

Satisfação de clientes hospitalizados em relação às atividades lúdicas desenvolvidas por estudantes universitários**Satisfaction of patient hospitalized in relation to the playful activities developed by university students****Satisfacción de los clientes hospitalizados en relación con las actividades lúdicas desarrolladas por los estudiantes universitarios**

Ana Lúcia de Assis Simões^I, Harriet Bárbara Maruxo^{II},
Leandro de Resende Yamamoto^{III}, Liliane Caetano da Silva^{IV}, Pamella Araujo Silva^V

^I Enfermeira. Doutora em Enfermagem. Professora Adjunta do Curso de Graduação em Enfermagem (CGE) da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM). Uberaba, MG. E-mail: assisimoaes@yahoo.com.br.

^{II} Acadêmica do CGE/UFTM. Uberaba, MG. E-mail: harriet@uol.com.br.

^{III} Acadêmico do Curso de Graduação em Medicina da UFTM. Uberaba, MG. E-mail: agoratonomsn@hotmail.com.

^{IV} Acadêmica do Curso de Graduação em Terapia Ocupacional da UFTM. Uberaba, MG. E-mail: lilianecaetano_lili@hotmail.com.

^V Acadêmica do CGE/UFTM. Uberaba, MG. E-mail: pamellaasilva@hotmail.com.

RESUMO

A hospitalização é considerada um fator estressante ao cliente e sua família. A realização de atividades lúdicas em hospitais constitui uma forma de contribuir para a assistência pautada nos valores humanos, minimizando consequências negativas que esta pode acarretar. O grupo SAKAKURA foi criado em 2004, com o propósito de levar entretenimento às pessoas hospitalizadas no Hospital de Clínicas da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (HC/UFTM). Diante disso, objetivou-se caracterizar os clientes internados no HC/UFTM e verificar a opinião sobre sua satisfação em relação às atividades lúdicas realizadas pelo grupo SAKAKURA. Foi aplicado questionário a 218 clientes que receberam a visita do SAKAKURA durante a hospitalização. Os dados foram submetidos à análise estatística descritiva, evidenciando que os participantes avaliaram como ótimo: o período em que o grupo esteve presente na enfermaria (66,98%), o horário da visita (50%), as atividades lúdicas realizadas (66,05%), os recursos materiais utilizados (70,18%), a atuação dos alunos (76,15%) e a possibilidade de outras visitas (86,70%). O tempo de permanência do grupo obteve conceito bom segundo 37,61% dos participantes. Concluiu-se que o trabalho do grupo SAKAKURA apresentou boa aceitação, mediante a atuação de seus integrantes, que buscam promover uma cultura de respeito e de valorização da vida humana.

Descritores: Ludoterapia; Hospitalização; Humanização da Assistência.

ABSTRACT

Hospitalization is considered a stressful factor to the patient and your family. So, the accomplishment of playful activities in hospitals constitutes a form to contribute for the assistance based in the human values, minimizing the negative consequences that hospitalization can cause. The group SAKAKURA was created in 2004, with the intention to take entertainment to the people hospitalized in the Hospital de Clínicas da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (HC/UFTM). Ahead of this, it was objectified to characterize the patients interned in the HC/UFTM and to verify its opinion on its satisfaction in relation to the playful activities carried through by the group SAKAKURA. Questionnaire was applied the 218 patients who received a visit from SAKAKURA during hospitalization. The data had been submitted to the analysis descriptive statistics, evidencing that the participants had evaluated as excellent the period where the group was present in the infirmary (66,98%), the schedule (50%), the carried through playful activities (66,05%), the used material resources (70,18%), the performance of the students (76,15%) and the possibility of other visits (86,70%). The time of permanence of the group had gotten good concept for 37,61% of the participants. It was concluded that the work of group SAKAKURA presented good acceptance, by means of the performance of its integrant ones, that they search to promote a culture of respect and valuation of the life human being.

Descriptors: Play Therapy; Hospitalization; Humanization of Assistance.

