

O TRABALHO DO *CLOWN* VOLUNTÁRIO: UMA INVESTIGAÇÃO SOBRE INTERVENÇÕES LÚDICAS POR MEIO DA ARTE EM UM HOSPITAL FILANTRÓPICO DE FLORIANÓPOLIS (SC)

Recebido em: 28/01/2018

Aceito em: 18/11/2018

*Catherine Elias Batista*¹

Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)
Florianópolis – SC – Brasil

*Verônica Werle*²

Universidade Federal do Paraná (UFPR)
Curitiba – PR – Brasil

*Priscila Mari dos Santos Correia*³

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
Florianópolis – SC – Brasil

*Alcyane Marinho*⁴

Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)
Florianópolis – SC – Brasil

RESUMO: Esta pesquisa, descritivo-exploratória, com abordagem qualitativa dos dados, objetivou descrever e refletir sobre a organização e o desenvolvimento das intervenções realizadas por cinco *clowns* voluntários, com pacientes idosos em um hospital filantrópico de Florianópolis (SC). Também buscou analisar as percepções destes voluntários sobre suas intervenções. Foram realizadas seis observações com auxílio de uma matriz de observação sistemática e aplicadas entrevistas

¹ Graduada em Educação Física (Bacharelado) pelo Centro de Ciências da Saúde e do Esporte (CEFID) da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC).

² Professora do Departamento de Teoria e Prática de Ensino da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Doutora em Educação e Mestre em Educação Física pela UFSC. Tem experiência atuando e pesquisando principalmente nos seguintes temas: lazer, políticas públicas de esporte e lazer e práticas pedagógicas.

³ Doutoranda em Educação Física no Programa de Pós-Graduação em Educação Física (PPGEF) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Mestre em Educação Física (UFSC). Bacharel em Educação Física pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). É integrante do Laboratório de Pesquisa em Lazer e Atividade Física (LAPLAF) da UDESC e do Núcleo de Pesquisa em Pedagogia do Esporte (NUPPE) do CDS/UFSC. É Profissional de Educação Física efetiva da Prefeitura Municipal de São José (SC), no Centro de Atenção à Terceira Idade (CATI).

⁴ Professora adjunta da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Professora Permanente do Programa de Pós-graduação em Educação Física do Centro de Desportos da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), e do Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano do CEFID/UDESC. Líder do Laboratório de Pesquisa em Lazer e Atividade Física (LAPLAF/CNPq) do CEFID/UDESC.

semiestruturadas com dois *clowns*. Os dados foram tratados por meio de elementos da técnica de análise de conteúdo. Evidenciou-se que a conversa, a música e o teatro constituem-se instrumentos potencializadores das manifestações lúdicas e artísticas utilizados pelo grupo; a relação dos voluntários com conteúdos artísticos e lúdicos durante a infância foi fundamental no processo da construção do ser *clown* e na atuação no contexto hospitalar; a autonomia no grupo e no hospital é fundamental para trabalhar a especificidade de cada *clown*.

PALAVRAS CHAVE: Arte. *Clown*. Humanização. Lúdico. Voluntários.

**THE WORK OF THE VOLUNTEER CLOWN: AN INVESTIGATION ABOUT
LUDIC INTERVENTIONS THROUGH ART IN A PHILANTHROPIC
HOSPITAL OF FLORIANÓPOLIS (SC)**

ABSTRACT: This descriptive-exploratory research, with qualitative data approach, objected describe and reflect about the organization and development of interventions performed by five volunteer clowns with elderly patients in a philanthropic hospital of Florianópolis (SC). It was also sought analyze their perceptions about the interventions. Six observations were performed using a systematic matrix and also were applied a semi-structured interview with two clowns. The data were treated using elements of the content analysis technique. It was evidenced that conversation, music and theater are great instruments for development of the ludic and artistic manifestations used by the group; the relation of volunteers with artistic and recreational contents, during childhood, was fundamental on the building process of the “being clown” and acting in hospital context, also autonomy is fundamental to work to work the specificity of each clown on that specific scenario.

KEYWORDS: Art. Clown. Humanization. Playful. Volunteers.

Introdução

Ao longo dos anos, o contexto do atendimento à saúde vem ganhando uma nova dimensão de estudo e intervenção, com ênfase nos processos de atuação dos profissionais para com os usuários, especialmente no âmbito da saúde pública. Neste sentido, muito se tem discutido sobre a necessidade de um atendimento de qualidade aos pacientes, assim como também tem sido analisada a importância deste atendimento como auxiliar nos tratamentos de saúde, sendo, para isso, cada vez mais utilizado o termo “humanização” (ISAYAMA *et al.*, 2011; SOUZA; MENDES, 2009).

A humanização se refere a um conjunto de atitudes e procedimentos de modo a relacionar elementos como a escuta e o compartilhamento de histórias disponíveis com o envolvimento entre indivíduos (funcionários, pacientes e acompanhantes) desde o planejamento, até a efetivação do cuidado (DESLANDES; MITRE, 2009). O trabalho humanizado teve sua origem no âmbito hospitalar, no qual os atendimentos são, em grande parte, prolongados em virtude de internações. Além disso, Casate e Corrêa (2005) relatam a importância da humanização diante de situações “desumanizantes”, que incluem tanto a demora nas consultas e exames; os problemas nas instalações e nos equipamentos; a aglomeração de pacientes e a falta de ética em alguns profissionais, quanto às dificultosas condições de trabalho dos profissionais da saúde. É importante salientar que essas condições não se limitam ao contexto de saúde pública, estendendo-se ao ambiente privado.

No interior do trabalho humanizado, acredita-se que as atividades lúdicas podem ser uma ferramenta de transformação do ambiente, das relações e, quiçá, do próprio processo de tratamento, podendo ser desenvolvidas, dentre outras possibilidades, pelas práticas artísticas. Presente em todas as sociedades e culturas ao longo da história, tendo a diversão como uma de suas características, o lúdico manifesta-se a qualquer momento do dia-a-dia, não sendo limitado a períodos fora do trabalho. O ser e o agir lúdico circundam, portanto, todas as populações e esferas na sociedade.

Um dos estudiosos do lúdico é Huizinga (2008), quem associa as manifestações lúdicas aos jogos e às brincadeiras, mas também à arte, à linguagem, entre outras produções culturais. Segundo ele, o lúdico tem como características a expressão da liberdade e da espontaneidade, nas quais o sujeito participa conscientemente e, mesmo sendo considerada de caráter não sério, capta o indivíduo integralmente. É livre de

interesses de cunho material, não visa ao lucro e se estabelece no espaço e no tempo de maneira única, a partir de regras próprias (HUIZINGA, 2008).

Segundo Angeli, Luvizaro e Galheigo (2012), as atividades lúdicas também podem ser experimentadas no contexto de atenção à saúde, auxiliando no desenvolvimento dos pilares: saúde, doença e cuidado, e, também, contribuindo com familiares, profissionais e pacientes no processo de hospitalização, a partir do diálogo e da exposição de sentimentos, podendo otimizar as relações entre estes agentes. Tais experiências podem ser oportunizadas aos pacientes de um hospital a partir da arte, expressa, no presente estudo, principalmente por meio da manifestação da música e da interpretação artística, tal como foi observado a partir da atuação dos *clowns* voluntários desta pesquisa.

No entanto, é necessário esclarecer que se compreende que a arte pode se manifestar de diversas formas, ultrapassando os limites do tempo-espaço socialmente determinados e, deste modo, deveria ser livre de julgamento e preconceitos associados às determinadas manifestações culturais (tais quais, as artísticas) em detrimento de outras (como as intelectuais, sociais, etc.) (MELO, 2002). Nessa perspectiva, acredita-se que a arte, como possibilidade de manifestação lúdica, poderia ser oportunizada a pessoas de diferentes faixas etárias, incluindo os idosos.

