



## OS EFEITOS DA ATUAÇÃO *CLOWN* EM PACIENTES HOSPITALIZADOS

Roger Rieger, Universidade do Vale do Taquari (UNIVATES),

roger.rieger@universo.univates.br

Marcos Minoru Otsuka, Universidade do Vale do Taquari (UNIVATES),

minoru@univates.br

**PALAVRAS-CHAVE:** *Clown, Recreação hospitalar; Ludicidade.*

### 1 INTRODUÇÃO

O ambiente hospitalar é um dos lugares em que o ser humano encontra-se limitado a não realizar tarefas cotidianas, sejam elas de lazer ou trabalho. Lugar que se tornou um espaço que desencadeia sentimentos indesejáveis, como estresse, medo, raiva, ansiedade e tristeza (MUSSA; MALERBI, 2012).

Observa-se neste cenário a intervenção dos *clowns* (palhaços), que através da recreação e a ludicidade buscam levar alegria a pacientes, acompanhantes e profissionais de saúde. A metodologia utilizada por estes grupos é a ressignificação do ambiente hospitalar, iniciando pela identificação dos *clowns*, que intitulam-se Doutores Besteirólogos (segundo Doutores da alegria (texto digital). Este termo foi criado para definir a especialidade dos *clowns*). Muitos estudos apresentam resultados positivos quanto a este tipo de intervenção hospitalar, além de verificarmos congressos e encontros, realizados em todo o mundo (RIBEIRO et al., 2014; OLIVEIRA; OLIVEIRA, 2008).

Segundo Patch Adams (2002), o que todos precisam é ser contaminados pelo amor, pela compaixão, pela a alegria e pela generosidade, e que isso torne-se algo natural do ser humano. A partir desta reflexão surgiu o interesse por fazer parte do grupo “*Clown - E Seu Sorrir!?!*”, projeto de extensão da UNIVATES, com intervenções realizadas em um hospital de médio porte localizado na cidade de Lajeado - Rio Grande do Sul. Com o intuito de avaliar o impacto das atuações no hospital em que são realizadas as intervenções, justifica-se a escolha deste tema para o estudo.



Esta pesquisa, que tem por objetivo verificar a importância da intervenção *clown* no ambiente hospitalar, será realizada com o grupo “*Clown - E Seu Sorrir?!?*”, já mencionado no parágrafo anterior.

## 2 OBJETIVO

Verificar a importância da intervenção *clown* em ambiente hospitalar.

## 3 METODOLOGIA

A pesquisa será de cunho quantitativo e qualitativo, pois como ressalta Minayo (2002, p. 22) os dados quantitativos e qualitativos não se opõem. “Ao contrário, se complementam, pois a realidade abrangida por eles interage dinamicamente, excluindo qualquer dicotomia.”

O estudo será realizado em um hospital do interior do Estado do RS. Será utilizado diário de campo e a aplicação de um questionário, realizado pré e pós-atuação dos *clowns*, o qual foi estruturado com três perguntas. A aplicação da pesquisa será feita com pacientes internados no setor H7 e que não estejam em ambiente de isolamento.

Para quantificação dos dados será utilizada a escala de faces de McDowell & Newell (1996, p. 579).

As perguntas que farão parte deste questionário são: a) Qual face expressa como você se sente nos dias em que os palhaços (*Clowns*) visitam você? b) Qual face expressa como você se sente nos dias em que os palhaços (*Clowns*) não visitam você? c) Qual face se aproxima mais de expressar como você se sente agora?

## 4 DESCRIÇÕES

A pesquisa será realizada no segundo semestre de 2018, nos meses de setembro e outubro, sendo analisados os dados no mês de novembro. Este estudo será custeado pelo estudante.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS



# IX CONGRESSO SULBRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE

VII CONGRESSO ESTADUAL  
DE EDUCAÇÃO FÍSICA NA ESCOLA

I CONGRESSO ESTADUAL DE ATIVIDADE  
FÍSICA, SAÚDE E TREINAMENTO

A utilização do *clown* tem demonstrado relevante importância no ambiente hospitalar, pois proporciona momentos de riso e descontração, através de intervenções que utilizam o lúdico. Segundo Sato et al. (2016), o objetivo dos palhaços é ressignificar o ambiente hospitalar, proporcionando melhoria do bem-estar emocional de pacientes, acompanhantes e profissionais de saúde. Neste mesmo estudo pode-se verificar que atividades lúdicas auxiliam na diminuição do estresse, raiva, tensão e medo, através da liberação de hormônios chamados endorfina, que proporcionam a sensação de prazer.

## 5 REFERÊNCIAS

ADAMS, Patch. Humour and love: the origination of clown therapy. **Postgrad Med J**, v. 78, p. 447-448, 2002.

MCDOWELL, Ian. Measuring health: A guide to rating scales and questionnaires. New York: Oxford University Press, 1996.

MINAYO, Mari C. de S. (Org). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 21. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

OLIVEIRA, Roberta R. de; OLIVEIRA, Isabel C. dos S. Os doutores da alegria na unidade de internação pediátrica: experiências da equipe de enfermagem. **Escola Anna Nery Revista de Enfermagem**. v. 12, n. 2, p. 230-236, 2008.

RIBEIRO, Ana B. da S.; PINHEIRO, Woneska R.; ARAUJO, Gleice A.; AKERMAN, Marco. A ludoterapia e a criança hospitalizada: uma revisão sistemática. **Cadernos ESP**, Ceará. p. 67 - 80. jan/jun. 2014.

SATO, Mariana; RAMOS, Artur; SILVA, Carolina C.; GAMEIRO, Gustavo R.; SCATENA, Camila M. da C. **Clowns: a review about using this mask in the hospital environment**. **Botucatu: Interface**, v. 20, n. 56, p. 123-134, 2016.