RESUMEN

La hospitalización se considera un factor agotador para el cliente y su familia. Así, el uso de actividades lúdicas en los hospitales es una forma de contribuir a la asistencia basada en los valores humanos, reduciendo las consecuencias negativas que la hospitalización puede causar. El grupo SAKAKURA fue creado en 2004 con el propósito de llevar el entretenimiento a personas hospitalizadas en Hospital de Clínicas da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (HC / UFTM). Delante de eso se objetivó caracterizar los clientes internados en el HC/UFTM y verificar sus puntos de vista sobre su satisfacción con las actividades lúdicas desarrolladas por el grupo SAKAKURA. Se aplicó un cuestionario a 218 clientes que habían recibido la visita del SAKAKURA durante la hospitalización. Los datos fueron analizados según estadística descriptiva y los resultados evidenciaron que los participantes evaluaron como óptimo: el período en que el grupo estuvo presente en la enfermería (66,98%, el horario (50%), las actividades lúdicas realizadas (66,05%), los recursos materiales utilizados (70,18%), la actuación de los alumnos (76,15%) y la posibilidad de otras visitas (86,70%). El tiempo de permanencia del grupo alcanzó concepto bueno para 37,61% de los participantes. Se concluyó que la labor de la SAKAKURA mostró buena aceptación por parte de las acciones de sus miembros, tratando de promover una cultura de respeto y el aprecio de la vida humana.

Descriptores: Ludoterapia; Hospitalización; Humanización de la atención.

INTRODUÇÃO

A hospitalização é considerada um fator estressante para o cliente, que vê os profissionais de saúde como detentores do saber, passando, muitas vezes, a depender destes integralmente, comprometendo sua autonomia⁽¹⁻²⁾. Acrescenta-se a este fato, a imposição de uma nova rotina que altera seus hábitos diários e desperta sentimentos como angústia, medo e tristeza, deixando-o vulnerável ao ambiente hospitalar⁽³⁾.

Partindo dessa situação, surge o desafio de prover ao cliente hospitalizado e a sua família uma assistência humanizada que deve articular avanços tecnológicos com o bom relacionamento, além de reconhecer e respeitar seus direitos e sua cultura, valorizando-o como pessoa⁽⁴⁾.

Considera-se, atualmente, a realização de atividades lúdicas em hospitais uma forma de contribuir para o desenvolvimento da assistência pautada nos valores humanos, permitindo que o cliente expresse seus sentimentos e reproduza, através do humor e de brincadeiras, eventos desagradáveis que possam ter ocorrido e assim alivie a sensação de estar doente, minimizando as conseqüências negativas que a hospitalização pode acarretar⁽⁵⁻⁶⁾.

As atividades lúdicas proporcionam alterações no ambiente hospitalar, favorecendo melhor aceitação ao tratamento e promovendo interação entre clientes, profissionais e familiares⁽⁷⁾. O lúdico deve ser utilizado como ferramenta diária nas atividades da equipe de saúde, contribuindo para o desenvolvimento de uma assistência de qualidade⁽³⁾.

Diante da problemática relacionada à hospitalização, acadêmicos e docentes da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM), reuniram-se para refletir sobre as condições emocionais das pessoas hospitalizadas e de seus familiares, e propuseram a realização de um projeto centrado nas necessidades dessa clientela, desenvolvido através da integração multiprofissional, multidisciplinar e interdepartamental.

Nasce, assim, o Grupo de Humanização SAKURA que tem como propósito contribuir para uma permanência menos traumática no hospital, minimizando as conseqüências negativas da hospitalização sobre as condições psicoafetivas e sociais das pessoas hospitalizadas, bem como preparar os futuros profissionais da saúde para o atendimento humanizado nas instituições de saúde.

O projeto teve início em fevereiro de 2004, sendo a Clínica Cirúrgica a primeira unidade a ser contemplada com suas atividades, que posteriormente foram estendidas aos outros setores do hospital.