Em relação a estes sujeitos que enfrentam o processo de envelhecimento, destaca-se que este resulta da relação entre aspectos genéticos, sociais, culturais e econômicos, repercutindo na saúde física e psicológica dos idosos. Além das questões cronológicas e biológicas, a velhice caracteriza-se como produto sociocultural e os preconceitos para com a idade avançada acabam por ser difundidos na sociedade contemporânea (BYTHEWAY, 2011).

Esse cenário torna-se ainda mais agravante quando se direciona a atenção ao ambiente hospitalar, visto que há muitos idosos que precisam de internação. É neste contexto que estudos como o de Mussa e Malerbi (2012) e de Dantas *et al.* (2014) têm sido desenvolvidos com o intuito de analisar as relações interpessoais, não somente entre paciente e profissional, mas com a inclusão de outro ator social: o voluntário atuante no hospital. Alguns trabalhos realizados por voluntários têm se tornado conhecidos pela utilização da figura do palhaço, devido ao fato de basearem-se no grupo Doutores da Alegria⁵. É pertinente esclarecer que o *clown* sempre se relaciona com o palhaço e cada qual apresenta suas peculiaridades e atributos. Portanto, os significados atribuídos a cada palhaço são construídos das experiências prévias, vivenciadas de maneira individual, e repercutem diretamente na construção do seu *clown* (MIRANDA; LARA, 2015).

Diferentemente das unidades de atenção básica, vinculados ao Sistema Único de Saúde (SUS), em que a maioria das atividades lúdicas desenvolvidas são voltadas ao público adulto (BATISTA *et al.*, 2016), nos estudos relacionados à humanização e às experiências lúdicas nos ambientes hospitalares, a produção científica concentra-se nos trabalhos realizados com crianças, principalmente no contexto de saúde pública, como demonstram os trabalhos com abordagem qualitativa de Wuo (1999); Oliveira e Oliveira (2008); Nogueira-Martins; Bersusa e Siqueira (2010); e Motta e Enumo (2010). A atuação dos *clowns* com o público infantil, no âmbito da saúde, vem sendo investigada também de maneira quantitativa, com estudos pilotos e trabalhos randomizados, tais quais: Vagnoli *et al.* (2005); Bertini *et al.* (2011); Kingsnoth, Blain e

⁵ Este constitui-se como uma organização da sociedade civil sem fins lucrativos que, há 25 anos, por meio da arte do *clown*, atende crianças, adolescentes e outros públicos, os quais se encontram em hospitais da rede pública. O trabalho desenvolvido pelo grupo é gratuito e gerido por meio de doações de empresas e de pessoas físicas (DOUTORES DA ALEGRIA, 2017).

McKeever (2011); Monti *et al.* (2014); Wolyniez *et al.* (2013); Dionigi; *et al.* Sangiorgi e Flangini (2014).

Considerando, portanto, tal lacuna, verificada na literatura científica nacional, no que se refere a investigações sobre a manifestação do lúdico em contextos de internações de idosos, o presente estudo teve como objetivo descrever e refletir sobre a organização e o desenvolvimento das intervenções realizadas por cinco *clowns* voluntários, com pacientes idosos em um hospital filantrópico de Florianópolis (SC). Também buscou analisar as percepções destes voluntários sobre suas intervenções. É pertinente esclarecer que este artigo faz parte de uma pesquisa mais ampla, na qual participaram os funcionários do hospital em questão, os idosos internados e seus acompanhantes (familiares), além dos próprios *clowns* voluntários que desenvolvem um Projeto de intervenção com adultos e idosos abarcando o lúdico e a arte, na perspectiva de compreender as inter-relações entre esses distintos atores sociais.

Apesar de poucos estudos investigarem as atividades lúdicas desenvolvidas com o público adulto e idoso hospitalizado, foram identificadas pesquisas como a de Dalbosco (2009), a qual aborda aspectos como a relação com o cuidador, a família, a autonomia, a fé, entre outros. Outro estudo nesta direção trata-se da pesquisa de Mussa e Malerbi (2012), que se direciona à contribuição dos voluntários em suas visitas nos leitos, proporcionando interação entre os demais pacientes, bem como aos profissionais da instituição, resultando, ainda, na diminuição de lamentações de dores e melhora no humor, proporcionando maior estado de alegria aos idosos.

Também é pertinente destacar que existem estudos sobre a humanização no hospital nas diferentes áreas da saúde, tais quais: Enfermagem (AMESTOY; SCHWARTZ; THOFEHRN, 2006; BARBOSA; SILVA, 2007), Medicina (ZOMBINI

et al., 2012), Psicologia (CARVALHO; SANTANA; SANTANA, 2009). Porém, outras áreas da saúde, como a Educação Física e a Fisioterapia, por exemplo, acabam não problematizando questões que envolvem a humanização no contexto hospitalar, particularmente associada ao envelhecimento. A área da Educação Física, por meio dos estudos do lazer, pode contribuir para a temática, em particular ao possibilitar o trabalho com uma diversidade de interesses culturais (sociais, artísticos, físicos, intelectuais, manuais, digitais e turísticos), o qual pode ser desenvolvido e fomentado de distintas formas a partir do elemento lúdico (DANTAS *et al.*, 2014; ISAYAMA *et al.*, 2011). Ao mesmo tempo, ao refletirem sobre sujeitos e espaços em que as possibilidades de manifestações lúdicas são despercebidas ou desacreditadas, estudos como o ora apresentado contribuem para a área do lazer permitindo a abertura de novos campos de intervenções e a sua qualificação.

Metodologia

Trata-se de uma investigação de campo que se configura como descritivo-exploratória, com abordagem qualitativa dos dados⁶. Os participantes do estudo constituem-se por dois *clowns* (Tiago e Felipe), que desenvolvem trabalho voluntário na instituição investigada e que responderam ao roteiro de entrevista semiestruturada deste estudo; e, também, por outros três *clowns* voluntários do Projeto desenvolvido no hospital investigado (Pedro, Bruna e Carla), que foram observados em sua atuação em determinados dias de realização da pesquisa. O Quadro um apresenta as características

⁶ Este estudo faz parte de um projeto de pesquisa mais amplo, intitulado “Possibilidades Lúdicas em Instituições de Saúde de Florianópolis (SC)”, o qual foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisas com Seres Humanos (CEPSH) da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) sob o número do processo 1.351.262 de 04 de dezembro de 2015. Algumas produções deste projeto mais amplo legitimam a importância da investigação (WERLE *et al.*, 2018; MANFROI *et al.*, 2018).

dos *clowns* voluntários, os quais tiveram seus nomes verdadeiros substituídos por nomes fictícios, a fim de preservar sua identidade.

Quadro 1: Caracterização dos *clowns* voluntários participantes do Projeto.

Nome fictício	Idade (anos)	Tempo de envolvimento no Projeto*	Profissão
Tiago	19	3 anos	Estudante de Engenharia Civil
Felipe	29	3 anos	Motorista
Pedro	19	3 anos	Estudante
Bruna	22	3 anos	Estudante de Técnica em Enfermagem
Carla	29	3 anos	Estagiária de Serviço Social

Fonte: Autoria própria (2017).

* Este tempo considera a participação do *clown* desde a elaboração do Projeto a ser desenvolvido por eles no hospital até o momento de realização das coletas de dados da presente pesquisa.

O contexto da pesquisa refere-se a um hospital filantrópico, que atende a homens e mulheres por meio de convênio particular e por meio do SUS. É referência no atendimento à cardiologia, porém, também, atende a outras especialidades, como oncologia e neurologia. Não possui ala pediátrica, psiquiátrica, nem maternidade.

Este trabalho ocorreu mediante o acompanhamento do trabalho de um grupo de *clowns* voluntários, participantes de um Projeto da Organização Não-Governamental (ONG) Cedar, fundada em sete de Janeiro de 2004, em Florianópolis (SC). O Projeto em questão teve início a partir de 2012, após um grupo de amigos que realizavam trabalhos artísticos juntos participarem de um *workshop* de *Clown* e Doutores Palhaços com o grupo Terapia da Alegria do Paraná. O Projeto foi idealizado em 2013, visando à humanização hospitalar no sentido de criar melhores condições para quem precisa de internações. Nesse sentido, tem como objetivo promover músicas, mágicas, histórias e risadas como forma de humanizar o contexto hospitalar. Além disso, é também uma forma de somar com a equipe médica, por meio do incentivo ao paciente de forma leve

e descontraída para dar seguimento ao tratamento médico. Em setembro de 2014 começaram as intervenções do Projeto no hospital investigado neste estudo.

