotina, pois quando ele adoece não tem a opção de separar o que deve e o que não deve levar consigo, porque ele carrega consigo tudo o que está vivenciando naquele momento.

Sendo assim, considera-se, a partir deste estudo, que os profissionais da saúde precisam repensar e rever suas condutas e seus conhecimentos, quanto às formas de lidar com os clientes que se submetem ao processo de internação, porque o fato de estarem doentes já acarreta em uma série de problemas, como preocupação com as obrigações familiares, profissionais ou escolares, gerando ansiedade, inquietação, angústia, dentre outros sentimentos que prejudicam o tempo de recuperação da saúde.

A atividade lúdica possibilita aos profissionais e trabalhadores da saúde, que compõem a equipe multiprofissional dentro dos hospitais, a verem o cliente de forma integral, e não fragmentada, ou seja, desde sua necessidade de falar, quanto a de permanecer em silêncio. Por intermédio dessa atividade, eles podem identificar o tipo de cuidado que o paciente necessita, naquele momento, para que possam atendê-lo, de modo a preservar sua dignidade e integridade. Nesta ótica, se estabelece a complexidade do ato de cuidar, pois a ação implica não somente na cura da doença, mas também no restabelecimento e na preservação da integridade física e emocional do cliente, reduzindo, assim, os efeitos negativos aos quais estão expostos durante a hospitalização.

Por meio deste estudo, foi possível apresentar as evidências da produção científica nacional, sobre as contribuições do uso da arte lúdica no restabelecimento da saúde humana, o que permitiu que se compreendesse esse instrumento e seus benefícios para a recuperação e a manutenção da saúde, em todas as fases da vida. Apesar do pouco material disponível sobre a terapia lúdica para adultos e idosos, notou-se que o maior destaque é o uso da ludicidade na infância, por serem as crianças mais fragilizadas com a hospitalização, além de terem mais facilidade de imaginação.

Portanto, ao finalizar este estudo espera-se colaborar com pesquisas futuras, acerca da temática, na tentativa de ampliar a cobertura dos benefícios que a terapia lúdica pode proporcionar em qualquer fase da vida, considerando que a qualquer indivíduo, independentemente da sua faixa etária, é preservado o direito de brincar e de se expressar por meio do lúdico.

## THE CONTRIBUTIONS OF LUDIC ART IN RECOVERING OF HUMAN HEALTH

*Abstract: integrative literature review of articles published in the period of 2000-2012, taking as a basis the question: what are the evidences available in the scientific production on the contributions of the recreational use of art in the recovering of human health? Thus, through the systematization of national scientific production, it was shown*

*that the ludic practice in the hospital environment contributes significantly in improving the quality of life of patients during their hospital stay.*

Keywords: *Games and toys. Ludic therapy. Hospitalization. Health.*

Nota

- 1 “O lúdico refere-se a uma dimensão humana que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação. Abrange atividades despreocupadas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia” (SÁ, 2004, p.07).

## Referências

- ANGELI, A. A.C., LUVIZARO, N. A., GALHEIGO, S. M. O cotidiano, o lúdico e as redes relacionais: a artesanaria do cuidar em terapia ocupacional no hospital. *Interface comunicação saúde educação*. v.16, n.40, p.261-71, São Paulo - SP, jan/mar.2012.
- AZEVÊDO, A. V. S. O brincar da criança com câncer no hospital: análise da produção científica. *Estudos de psicologia*. Campinas (SP), 2011, out – dez; 28(4): 565-572.
- BEUTER, M., ALVIM, N. Expressões lúdicas no cuidado hospitalar sob a ótica de enfermeiras A. T. Esc. Anna Nery Rev. De Enfermagem. Rio Grande do Sul – RS, 2010, jul-set; 14 (3):567-574.
- BRITO, et al. As prática lúdicas no cotidiano do cuidar em enfermagem pediátrica. Esc. Anna Nery Rev. De Enfermagem. Minas Gerais – MG, 2009, out-dez; 13(4): 802-08.
- FERREIRA, M. A. A comunicação no cuidado: uma questão fundamental na enfermagem. *Rev. Bras. Enferm*. Vol. 59 n° 3. Brasília – DF, may/june, 2006.
- GIULIANO, R. C., SILVA, L. M. S., OROZIMBO, N. M. Reflexões sobre o “brincar” no trabalho terapêutico com pacientes oncológicos adultos. *Psicologia ciência e profissão*. São Paulo – SP, 2009, 29 (4), 868-79.
- JANNUZZI, F. F., CINTRA, F. A. Atividade de lazer em idosos durante a hospitalização. *Rev. Esc. Enfermagem. USP*, São Paulo – SP, 2006, 40(2): 179-87.
- LEITE, T. M. C., SHIMO, A. K. K. Uso do brinquedo no hospital: o que os enfermeiros brasileiros estão estudando? *Rev.esc. Enfermagem*. USP, São Paulo – SP, 2008; 42(2): 389-95.
- MEDRANO, A. A. Para uma história do presente do brincar e das práticas em saúde. *Rev. Bras. Enferm*. Brasília (DF), 2004, maio/jun, 57(3): 306-10.
- MENDES, L. R., BROCA, P. V., FERREIRA, M. A. A leitura mediada como estratégia de cuidado lúdico: contribuição ao campo da enfermagem fundamental. *Esc. Ana Nery Rev. Enfermagem*. Rio de Janeiro – RJ, jul-set. 2009, 13(3): 530-36.
- MENDES, M. I. B. S., MELO, J. P. Notas sobre corpo, saúde e ludicidade. *Licere*. Belo Horizonte, v.12, n. 4, dez./2009.
- OLIVEIRA, S.S. G., DIAS, M. G. B. B., ROAZZI, A. o lúdico e suas implicações nas estratégias de regulação das emoções em crianças hospitalizadas. *Psicologia reflexão e crítica*. Pernambuco – PE, 2003, 16(1), pg. 1-13.
- OLIVIEIRI, D. P. O ser doente - dimensão humana na formação do profissional de saúde. Ed. Moraes. São Paulo - SP, 1985.
- SÁ, N. M. C. *O lúdico na ciranda da vida adulta*. São Leopoldo-RS, 2004. Dissertação de mestrado, Programa de pós-graduação em educação, Unisinos
- SOUSA, M. T., SILVA, M. D. CARVALHO, R. Revisão integrativa: o que é e como fazer. *Revista Einstein*. Brasil, 2010, 102-6.

\* Aprovado em: 04.12.2012.  
Recebido em: 16.12.2012.  
Estudo resultante do Trabalho de Conclusão de Curso.

ALLINE CRISTINA MARQUES DA SILVA  
Graduanda em Enfermagem do 9º Ciclo na Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás).  
*E-mail:* cristinamarquestcc@gmail.com.  
MÁRIA APARECIDA DA SILVA  
Enfª. Ms. Docente do Curso de Graduação em Enfermagem da PUC Goiás. Orientadora do Estudo.