O grupo SAKURA, contando hoje também com a Liga Acadêmica de Humanização SAKURA, é

constituído por cerca de 40 acadêmicos dos cursos de graduação em Biomedicina, Enfermagem, Fisioterapia, Medicina, Nutrição e Terapia Ocupacional. A admissão de novos membros ocorre anualmente através de prova teórica voltada à temática humanização e entrevistas com as docentes coordenadoras do projeto dos cursos de Enfermagem e Terapia Ocupacional. Antes da efetiva participação do novo membro, realizam-se orientações quanto às atividades desenvolvidas nas enfermarias, bem como aulas teórico-práticas sobre temáticas envolvendo aspectos da humanização e do lúdico.

As atividades lúdicas são de responsabilidade dos integrantes do projeto e ocorrem três vezes por semana no período noturno. O grupo SAKURA conta com uma sala localizada no terceiro andar do Hospital de Clínicas (HC/UFTM). Nela são guardadas fantasias, maquiagens, materiais escolares como massa para modelar, cartolinas, cópias de desenhos, folhas em branco, lápis de cor, cola, tesouras sem ponta, livros de literatura infantil, giz de cera, jogos do tipo dama, dominó e xadrez, instrumentos musicais, fantoches, televisão, DVD e aparelho de som. Esses recursos encontram-se disponíveis aos clientes de todo o hospital.

Durante os dias de realização das atividades, os alunos reúnem-se na sala de humanização, utilizando como vestimenta um jaleco sem mangas, colorido e com o símbolo do grupo na parte anterior. Após a paramentação, os voluntários dividem-se em grupos, dirigindo-se para uma das unidades de internação, na qual desenvolvem brincadeiras, conversam e cantam com clientes, familiares e profissionais. Outros permanecem na sala de humanização, deixando-a aberta para que clientes e acompanhantes possam usufruir de seus recursos materiais. Para aqueles impossibilitados de deixar o leito, leva-se até a enfermaria livros, revistas e jogos.

Cada grupo é formado por cerca de dez a quinze acadêmicos, e a cada dia de atividade duas unidades são visitadas, de forma que semanalmente todo o hospital recebe a visita do grupo. Destaca-se que em datas comemorativas como páscoa, dia das mães, dos pais, das crianças e natal, os integrantes do grupo passam por todas as clínicas de internação do hospital entregando lembranças, apresentando-se caracterizados com fantasias e cantando músicas temáticas ou da preferência dos clientes.

A realização de atividades, seja nas enfermarias ou na sala de humanização, contribui para troca de saberes e experiências entre acadêmicos, clientes e equipe multiprofissional. O grupo foca-se em incentivar os clientes a exprimir seus anseios e inseguranças promovendo distração e tornando o ambiente hospitalar um local positivo e descontraído.

Além das atividades intra-hospitalares, o grupo também realiza apresentações teatrais em eventos

científicos e culturais com o intuito de captar novos integrantes e demonstrar o trabalho à comunidade.

Ressalta-se que a origem do grupo SAKURA na UFTM é contemporânea à definição da Política Nacional de Humanização (PNH), que emerge da necessidade de se garantir o direito constitucional à saúde para todos, de forma digna, com profissionais comprometidos com a ética da saúde e com a defesa da vida. Nessa perspectiva, para a implementação da PNH, adota-se como uma das orientações estratégicas a consolidação e a expansão da rede de humanização, facilitando trocas, dando visibilidade às experiências exitosas e multiplicando práticas comprometidas com a humanização na saúde⁽⁸⁾.

Muitos estudos^(3-7,9) têm apresentado experiências semelhantes a do grupo SAKURA, no entanto, a avaliação da satisfação dos clientes em relação a estas atividades pode se constituir em importante indicador para que os gestores do projeto tenham clareza do alcance do trabalho que realizam e verificar lacunas que precisam ser ajustadas levando-se em consideração o tempo de existência deste grupo.

A opinião dos clientes e de seus acompanhantes, nesse sentido, é fundamental, pois possibilitará redefinição e adequação de estratégias de intervenção. Dessa forma, esse estudo tem por objetivo caracterizar os clientes internados no HC/UFTM segundo as variáveis: sexo e idade e verificar a opinião destes clientes sobre sua satisfação em relação às atividades lúdicas realizadas pelos integrantes do grupo SAKURA.