Neste artigo, foram utilizados como instrumentos de coleta de dados uma matriz de observação sistemática (com cinco *clowns* voluntários) (GIL, 2002) e um roteiro de entrevista semiestruturada (com dois *clowns* voluntários) (SEVERINO, 1992). Como método de registro de dados foi utilizado um gravador de áudio e um diário de campo (THOMAS; NELSON, 2011).

A matriz de observação sistemática das atividades desenvolvidas pelos voluntários no hospital contemplou as seguintes dimensões: atividades lúdicas desenvolvidas (jogos, oficinas, leituras, etc.), atividades de cunho artístico (teatro, música), formas de apropriação do lúdico pelos voluntários (o lúdico e a arte como veículo, objeto ou método de trabalho), resultados esperados e alcançados.

A entrevista utilizada seguiu um roteiro semiestruturado contendo 29 perguntas que contemplaram as seguintes dimensões: concepções de lúdico; concepções de arte; atividades lúdicas realizadas; público atendido nas intervenções; organização e planejamento das intervenções; resultados esperados e alcançados; e mecanismo de avaliação das visitas.

Após anuência dos *clowns* do projeto e, também, dos idosos e dos acompanhantes (familiares) envolvidos, a pesquisadora principal passou a observar as atividades durante, aproximadamente, três meses. As seis observações ocorreram a cada 15 dias, aos finais de semana (sábado ou domingo).

Os cinco *clowns* do grupo foram convidados a participar das entrevistas, não havendo critérios de inclusão e de exclusão estabelecidos. Em virtude da dificuldade de tempo disponível por parte dos *clowns*, apenas dois deles puderam ser entrevistados. As

entrevistas ocorreram após as observações da pesquisadora principal ao hospital. Contudo, os cinco *clowns* foram acompanhados durante todas as observações.

As entrevistas foram registradas por meio de um gravador de áudio e, posteriormente, transcritas na íntegra. Os *clowns* assinaram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e um Termo de Consentimento para Fotografias, Vídeos e Gravações. Embora não sejam objetos deste artigo em específico, os idosos e seus acompanhantes (familiares), envolvidos com as atividades observadas, também assinaram ambos os termos.

As informações coletadas foram analisadas por meio de elementos da técnica de análise de conteúdo. A partir desta organização, foram elaboradas categorias de análise, seguindo as orientações de Bardin (2011), que envolve procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens e indicadores que permitiram a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) dessas mensagens. A utilização de categorias objetivou a exploração destes elementos, contínua e progressivamente.

Deste modo, a análise e a interpretação de dados ocorreram em três processos distintos. O primeiro se referiu à organização do material coletado; o segundo, à descrição analítica dos dados, o qual trata da codificação, da classificação e da categorização destes; e, o terceiro, à interpretação e à reflexão destas informações, que serão apresentadas de forma descritiva (BARDIN, 2011).

A organização dos resultados e a discussão deram-se a partir de quatro categorias que emergiram das entrevistas e das observações sistemáticas realizadas com os *clowns*, sendo elas: *Clowns* Voluntários - propostas de atividades lúdicas do Projeto; Organização do grupo: planejamento e avaliação; Perfil de pacientes participantes das

intervenções dos *clowns* e percepções sobre as atividades; Vivências e entendimentos sobre manifestações lúdicas por meio da arte. Antes de apresentá-las efetivamente, entretanto, serão descritos aspectos que contextualizam e caracterizam o Projeto de forma mais ampla, conforme informações gerais obtidas durante as entrevistas e observações realizadas no período de coleta de dados.

O Projeto

O Projeto desenvolvido pelo grupo de voluntários em questão foi criado em 2013, porém, até o momento da coleta de dados, mantém a mesma equipe de *clowns* integrantes. Como critérios de participação no grupo os voluntários devem apresentar: bom comportamento e relacionamento com os demais voluntários; bom senso, porque no hospital deve-se tomar bastante cuidado com as palavras e as atitudes; e realizar pesquisas sobre temas de interesse coletivo e também de atividades que possam ser utilizadas com os pacientes durante a intervenção.

O grupo de *clowns* atende unicamente ao hospital filantrópico aqui investigado, pois a equipe é composta por cinco integrantes, e o hospital possui quatorze alas. Contudo, o grupo não consegue atender toda a demanda da instituição, porque as intervenções duram, aproximadamente, de 10 a 15 minutos, e os *clowns* permanecem no hospital durante duas horas.

Nas intervenções o grupo atua separadamente, em duplas e em trios. A atuação da dupla ocorre, predominantemente, com a encenação de um tratamento fitoterápico, mágica e conversas, enquanto o trio aborda a música como cerne do seu trabalho. Todos os integrantes caracterizam-se com os elementos do *clown*, tais como a maquiagem e o nariz vermelho, além do jaleco de doutor.

Os *clowns*, desde a chegada ao hospital, comportam-se como tal, conversando e alegrando os funcionários e os familiares dos pacientes internados. Contudo, respeitam as solicitações dos funcionários, pacientes e acompanhantes. Inicialmente, dirigem-se às alas que habitualmente fazem suas intervenções, tendo em vista que há locais em isolamento, nos quais a entrada do grupo requer autorização prévia, máscara hospitalar e orientações gerais para a não contaminação. Porém, existem momentos em que os funcionários solicitam a ida dos *clowns* até estes quartos ou até suas janelas, para que, de alguma forma, realizem uma intervenção com os pacientes.

Clowns Voluntários: Propostas de Atividades Lúdicas do Projeto

Durante as observações sistemáticas, ficou evidente a utilização de diferentes estratégias lúdicas, quando cada *clown*, a partir de suas vivências prévias e características pessoais, realizava atividades que fomentam a alegria, o riso, a conversa e a descontração dos pacientes e seus acompanhantes (familiares), bem como dos funcionários da instituição. No Quadro 2, são expostas as principais atividades realizadas durante as intervenções.

Quadro 2: Atividades realizadas pelos *clowns* voluntários durante as intervenções observadas.

Atividades	Intencionalidade⁷	Tempo de duração	Materiais
Música	Proporcionar vivências de interação, resgate de memórias por meio de músicas de décadas passadas	Durante as intervenções aos leitos e alas (em torno de 15 minutos cada)	Violão
Teatro Dr. Paulada e encenação do medicamento fitoterápico	Suscitar por meio da interpretação, alegria e brincadeira, sentimentos diferentes da hospitalização e da dor	Durantes as intervenções aos leitos (em torno de 15 minutos cada)	Roupas, “pauladrômetro”
Conversa	Dedicar momentos de conversa e	Durantes as intervenções	Não se aplica

⁷ A “intencionalidade” referenciada foi definida pela interpretação da pesquisadora principal, a partir das observações sistemáticas.

escuta com os idosos, permitindo
a expressão de sentimentos

aos leitos (em torno de
10 minutos cada)

Fonte: Autoria própria (2017).

Em relação aos conteúdos trabalhados durante a intervenção, o *clown* Felipe relatou que sua atuação ocorre a partir da criação de um personagem que possui roteiro. Na dramatização feita pelo personagem, é levada ao paciente uma opção de “tratamento revolucionário”, que objetiva inserir o indivíduo na brincadeira propondo o “pauladrômetro” (instrumento de madeira) como “medicamento fitoterápico”. Para Felipe, a intervenção lúdica objetiva:

Trazer uma palavra se for possível, de ânimo, sem trazer um otimismo, porque nós não podemos dentro da parte hospitalar dizer que tudo vai ficar bem com o paciente, sendo que a gente não sabe o diagnóstico, a gente tenta desejar melhoras, confiança, sem dar falsas expectativas, porque nós não somos médicos, nós somos profissionais e não sabemos o estado de saúde da pessoa (Felipe, 29 anos, *Clown*, 2016).