TRAJETÓRIA METODOLÓGICA

Foi realizado um estudo do tipo exploratório-descritivo com clientes internados no HC/UFTM. Trata-se de um hospital público, universitário, de grande porte, que oferece atendimento de alta e média complexidade a população, disponibilizando 280 leitos operacionais conveniados ao Sistema Único de Saúde (SUS).

Participaram da pesquisa indivíduos que atenderam aos seguintes critérios de inclusão: ter recebido a visita do Grupo SAKURA no dia anterior à coleta, estar consciente, orientado no tempo e no espaço, comunicativo, independente da idade, etnia e sexo, e concordar com a participação no estudo.

Os dados foram coletados durante o período de um mês; neste período, todas as unidades de internação foram visitadas pelo Grupo SAKURA. Posteriormente às visitas realizadas, foi aplicado questionário aos clientes que atenderam aos critérios de inclusão na pesquisa, totalizando 218 participantes. O questionário foi preenchido pelo próprio cliente, com exceção daqueles que se encontravam impossibilitados ou solicitavam aos pesquisadores que o fizessem.

Ao convite para a participação na pesquisa, os sujeitos foram esclarecidos quanto aos seus objetivos e solicitados a assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Para os menores de 18 anos, a coleta foi realizada na presença dos respectivos acompanhantes que se responsabilizaram pela assinatura do termo.

O instrumento utilizado para a coleta de dados dividia-se em duas partes, a primeira com as variáveis: idade e sexo e, a segunda, com perguntas fechadas, contemplando questões de avaliação sobre a visita do Grupo SAKURA, relacionadas ao momento, ao horário, ao tempo de permanência dos acadêmicos nas enfermarias, às atividades lúdicas desenvolvidas, aos recursos materiais, à atuação dos acadêmicos, ao sentimento proporcionado durante a visita e à possibilidade do retorno do grupo. Cada pergunta apresentava as seguintes opções de respostas: ótimo, bom, regular e péssimo.

Os dados foram analisados segundo análise estatística descritiva através de frequências absolutas e percentuais, e os resultados foram organizados em gráficos.

O projeto que deu origem a esta pesquisa foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da UFTM (protocolo nº 986).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise das variáveis demográficas demonstrou que entre os 218 (100%) participantes, 116 (53,22%) eram do sexo feminino e 102 (46,78%) do sexo masculino. A idade convergiu para uma média de 37,95 anos, com variação de 20 dias a 85 anos.

O questionamento sobre os sentimentos aflorados nos clientes durante o momento em que o grupo esteve presente na enfermaria evidenciou que, para 146 (66,98%) participantes, as opiniões apontaram o quesito ótimo, seguido de 70 (32,12%) bom, 01 (0,45%) regular e 01 (0,45%) péssimo. Sabe-se que as atividades lúdicas adquirem importância no ambiente hospitalar como meio de garantir sua descontração e atenuar os sentimentos gerados durante a internação, aproximando pacientes e familiares de seu cotidiano, e promovendo sua adaptação a este local⁽⁹⁾.

Conforme se pode verificar, a opinião dos participantes sobre o horário da visita do grupo evidenciou que 109 (50,00%) o consideraram ótimo; 101 (46,33%) bom, 06 (2,76%) regular e 02 (0,91%) julgaram o horário péssimo. É oportuno informar que o grupo SAKURA realiza suas atividades no período noturno, a partir das 18h00. Este horário, segundo alguns clientes, deveria ser antecipado, uma vez que durante o dia as atividades lúdicas são praticamente inexistentes nas enfermarias, exceto na Pediatria. Outra questão relacionada ao horário noturno é a possibilidade de

que, muitas vezes, os clientes encontram-se dormindo, impedindo o seu aproveitamento da visita do SARAKURA.

Como se sabe, o ambiente físico pode influenciar no processo de cura do cliente, contribuindo para o aparecimento, em alguns casos, de enfermidades psicológicas. Nesse contexto, qualquer ação que vise transformá-lo, deve ser apreciada a fim de criar um ambiente que permita a interação entre clientes, familiares e equipe multiprofissional, visando favorecer o tratamento^(7,10). Dessa forma, o grupo SARAKURA já está estudando possíveis opções para um remanejamento das atividades e dos horários, procurando estendê-los também ao período diurno.

O tempo de permanência do grupo na enfermaria recebeu conceito bom pela maioria dos clientes, 82 (37,61%), seguido de ótimo para 71 (32,57%) participantes. Destaca-se, neste item, a ocorrência dos maiores índices dos quesitos regular, 56 (25,70%) e péssimo, 09 (4,12%).

Acredita-se que a insatisfação em relação ao tempo de permanência do grupo na enfermaria advém de sua limitação, o que impossibilita proporcionar contato mais amplo com os clientes e seus familiares. Este fato pode ser justificado pelo número de acadêmicos envolvidos tanto no Projeto SARAKURA como na Liga de Humanização, já que se conta com cerca de 40 acadêmicos, número muitas vezes insuficiente para atender à demanda do hospital. Acrescenta-se a flutuação nesta quantidade de participantes durante as atividades práticas, uma vez que para os integrantes do Projeto, trata-se de uma atividade voluntária, sendo considerada obrigatória apenas para os acadêmicos vinculados à Liga. A partir deste impasse, permanecer por um período maior em uma única enfermaria dificulta a promoção de estratégias que visem à distração e quebra de rotina hospitalar para clientes internados e seus familiares nas demais unidades do HC/UFTM. Como forma de equacionar esse problema, desenvolve-se o trabalho de divulgação no âmbito da universidade, especialmente nos primeiros períodos dos cursos, visando angariar novos adeptos ao projeto.

O tema relacionado especificamente às atividades lúdicas desenvolvidas pelo grupo SARAKURA obteve conceito ótimo pela maioria dos questionados, 144 (66,05%), seguidos de 70 (32,12%) opiniões como bom, 04 (1,83%) regular e nenhuma resposta como péssimo. Esses resultados demonstram a importância do lúdico no contexto hospitalar, que aparece como estratégia terapêutica e educativa, contribuindo para a adaptação ao hospital, além de estreitar os laços entre clientes e equipe multiprofissional^(5,7-8,11). Destaca-se que, com a implementação da ludoterapia para crianças em um serviço oncológico, houve melhora na interação entre

todos os envolvidos no processo de hospitalização, auxiliando na evolução humanística do ambiente hospitalar⁽⁵⁾.

Em pesquisa realizada em um hospital de Pernambuco, verificou-se que a utilização da musicoterapia em pós-operatório de cirurgia cardíaca para crianças foi uma opção positiva para a redução do quadro de dor, fato que confirma o lúdico como ferramenta terapêutica⁽¹²⁾.

Atualmente algumas instituições hospitalares tentam utilizar o lúdico como ferramenta de trabalho diário, apresentando-o como um facilitador da assistência. Nesses locais, a prática lúdica é promovida pela própria equipe de saúde, mas a falta de reconhecimento de alguns profissionais tende a contribuir para sua desvalorização. Nesse contexto, é freqüente encontrarmos hospitais cujas atividades lúdicas são realizadas apenas por voluntários sem o devido apoio da instituição⁽¹¹⁾.

Em relação aos recursos materiais utilizados, 153 (70,18%) clientes os consideraram ótimos, seguidos de 60 (27,52%) que opinaram como bons, 05 (2,30%) regulares e nenhum péssimo. Os recursos lúdicos possibilitam que os sentimentos gerados pela internação possam ser liberados, favorecendo assim o processo de cura. No caso de crianças, estes servem também como um meio de orientá-las sobre o motivo de sua internação, possibilitando que a mesma conheça a respeito dos procedimentos aos quais será exposta e aumente os conhecimentos acerca de seu corpo^(5,7). Os materiais utilizados são, por vezes, obtidos através de doações e produzidos pelos participantes do grupo, que utilizam sua criatividade para transformar materiais hospitalares em brinquedos.