Além das palavras de incentivo, o grupo de *clowns* brinca e ri das próprias características físicas, fazendo referência a sua própria estatura ou ao seu peso, como “melancia na barriga” e “baixinha”, demonstrando aos pacientes, cumplicidade e aceitação em relação a sua forma física. Esta parece ser uma importante estratégia de aproximação entre *clowns* e pacientes, necessária ao estabelecimento de uma relação de confiança entre ambos, podendo repercutir na dimensão afetiva da sua saúde, como desenvolveremos a seguir.

O *clown* Tiago, por sua vez, afirmou que a sua atuação é mais voltada às conversas, porém, em alguns momentos, ele apresenta pequenos truques de mágica e toca algumas músicas no violão. Suas ações ocorrem sempre de forma adaptada, conforme as diferentes situações. Vale ressaltar que os dois *clowns* supracitados, mesmo

participando de um grupo que contém cinco voluntários, atuam com equipes e dias diferentes, levando, deste modo, propostas diferentes ao hospital.

Os *clowns* se revezam a cada duas semanas, aos sábados e domingos, sendo a divisão do grupo organizada a partir da aproximação de conteúdos: a dupla volta-se mais à construção de personagens com roteiro e o trio ao improvisado e à música. Esses conteúdos são organizados e planejados previamente, porém, podem vir a ser alterados, de acordo com as necessidades específicas de cada intervenção e condições dos pacientes. Felipe enfatizou a autonomia que cada voluntário possui para realizar suas ações, desenvolver seu *clown* e conforme sua personalidade, trabalhar as inúmeras possibilidades de mediação neste contexto. Entretanto, todos se adaptam às necessidades de cada intervenção, possuindo, também, momentos apenas de conversas. O trabalho individualizado que ambos os *clowns* enfatizam e que continuará sendo descrito na sequência, é destacado por Isayama *et al.* (2011) e Dantas *et al.* (2014), como essencial no contexto hospitalar. Isso porque, além do trabalho precisar ser planejado de acordo com o público alvo - criança, adulto, idoso - cada qual com suas necessidades, a satisfação de quem vivencia só pode ocorrer a partir da sua livre escolha (DANTAS, et al, 2014). Desta forma, exige a postura de escuta e respeito que os *clowns* relatam em relação aos sinais, expressões e falas dos pacientes.

De acordo com Tiago, o grupo precisa estar atento a cada paciente no momento da internação bem como aos pedidos de atividades, para, deste modo, oportunizar uma boa intervenção nos leitos. No entanto, antes das manifestações e solicitações dos pacientes, o *clown* voluntário recebe indicação sobre os pacientes que estão em condições de recebê-los, seja por meio de recomendações dos responsáveis do setor ou

dos familiares dos pacientes, que, não raras vezes, interceptam os *clowns* nos corredores do hospital e solicitam seu atendimento.

Os *clowns* respeitam as solicitações dos funcionários, pacientes e acompanhantes. Quando possuem o aval de ambos, entram nos quartos de maneira educada e cortês. Apresentam-se, perguntam os nomes e conseguem entender rapidamente as necessidades de cada ambiente. Por vezes, apenas conversam, compartilham experiências, tocam músicas, fazem mágica, brincadeiras, contam histórias e piadas, interagindo com todos. Nos quartos coletivos conseguem integrar os pacientes e acompanhantes que, em alguns casos, não conversam entre si. Ao descrever a forma como organiza a intervenção, Felipe demonstra este cuidado em relação aos pacientes e o respeito em relação às especificidades do ambiente hospitalar:

A gente chega à ala, principalmente respeita e pergunta qual quarto está vago, se tem alguma restrição, qual que pode visitar, qual que não pode entrar. Também tem esse respeito, sempre chega à enfermaria da ala e pergunta qual quarto tem pessoas, qual quarto pode entrar, se está bem, está dormindo, está na hora do banho, está na hora do almoço. Para a gente respeitar e chegar na melhor hora do paciente, para ele poder participar (Felipe, 29 anos, *Clown*, 2016).

Desse modo, um importante aspecto observado refere-se à integração entre os pacientes e entre estes e os familiares ou funcionários, promovidas pelos *clowns* por meio de brincadeiras e piadas. Esta estratégia mostrou-se de grande importância para cada intervenção realizada, porque muitos pacientes idosos só se mostravam dispostos a interagir a partir do envolvimento daqueles que os acompanhavam. Além disso, a própria caracterização do palhaço propiciou aos *clowns* uma maior interação com todos, pois de imediato os pacientes idosos e os acompanhantes (familiares) os reconheciam como indivíduos que ali estavam para trazer alegria, atuando em outra dimensão da sua saúde que é a afetiva.

Portanto, sentimentos e emoções dos idosos, internalizados no ambiente hospitalar, podem ser compartilhados a partir das experimentações lúdicas, traduzindo-se em uma oportunidade fértil para valorização de outras dimensões, que não apenas a dor e o sofrimento. Huizinga (2008), quando apresentou o lúdico como inerente ao ser humano, defendeu sua presença em todas as esferas que o circundam, podendo, inclusive, manifestar-se no contexto hospitalar com idosos.

Contrapondo o modelo biomédico, no qual o indivíduo é definido e tratado unicamente a partir do estado fisiológico desencadeado pela doença, o olhar para o doente deve ser globalizado, considerando suas experiências anteriores, como argumenta Ponty (apud Mendes *et al.*, 2014). O diálogo e o incentivo às diferentes formas de expressão lúdicas, como fazem os sujeitos investigados no presente estudo, favorecem o acesso a estas experiências e à manifestação de seus pensamentos e sentimentos (MENDES *et al.*, 2014). Assim, é destacada a importância da dimensão afetiva aos pacientes, não apenas momentaneamente, para seu tratamento humanizado, mas para sua vida como um todo, para a própria existência (MENDES *et al.*, 2014).

A humanização do profissional para com o paciente é essencial para que o primeiro consiga entender o segundo não somente fisicamente, mas com relação às experiências construídas ao longo dos anos e que podem auxiliar no tratamento. Identificar formas de acessar essas experiências individuais é de extrema importância e encontra na dimensão afetiva da saúde uma ferramenta para este construto (MENDES *et al.*, 2014). Neste sentido, propiciar o diálogo e incentivar as diferentes formas de expressão lúdica como a arte, a música, a pintura, a poesia, podem contribuir não somente no tratamento, como na vida do paciente, e este explorar diferentes formas de manifestação para seus pensamentos e sentimentos.

As intervenções, realizadas nos finais de semana, também poderiam ocorrer durante a semana, otimizando e ampliando, deste modo, os momentos de interação com os pacientes idosos, pois aos sábados e domingos são realizadas as visitas aos pacientes por parte dos familiares em maior quantidade, quando comparadas com as ocorridas durante os dias de semana. Desta forma, a presença do grupo de *clowns* durante a semana, diminuiria o período de tempo em que os pacientes idosos acabam ficando sozinhos. Contudo, em virtude dos *clowns* possuírem seus compromissos durante a semana (trabalho e estudo), torna-se inviável a sua intervenção. Isso porque, além da disponibilidade, o voluntariado no contexto hospitalar requer dedicação e compromisso e, acima de tudo, amor ao próximo para lidar com pessoas em um contexto, muitas vezes, marcado pela dor e pela tristeza.

Organização do Grupo: Planejamento e Avaliação

Quando questionado a respeito do planejamento das atividades, o *clown* voluntário Felipe disse que de tempos em tempos ocorrem reuniões para apresentação de novas ideias. Estas são realizadas em um primeiro momento, sendo que em posteriores encontros são discutidas questões como a receptividade para com elas. Assim, é criado um roteiro a partir das atividades que funcionam no ambiente hospitalar. Estas reuniões de *feedback* são mensais, ocorrendo a cada duas intervenções na instituição. O *clown* Tiago complementou descrevendo que trabalhos com todos os voluntários ocorrem em alguns momentos pontuais, como datas comemorativas ou sessão de fotos.

Tratando-se de mecanismos para avaliação das atividades desenvolvidas, o *clown* Felipe disse não existir critérios ou formulários, mas enfatizou o papel do

hospital em dar autonomia de trabalho aos voluntários que não têm necessidade de prestar contas à instituição. Citou que apenas atividades que fogem da rotina realizada nos corredores, por exemplo, devem ser avisadas com antecedência. O próprio grupo, segundo o voluntário, realiza *feedbacks* mensais, mas não apresenta relatórios.

A rede social *Whatsapp* é por onde ocorre a comunicação, com os relatórios enviados à líder do grupo, informando as atividades desenvolvidas e o número de leitos contemplados. Estes informes são utilizados para atualização e organização da página do *Facebook* do grupo, a qual é utilizada para divulgação do trabalho dos voluntários. Em relação ao auxílio das redes sociais nestes aspectos, Sampaio e Hatem (2013) ressaltam que, dentre as muitas ferramentas tecnológicas que facilitam a comunicação, encontram-se as redes sociais, como *Whatsapp* e *Facebook*, que se mostram importantes recursos utilizados pelos voluntários. Ainda em relação aos mecanismos de *feedback* das atividades desenvolvidas, Tiago citou o suporte que recebem da assistência social do hospital, visto que os funcionários desta assistência se direcionam aos leitos durante a semana questionando como foi a intervenção do grupo.

Neste sentido, evidencia-se a importância do trabalho dos *clowns*, pois atuam com seriedade e responsabilidade, buscando a otimização das intervenções. Verificar, portanto, as percepções atribuídas ao seu voluntariado, mostram-se pertinentes, sendo este um dos próximos temas a ser abordado.

Perfil de Pacientes Participantes das Intervenções dos *Clowns* e Percepções sobre as Atividades

Sobre o público atendido nas intervenções, apesar de os dois voluntários entrevistados não especificarem a quantidade de idosos atendidos em suas intervenções,

nas observações, foi possível notar que a maioria delas ocorre com idosos, de ambos os sexos. Alguns, idosos de poder aquisitivo alto, são internados em alas particulares, enquanto outros, menos desprovidos financeiramente, são atendidos pelo SUS. Todavia, de acordo com as respostas dos voluntários às perguntas da entrevista, a maioria dos idosos internados tem plano de saúde.

Com relação à forma de participação do paciente nas atividades, ambos os *clowns* afirmaram que realizam o convite para entrada no quarto. Felipe afirmou que a permissão do paciente é entendida como um convite a participar das atividades, e Tiago destacou que mediante o aceite do paciente o grupo “chega contagiando”. Felipe apresenta que o paciente:

É envolvido nas brincadeiras, nas perguntas, nos questionamentos, nas atividades também, de manuseio, de mágica. Então a gente tenta fazer o paciente participar também para que ele faça parte dessa lucidez que nós expomos para ele. A gente expõe algo que, normalmente, é folclórico, artístico, e ele retribui, ele entra na brincadeira, no jogo (Felipe, 29 anos, *Clown*, 2016).

O *envolvimento* do paciente e o *entrar no jogo* comentado por Felipe é a condição especial e específica da experiência lúdica, que se concretiza no interior do que Huizinga (2008) define como círculo mágico. Este, segundo o autor, compreende a experiência de *realidades* diferente daquela que se apresenta de imediato. Neste caso, o contato com as manifestações artísticas exploradas pelos *clowns* permite experiências diferentes do estereótipo depreciativo de doente, muitas vezes, imposto aos pacientes - e tem *finalidades* autônomas. No caso investigado, a experiência lúdica permite a autonomia em relação às necessidades e obrigações próprias que o estado de doença requer, das quais é muito difícil se afastar.

Por meio das observações sistemáticas, também foi possível registrar momentos em que os pacientes idosos estabeleceram uma relação de contato mais próximo com os *clowns*, mesmo os conhecendo por pouco tempo, compartilhando carinhos e afeto, como aperto de mão, abraços e beijos. Aqueles que não puderam estabelecer um contato físico demonstraram o carinho pelas palavras e sorrisos.

Nos quartos coletivos observou-se que os pacientes idosos, em muitos casos, não conversam e, mesmo em longos períodos de internação, mal se conhecem. A ida dos *clowns* a esses quartos estimula a socialização, que poderá ser frutífera mesmo após o término da intervenção, porque pode, em outros momentos, fazer os pacientes idosos lembrarem e dialogarem a partir das vivências construídas nesta experiência singular, com as atividades, risadas e brincadeiras ocorridas, ou seja, ser ponto de partida para continuidade de conversas e compartilhamento de experiências.

Ainda com relação aos quartos coletivos, é importante mencionar que, durante as intervenções, ocorreram ocasiões em que o grupo não pôde realizar as atividades coletivamente, pois alguns idosos se encontravam debilitados, realizando sua higiene pessoal ou dormindo, não podendo explorar a intervenção tal como ocorrera em alguns momentos, discutidos anteriormente. Nestas situações, o grupo, mesmo que silenciosamente, conversou e brincou com os pacientes que queriam participar.

Em alguns momentos também se pôde constatar estas adaptações às necessidades, como a realização de apenas conversas e compartilhamento de experiências anteriores, por exemplo, frente à vontade do idoso em relatar e lembrar momentos da juventude, da família, do trabalho e da vida. Nestas situações, os voluntários se mostraram interessados e atenciosos aos idosos e seus acompanhantes, dialogando e relacionando as suas percepções e vivências.

Também ficou evidenciado o respeito do grupo de *clowns* para com os pacientes idosos e seus acompanhantes (familiares), pois em algumas ocasiões foram impossibilitados de realizar atividades e intervenções nos leitos, seja pelas condições físicas, emocionais ou recomendações médicas aos pacientes, como os casos de pós-cirurgia em que o riso, estimulado pelo grupo, poderia prejudicar a cicatrização dos pontos e um caso no qual, a partir do informe da enfermeira da ala, os voluntários ficaram sabendo que, em alguns quartos, os pacientes estavam sentindo dor e, portanto, não gostariam de receber a intervenção.

Diante destas limitações de atuação, os voluntários mostraram-se experientes, contudo, ao serem informados destas situações, evidenciou-se a preocupação, pois questionaram os funcionários a respeito da saúde destes pacientes. Além disso, mesmo não externando sentimentos de tristeza e frustração pela impossibilidade de intervenção, os voluntários, mudaram suas feições, que anterior à estada nesta ala, eram constituídas por traços de sorrisos, para agora tornarem-se mais reflexivas.

Em uma das intervenções, o grupo de voluntários, após minutos de alegria, sorrisos e conversa, foi informado pelo idoso que este não estava sentindo-se bem, demonstrando tontura. Imediatamente, os voluntários questionaram o que estava sentindo e percebendo a situação, despediram-se, agradeceram a atenção não só do idoso como de seus familiares, e dirigiram-se à recepção da ala, relatando o ocorrido e solicitando que uma das técnicas de enfermagem prestasse o atendimento no leito. Esta intervenção retrata a sensibilidade supracitada do grupo e denota atenção e cuidado dele nestes momentos. Entretanto, mesmo com as dificuldades vivenciadas em uma ala, após a saída desta, o grupo consegue devolver o sorriso no rosto e proporcioná-lo a outros tantos, nos corredores e leitos da instituição.

Ainda, percebeu-se durante as observações realizadas aos domingos que a interação do público se mostrou diferente quando comparado com as intervenções aos sábados. Aos domingos, alguns pacientes idosos demonstraram menor envolvimento nas atividades dos *clowns*, quando comparado aos sábados. O domingo parece se remeter ao nostálgico, como o encontro da família, dos amigos, que no ambiente hospitalar, muitas vezes, acaba se perdendo. Porém, apesar desta observação na coleta de dados, não é possível concluir que o dia seja um fator fundamental para o bem estar e a alegria, tendo em vista que cada observação ocorreu com pessoas diferentes, que poderiam estar expressando sentimentos de alegria ou tristeza no dia da intervenção do grupo de *clowns*. Assim, estes conseguiram entender a demanda em cada dia, em cada leito, seja na brincadeira, na música ou na conversa.