A atuação dos estudantes durante a visita do grupo nas enfermarias foi considerada por 166 (76,15%) participantes como ótimo, para 48 (22,02%) como bom, 03 (1,38%) como regular e 01 (0,45%) péssimo. Em estudo realizado com acompanhantes de crianças hospitalizadas, observou-se que a incorporação do lúdico no cotidiano hospitalar favorece e valoriza as relações interpessoais entre os vários atores envolvidos neste processo, ou seja, as crianças, seus acompanhantes e a equipe de saúde⁽³⁾.

A possibilidade de outras visitas do grupo SARAKURA é vista como ótima em 189 (86,70%) questionários, seguida do conceito bom em 28 (12,84%), 01 (0,45%) regular e nenhuma avaliação péssimo.

Dessa forma, segundo a opinião destes participantes, percebe-se que o trabalho do grupo SARAKURA tem apresentado boa aceitação, mediante a atuação de seus integrantes, que buscam promover uma cultura de respeito e de valorização da vida humana.

Ressalta-se que utilização do lúdico em ambiente hospitalar deve envolver todos os membros da instituição como forma de contribuir para o surgimento de uma atenção à saúde voltada às características individuais do cliente⁽¹¹⁾.

Para tanto, há que se enfatizar que a humanização da assistência à saúde necessita de atenção a inúmeros aspectos, os quais devem ser norteados por uma filosofia organizacional, com princípios claramente estabelecidos e factíveis de serem concretizados na prática⁽¹³⁾.

Entende-se, também, que outra questão a ser considerada ao se tratar da humanização da assistência refere-se à formação do profissional em saúde. Aponta-se, nesse sentido, a crescente importância dos aspectos psicológicos, sociológicos e antropológicos na área da saúde, tornando prioridade a inclusão de tais conteúdos nos currículos⁽¹⁴⁾.

Assim, considerando a necessária indissociabilidade ensino, pesquisa e extensão, reforça-se a relevância de atividades como as do Grupo SAKURA, na formação dos profissionais de saúde.

CONCLUSÕES

Nesse estudo buscou-se avaliar a opinião dos clientes internados no HC/UFTM sobre sua satisfação em relação às atividades lúdicas realizadas pelos acadêmicos desta universidade.

Os resultados evidenciaram que tanto clientes adultos como crianças e seus acompanhantes apreciaram a iniciativa do grupo no desenvolvimento de atividades lúdicas no ambiente hospitalar, apresentando boa aceitação e criando o desejo de uma permanência maior nas enfermarias e seu retorno para a realização de outras atividades. Assim, o grupo SAKURA, por meio da música, teatro, brincadeiras e conversas, proporciona descontração e possibilidade de dissipar angústias que uma internação pode causar a clientes e familiares. Dessa forma, alerta-se sobre a necessidade de cuidados que não envolvam apenas o físico e o biológico, mas também o psicológico, o social e o espiritual.

Ressalta-se que a vulnerabilidade e a fragilidade humana impostas na situação de adoecimento e hospitalização devem ser permanentemente avaliadas e consideradas pelos profissionais de saúde que, nesse momento, tornam-se pessoas próximas e (co)responsáveis pelos cuidados e pela manutenção da vida.

No entanto, os sentimentos aflorados pela hospitalização frequentemente são desconsiderados, o que gera maior ansiedade e desconforto, podendo até mesmo interferir no processo terapêutico. Nesse contexto, a adoção de estratégias lúdicas tem sido uma alternativa que possibilita a minimização do sofrimento, ainda que por alguns momentos, pois

leva entretenimento e alegria para dentro de um ambiente muitas vezes frio e desumanizado.

A aceitação e a satisfação demonstradas pelos clientes participantes deste estudo reforçam a crença de que atividades como as desenvolvidas pelo grupo SAKURA, e por outros que atuam nesses ambientes institucionais, devem ser cada vez mais disseminadas e reproduzidas em outras localidades. Ademais, atividades dessa natureza compõem um aparato de estratégias inovadoras, vindo ao encontro da necessidade de se incorporar a humanização aos serviços de saúde.