A característica de levar à população alegria e, segundo Dantas *et al.* (2014), especialmente para aqueles que se encontram em situações de dificuldade, evidenciadas pela doença, dor, sofrimento e quebra da rotina dos indivíduos, é essencial ao voluntariado. Pôde-se perceber, no contexto investigado, a sensibilidade dos *clowns* na atuação junto aos pacientes idosos, mas também se questionou os dois entrevistados sobre suas próprias percepções acerca dos resultados que esperam com suas intervenções e daqueles que acreditam alcançar.

Sobre os primeiros, Felipe expressou que o grupo procura como resultado levar sentimentos como descontração e alegria ao paciente que se encontra em um momento doloroso e desconfortável com a doença, tanto para si quanto para sua família. Para ele: “O nosso principal objetivo é trazer amor. Trazer amor, alegria. Porque esse é o nosso alvo, nossa motivação é passar um pouco da nossa alegria para aqueles que precisam. O nosso intuito é espalhar o amor” (Felipe, 29 anos, *Clown*, 2016).

O *clown* Tiago expôs que o grupo espera proporcionar uma melhor interação ao paciente, por meio da brincadeira e da conversa e que este consiga sentir-se mais valorizado, tendo em vista que o estereótipo do hospital, de ser apenas mais um leito e, como isso, o paciente pode não se sentir bem. Essas premissas, elencadas por ambos os *clowns*, foram atingidas também no contexto hospitalar investigado por Mussa e Malerbi (2012).

Com relação ao alcance dos resultados, ambos os *clowns* demonstraram satisfação. Felipe disse que sempre recebem dos pacientes o *feedback* confirmando que o trabalho está sendo bem realizado. Esta confirmação dá-se a partir de elogios, da parabenização pela atitude e pelo trabalho e da receptividade por parte dos pacientes.

O *clown* Felipe compartilhou que, até em momentos em que os pacientes acabam não resistindo, seus familiares parabenizam o trabalho realizado e os momentos vividos. Segundo ele:

[...] é o que motiva o nosso coração e para mim, também, o que motiva minha vinda é sempre saber que eu saio daqui muito melhor do que eu entro. Então, para mim é um tratamento também. [...] Saímos de lá com o coração cheio de alegria, por ter transformado o ambiente da pessoa, de ter conseguido mudar, às vezes, a realidade de um dia. Para nós é muito importante isso. E a gente consegue perceber se foi melhor (Felipe, 29 anos, *Clown*, 2016).

Nesta fala, são evidentes a significação e a intencionalidade que o indivíduo imprime ao realizar a intervenção. Realiza o voluntariado com amor e dedicação, o que possui ressonância, aos pacientes idosos e aos próprios *clowns*. O voluntariado é formado por seres humanos, cada qual com suas potencialidades e dificuldades. Estes indivíduos podem, em alguns casos, não conseguir abstrair problemas e compromissos da sua rotina, seja no âmbito da família, do trabalho, do estudo ou da vida social, para então realizar o trabalho no hospital de maneira concentrada. Apesar disso, durante o

acompanhamento das intervenções, o *clown* fez jus ao que lhe compete, pois, a partir de sua caracterização focalizaram a sua atenção, durante todo o tempo, aos funcionários do hospital, pacientes e seus acompanhantes.

Outro fator interessante nesta discussão refere-se à questão do companheirismo dos voluntários, pois mesmo as intervenções sendo divididas em dois grupos, cada qual com seu dia de atuação, em momentos de necessidade de ausência de um *clown*, por fatores pessoais, outro integrante do Projeto, na maioria dos momentos, o substituiu. Contudo, vale ressaltar que nos dias em que não foi possível esta reposição, o *clown* que realizou a intervenção de maneira solo a desempenhou a partir de suas características.

Nessa direção, acredita-se que as vivências prévias dos *clowns* com o lúdico e a arte, assim como as concepções que eles têm sobre esses assuntos, repercutam em sua atuação. Assim, esses são assuntos complementares a esta discussão sobre as percepções e atuação dos *clowns*, sendo explorados na sequência.

Vivências e Entendimentos sobre Manifestações Lúdicas por Meio da Arte

Referindo-se às vivências prévias com o lúdico e a arte, o *clown* Felipe informou que tiveram início na escola, quando ele teve aulas de teatro e envolveu-se com esta arte. Após um período, voltou a ter contato com o teatro dentro da igreja, participando de peças teatrais e evangelismos de rua, até o momento do surgimento do atual Projeto que realiza junto com outros *clowns* no presente hospital, há dois anos. Felipe relatou trabalhar, de fato, com atividades de cunho lúdico e artístico, há cerca de seis anos.

O *clown* Tiago também relatou o contato a partir de apresentações teatrais da igreja, tendo em vista que participa desde pequeno. Além disso, as escolas que

frequentou também lhe proporcionaram o teatro. Tiago trabalha com atividades lúdicas e artísticas, há aproximadamente cinco anos.

Evidencia-se, em ambos os relatos, que o contato inicial deu-se na juventude, suscitado pelo teatro na escola. O caráter lúdico das atividades faz com que o ser humano se utilize da espontaneidade, favorecendo questões do indivíduo, como a autoconfiança e o autoconhecimento, pois não se concentra nas imposições e exigências da sociedade. Neste contexto, o lúdico pode se manifestar por meio do brincar, e ao indivíduo de qualquer faixa etária é permitido ser criativo e usufruir de sua personalidade de maneira completa. Dessa forma, a criatividade é a única maneira de o ser humano compreender seu eu (ROMERA, 2003).

Com relação ao entendimento de lúdico, os *clowns* entrevistados apresentaram relatos diferentes. Enquanto Tiago demonstrou dificuldades quanto ao tema, Felipe expressou-se de maneira mais objetiva. Para Tiago o lúdico é: “[...] qualquer forma de, eu não sei exatamente a palavra, mas de tentar passar uma mensagem com alguma forma, não sei, diferente. Não sei mesmo”. Felipe ressaltou que o lúdico contempla a imaginação e a criatividade do indivíduo, conseguindo explorar no nível real situações outrora somente internalizadas. Nas palavras dele:

Lúdico é tudo o que te remete fora da realidade, do cotidiano comum que você vive. Tudo que você consegue imaginar, e às vezes você não consegue visualizar. Algo criativo que você pensa, mas, às vezes, não consegue imaginar. Então nós trazemos isso para a realidade. A existência daquilo que não existe, o criativo. Então para mim é isso que é o lúdico. É você conseguir expor para fora aquilo que, muitas vezes, você sonha, imagina (Felipe, 29, *Clown*, 2016).

Para Santin (2001), a palavra lúdico deriva do latim *Ludus* e possui como significado divertir-se. Ele aponta, em uma de suas obras, que o lúdico e a ludicidade são compreendidos na sua plenitude por meio da manifestação, não estando

aprisionados a conceitos, mas, sim, libertos na vivência e significação única de cada indivíduo, tornando, desta forma, uma ação que aproxima o ser humano, pois é expressa pelo sentir e pelo ser. Portanto, mesmo não conseguindo mensurá-lo em palavras, o voluntário consegue, muitas vezes, exacerbá-la a partir do componente prático, e o ser *clown* no contexto hospitalar.

Segundo Morais (1999), a atividade lúdica caracteriza-se como importante forma de extravasamento dos muitos sentimentos e emoções que, às vezes, acabam sendo reprimidos. Além disso, caracteriza-se como um meio de defrontar as vivências durante o processo de internação, sendo este, em muitos momentos, cheio de problemas e dificuldades.

O processo da ludicidade tem como base a liberdade de expressão, para assim fomentar no seu praticante, o pensar, o agir, o construir e o reconstruir a partir de suas vivências. É necessário entender que as manifestações lúdicas se relacionam com a realidade, de modo que ela está em constante mudança, e o ser lúdico traz uma nova perspectiva ao fomentar algo de suma importância e que, no mundo atual, acaba se mostrando restrita: a criatividade.

Esta criatividade foi manifestada pelos *clowns* no modo que levaram aos pacientes idosos diferentes possibilidades lúdicas nas intervenções, de acordo com as necessidades dos pacientes. Assim, seja por meio da conversa, da brincadeira, da música, da piada, do riso ou da imitação, acredita-se que os *clowns* mostraram-se criativos, proporcionando momentos de descontração e alegria aos pacientes, funcionários e acompanhantes. Além disso, esta criatividade poderá proporcionar momentos de vivências lúdicas, capazes de fomentar o ser criativo a se expressar e interagir.

Segundo Alves (1986), a liberdade caracteriza-se como elemento imprescindível, pois, por meio dela, manifesta-se o lúdico, no qual o indivíduo vivencia de maneira única, o seu entendimento de “realidade”. O lúdico proporciona a ressignificação da realidade, desconstruindo a racionalidade e os paradigmas, para, deste modo, fomentar a criatividade do ser humano.

Esta diversidade de pensamentos demonstra a pluridimensionalidade do conceito, que será contemplado por inteiro, por meio da vivência e da experiência singular de cada indivíduo.

Referindo-se, especialmente, ao entendimento de arte, para o *clown* Tiago, ela remete à realização de ações com exposição de sentimento. Segundo ele: “Tudo aquilo que é feito com emoção, tudo que tu fazes com uma emoção que vem de ti e tu faz com vontade, é arte” (Tiago, 19 anos, *Clown*, 2016). Para o *clown* Felipe, trata-se de toda e qualquer expressão. Algo que o indivíduo consiga apresentar com sentimento e repassar à outra pessoa. Nas palavras dele:

Algo que você sente através de alguma atividade. Seja cultural, seja manuseio de alguma coisa que você tenha um dom. Tudo que você expõe o que tem de habilidade e consegue transmitir isso para outra pessoa. Que ela consegue visualizar vendo tua obra, vendo você se expor, ela consegue ver teus sentimentos. Você expor em algo teu sentimento (Felipe, 29 anos, *Clown*, 2016).

Este sentimento, como parte importante da arte, é relatado na fala de Wuo (1999), pois, para a autora, é por meio da arte que ele é afluído e possui ressonâncias aos diferentes sentidos: visão, audição, tato, paladar e olfato.

A arte é um estado de ser e, seguindo a intuição dos sonhos, um ser ou não ser que penetra profundamente e revolve os sentimentos, as paixões, denomina caminhos e atalhos para se metamorfosear em raios de luz num palco de gestos atuantes. A arte aprofunda os sentimentos

e faz emanar cheiros, sons, cores, velocidades, sabores, ritmos (WUO, 1999, p. 12).

Neste sentido, a arte mostra-se como construto pessoal, proporcionando ao indivíduo experiências únicas, despertando questionamentos e sentimentos, muitas vezes, aprisionados na mente e no físico. A arte, portanto, configura-se no cenário atual, como importante agente de transformação, tal qual o conhecimento dito “racional”, deixando de lado o pensamento antigo da valorização do segundo em detrimento do primeiro.

Considerações Finais

Este estudo constatou que o uso da caracterização do palhaço, a música, a mágica e a conversa, podem ser ferramentas para o alcance da manifestação lúdica e artística, no contexto do atendimento a idosos e acompanhantes na instituição investigada. Nesta perspectiva, é importante enfatizar a relevância da relação dos voluntários com conteúdos artísticos e lúdicos durante a infância como imprescindível no processo da construção do ser *clown* e na atuação no contexto hospitalar.

Os *clowns* acreditam na importância de proporcionar aos pacientes momentos de alegria e descontração, desconstruindo paradigmas com relação à tristeza e à dor, presentes no ambiente hospitalar. Por sua vez, as intervenções realizadas, a partir da autonomia que os *clowns* possuem no hospital investigado, parecem proporcionar ainda, a este local, a disseminação de uma visão que este estabelecimento promove, isto é, um atendimento cuidadoso e diferenciado.

Sugestões de propostas que fomentem os aspectos social, intelectual e manual, podem ser apontadas tanto para o voluntariado do grupo, quanto para futuros estudos, tais como: jogos que trabalhem a memória e cognição; rodas de conversa para

compartilhamentos de experiências; diferentes intervenções com a música e o teatro; jogos e brincadeiras da cultura local, os quais os idosos vivenciavam quando crianças, entre outras propostas.

Faz-se necessária a execução de mais estudos na área, principalmente no que se refere ao trabalho continuado a possíveis grupos formados em instituições da saúde, os quais atendam a população idosa. Espera-se, assim, que futuras pesquisas compartilhem propostas de fomento do cuidado e da atenção neste âmbito, tal qual apresenta o presente artigo, vislumbrando inovadoras perspectivas.

Portanto, acredita-se que este estudo possa contribuir para estimular que diferentes possibilidades de experiências lúdicas e artísticas sejam promovidas a idosos hospitalizados, incentivando a disseminação do trabalho humanizado também nas instituições de saúde privadas.

REFERÊNCIAS

ALVES, R. **A gestação do futuro**. Campinas: Papirus, 1986. 199 p.

AMESTOY, S. C.; SCHWARTZ, E.; THOFEHRN, M. B. A humanização do trabalho para os profissionais de enfermagem. **Acta Paulista de Enfermagem**, São Paulo, v. 19, n. 4, oct./dec. 2006. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-21002006000400013. Acesso em: 23 jun. 2017.

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**, Botucatu, v. 16, n. 40, p. 261-271, jan./mar. 2012. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832012000100020&lng=en&nrm=iso&tlng=pt. Acesso em: 23 jun. 2017.

BARBOSA, I. A.; SILVA, M. J. P. Cuidado humanizado de enfermagem: o agir com respeito em um hospital universitário. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 60, n. 5, p. 546-551, set/out. 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/reben/v60n5/v60n5a12.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2017.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011. 229 p.

BATISTA, C. E. *et al.* O lúdico e a reabilitação em instituições públicas e privadas de Florianópolis (SC). In: SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, 26, 2016, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: UDESC, 2016. s/p.

BERTINI, M. *et al.* Clowns benefit children hospitalized for respiratory pathologies. **Evidence-Based Complementary and Alternative Medicine**, v. 2011, p. 1-9, jun. 2011. Disponível em: <http://www.hindawi.com/journals/ecam/2011/879125/> . Acesso em: 23 jun. 2017.

BYTHEWAY, B. **Unmasking age: the significance of age in social research.** Bristol: Polity, 2011. 256 p.

CARVALHO, D.; SANTANA, J.; SANTANA, V. Humanização e controle social: o psicólogo como ouvidor hospitalar. **Psicologia: Ciência & Profissão**, Brasília, v. 29, n. 1, p. 172-183, mar. 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/pcp/v29n1/v29n1a14.pdf> . Acesso em: 23 jun. 2017.

CASATE, J. C.; CORRÊA, A. K. Humanização do atendimento em saúde: conhecimento veiculado na literatura brasileira de enfermagem. **Revista Latino-Americana de Enfermagem**, Ribeirão Preto, v. 13, n. 1, p. 105-111, jan./fev. 2005. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-11692005000100017 . Acesso em: 23 jun. 2017.

DALBOSCO, S. N. P. **O idoso hospitalizado: perspectivas do próprio sujeito a respeito de si mesmo, dos familiares e dos profissionais cuidadores.** 2009. 143 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

DANTAS, F. R. A. *et al.* A contribuição do lazer no processo de hospitalização: um estudo de caso sobre os benefícios do projeto risoterapia. **Licere**, Belo Horizonte, v. 17, n. 2, p. 53-85, jun. 2014. Disponível em: <https://seer.ufmg.br/index.php/licere/article/viewFile/578/467> . Acesso em: 23 jun. 2017.