Finalmente, destaca-se a contribuição que a realização de atividades de extensão universitária dessa natureza proporciona durante a vida acadêmica, colaborando com a formação de um profissional mais humano e solidário.

REFERÊNCIAS

1. Pinho LB, Santos SMA. Dialética do cuidado humanizado na UTI: contradições entre o discurso e a prática profissional do enfermeiro. *Rev Esc Enferm USP*. 2008;42(1):66-72.
2. Corbani NMS, Brêtas ACP, Matheus MCC. Humanização do cuidado de enfermagem: o que é isso? *Rev Bras Enferm*. 2009;62(3):349-54.
3. Azevedo DM, Santos JJS, Justino MAR, Miranda FAN, Simpson CA. O brincar enquanto instrumento terapêutico: opinião dos acompanhantes. *Rev. Eletr. Enf. [Internet]* 2008 [cited 2010 mar 15];10(1)137-44. Available from: <http://www.fen.ufg.br/revista/v10/n1/v10n1a12.htm>
4. Scochi CGS, Brunherotti MR, Fonseca LMM, Nogueira FS, Vasconcelos MGL, Leite AM. Lazer para mães de bebês de risco hospitalizados: análise da experiência na perspectiva dessas mulheres. *Rev Lat Am Enfermagem*. 2004;12(5):727-35.
5. Pedrosa AM, Monteiro H, Lins K, Pedrosa F, Melo C. Diversão em movimento: um projeto lúdico para crianças hospitalizadas no Serviço de Oncologia Pediátrica do Instituto Materno Infantil Prof. Fernando Figueira, IMIP. *Rev. Bras. Saude Mater. Infant*. 2007;7(1):99-106.
6. Aquino RG de, Bortolucci RZ, Marta IER. Clowns doctors: the children talk... *Online Braz J Nurs [Internet]* 2004 [cited 2010 mar 15];3(2). Available from: <http://www.uff.br/nepae/siteantigo/objn302aquinoetal.htm>
7. Mussa C, Malerbi FEK. O impacto da atividade lúdica sobre o bem-estar de crianças hospitalizadas. *Psicologia: Teoria e Prática*. 2008;10(2):83-93.
8. Ministério da Saúde. Núcleo Técnico da Política Nacional de Humanização. Humaniza SUS: Política Nacional de Humanização: a humanização como eixo norteador das práticas de atenção e gestão em todas

as instâncias do SUS. Brasília: Ministério da Saúde; 2004.

9. Motta BA, Enumo SRS. Brincar no hospital: Estratégia de enfrentamento da hospitalização infantil. *Psicol Estud.* 2004;9(1):19-28.

10. Ferreira, MA. A comunicação no cuidado: uma questão fundamental na enfermagem. *Rev Bras Enferm.* 2006;59(3):327-30.

11. Mitre RMA, Gomes R. A perspectiva dos profissionais de saúde sobre a promoção do brincar em hospitais. *Cien Saude Colet.* 2007;12(5):1277-84.

12. Hatem TP, Lira PIC, Mattos SS. Efeito terapêutico da música em crianças em pós operatório de cirurgia cardíaca. *J Pediatr (Rio J).* 2006;82(3):186-92.

13. Andrade LM, Martins EC, Caetano JA, Soares E, Beserra EP. Atendimento humanizado nos serviços de emergência hospitalar na percepção do acompanhante. *Rev. Eletr. Enf. [Internet].* 2009 [cited 2010 mar 15];11(1):151-7. Available from: <http://www.fen.ufg.br/revista/v11/n1/v11n1a19.htm>.

14. Nogueira-Martins MCF. Formação: saberes e fazeres humanizados. *Boletim da Saúde.* 2006;20(2):109-18.

Artigo recebido em 28.12.08.

Aprovado para publicação em 03.12.09.

Artigo publicado em 31.03.10.