DESLANDES, S.F.; MITRE, R. M. A. Processo comunicativo e humanização em saúde. **Interface**, Botucatu, v. 13, p. 641-649, 2009. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832009000500015&lng=en&nrm=iso&tlng=pt . Acesso em: 23 jun. 2017.

DIONIGI, A.; SANGIORGI, D.; FLANGINI, R. Clown intervention to reduce preoperative anxiety in children and parents: a randomized controlled trial. **Journal of Health Psychology**, London, v. 19, n. 3, p. 369-380, mar. 2014. Disponível em: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1359105312471567> . Acesso em: 23 jun. 2017.

DOUTORES DA ALEGRIA. Conheça. **Sobre os doutores.** 25 anos de atuação no Brasil. 2017. Disponível em: <https://www.doutoresdaalegria.org.br/conheca/sobre-os-doutores> . Acesso em: 23 jun. 2017.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. 175 p.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008. 256 p.

ISAYAMA, H. F. *et al.* O lazer na humanização hospitalar: diálogos possíveis. **Licere**, Belo Horizonte, v. 14, n. 2, p. 1-26, jun. 2011. Disponível em: <https://seer.ufmg.br/index.php/licere/article/view/503/395> . Acesso em: 23 jun. 2017.

KINGSNORTH, S.; BLAIN, S.; MCKEEVER, P. Physiological and emotional responses of disabled children to therapeutic clowns: a pilot study. **Evidence-Based Complementary and Alternative Medicine**, v. 2011, p. 1-10, mar. 2011. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3137396/> . Acesso em: 23 jun. 2017.

MANFROI, M. N.; VISCARDI, A. A. F.; LECUONA, D. S.; BATAGLION, G. A.; WERLE, V.; FIGUEIREDO, J. P.; MARINHO, A. Singing group: the playful present in health promotion. In: Anju Beniwal; Rashmi Jain; Karl Spracklen. (Org.). **Global leisure and the struggle for a better world**. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, 2018, v. 1, p. 49-74.

MELO, V. A. Educação estética e animação cultural: reflexões. **Licere**, Belo Horizonte, v. 5, n. 1, p. 101-113, abr. 2002. Disponível em: <https://seer.ufmg.br/index.php/licere/article/view/4035/2917> . Acesso em: 23 jun. 2017.

MENDES, M. I. B. de S. *et al.* Reflexões sobre corpo, saúde e doença em Merleau-Ponty: implicações para práticas inclusivas. **Movimento**. Porto Alegre, v. 20, n. 4, p. 1587-1609, out/dez. 2014. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/42958/32493> . Acesso em: 01 out. 2018.

MIRANDA, A. C. M.; LARA, L. M. Clown e educação física: a brincadeira é seria. **Movimento**, Porto Alegre, v. 21, n. 1, p. 181-192, jan/mar. 2015. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/46519/33340> . Acesso em: 23 jun. 2017.

MONTI, F. *et al.* Parental anxiety and stress before pediatric anesthesia: a pilot study on the effectiveness of preoperative clown intervention. **Journal of Health Psychology**, London, v. 19, n. 5, p. 587-601, maio 2014. Disponível em: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1359105313475900> . Acesso em: 23 jun. 2017.

MORAIS, G. S. N. O brincar na construção de um cuidado integral à criança hospitalizada. In: CONGRESSO BRASILEIRO DOS CONSELHOS DE ENFERMAGEM, 12, 1999, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte, 1999.

MOTTA, A. B.; ENUMO, S. R. F. Intervenção psicológica lúdica para o enfrentamento da hospitalização para crianças com câncer. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v. 26, n. 3, p. 445-54, jul/set. 2010. Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-37722010000300007 .
Acesso em: 23 jun. 2017.

MUSSA, C.; MALERBI, F. E. K. O efeito do palhaço no estado emocional e nas queixas de dor de adultos hospitalizados. **Psicologia Revista**, São Paulo, v. 21, n. 1, p. 77-97, jan./jun. 2012. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/psicorevista/article/view/13584/10091> . Acesso em: 23 jun. 2017.

NOGUEIRA-MARTINS, M. C. F.; BERSUSA, A. A. S.; SIQUEIRA, S. R. Humanização e voluntariado: estudo qualitativo em hospitais públicos. **Revista Saúde Pública**, São Paulo, v. 44, n. 5, p. 942-949, out. 2010. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-89102010000500020 . Acesso em: 23 jun. 2017.

OLIVEIRA, R. R.; OLIVEIRA, I. C. S. Os doutores da alegria na unidade de internação pediátrica: experiências da equipe de enfermagem. **Escola Anna Nery Revista de Enfermagem**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 2, p. 230-236, jun. 2008. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-81452008000200005 . Acesso em: 23 jun. 2017.

ROMERA, L. A. Lúdico, educação e humanização: uma experiência de trabalho. In: MARCELLINO, N. C. (Org.). **Lúdico, educação e educação física**. Rio Grande do Sul: Unijuí, 2003. p. 73-84.

SAMPAIO, D. C.; HATEM, F. **A relação entre efeitos de rede e ciclos de feedback: aplicação prática em uma rede de apostadores**. 2013. 90 f. Monografia (Graduação) – Curso de Engenharia de Produção da Escola Politécnica, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

SANTIN, S. **Educação Física: da alegria do lúdico à opressão de rendimento**. 3. ed. Porto Alegre: Est Edições, 2001. 136 p.

SEVERINO, A. J. M. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 1992. 195 p.

SOUZA, L. A. P.; MENDES, V. L. F. O conceito de humanização na Política Nacional de Humanização (PNH). **Interface: Comunicação, Saúde e Educação**, Botucatu, v. 13, n. 1, p. 681-688, 2009. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832009000500018. Acesso em: 23 jun. 2017.

THOMAS, J. R.; NELSON, J. K. **Métodos de pesquisa em atividade física**. 6 ed. Porto Alegre: Artmed, 2011. 478 p.

VAGNOLI, L. *et al.* Clown doctors as a treatment for preoperative anxiety in children: a randomized, prospective study. **Pediatrics**, v. 116, n. 4, p. 563-567, out. 2005. Disponível em: <http://pediatrics.aappublications.org/content/116/4/e563>. Acesso em: 23 jun. 2017.

WERLE, V. *et al.* Possibilidades lúdicas e humanizadas no contexto de atuação da Educação Física no Sistema Único de Saúde (SUS). **Journal of Physical Education**. Maringá, v. 29, n. 1, p.1-11, 2018. Disponível em: <http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/40477/751375138356> . Acesso em: 02 out. 2018.

WOLYNIEZ, I. *et al.* The effect of a medical clown on pain during intravenous access in the pediatric emergency department: a randomized prospective pilot study. **Clinical Pediatrics**, New Orleans, v. 52, n. 12, p. 1168-1172, dez. 2013. Disponível em: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0009922813502257> . Acesso em: 23 jun. 2017.

WUO, A. E. **O clown visitador no tratamento de crianças hospitalizadas**. 1999. 208 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.

ZOMBINI, E. V. *et al.* Classe hospitalar: a articulação da saúde e educação como expressão da política de humanização do SUS. **Trabalho, Educação e Saúde**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 1, p. 71-86, mar./jun. 2012. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-77462012000100005 Acesso em: 23 jun. 2017.

Endereço das Autoras:

Catherine Elias Batista
Rua David Nasser, 1184
São José – SC – 88.113-735
Endereço Eletrônico: cacarbd_elias@hotmail.com

Verônica Werle
Rua Itupava, 72, ap. 64
Curitiba – PR – 80.045-140
Endereço Eletrônico: vewerle@yahoo.com.br

Priscila Mari dos Santos Correia
Servidão Dona Vitorina Lopes, LD30, Campeche
Florianópolis – SC – 88.066-026
Endereço Eletrônico: priscilamarisantos@hotmail.com

Alcyane Marinho
Rua Vereador Ramon Filomeno, 357, ap.: 1001 Torre 1 - Pq São Jorge
Florianópolis – SC – 88.034-495.
Endereço eletrônico: alcyane.marinho@hotmail.com