

ATIVIDADES LÚDICAS DURANTE A SESSÃO DE DIÁLISE*

Vera Lucia Fortunato Fortes¹
Sheila Assoni²
Mônica Durante Menezes³
Dalva Maria Pomatti⁴

RESUMO

O objetivo deste trabalho é avaliar os efeitos das atividades lúdicas realizadas durante as sessões de hemodiálise em um hospital de médio porte do interior do Rio Grande do Sul, no qual realizou-se um estudo qualitativo, exploratório-descritivo. Participaram do mesmo oito pacientes, que realizaram atividades lúdicas e responderam a uma entrevista semiestruturada, cujo conteúdo foi submetido à análise temática. A aplicação das atividades na diálise trouxe benefícios aos pacientes, pois lhes ofereceu entretenimento, possibilitou-lhes passagem mais rápida do tempo, afastou a tristeza e estimulou seu raciocínio. Apesar de pequenas dificuldades de infraestrutura, de timidez dos pacientes e do pouco apoio da equipe, a constância no oferecimento dos jogos e da música promoveu a adesão e o acolhimento desses pacientes. O lúdico minimiza a ociosidade durante a hemodiálise, é viável como cuidado de enfermagem, tem boa aceitação e humaniza a assistência, promovendo o bem-estar psicossocial.

Palavras-chave: Doença renal crônica; hemodiálise; atividades de lazer.

PLAYFULL ACTIVITIES DURING DIALYSIS SESSION

ABSTRACT

The objective of this work is to evaluate the effects of playfull activities happened over hemodialysis in a medium-sized hospital in the country of Rio Grande do Sul where a qualitative exploratory-descriptive study was accomplished. Eight patients, who achieved playfull activities, participated in the program. They answered to a semi-structured interview, which content was submitted to thematic analysis. The application of the activities in dialysis brought benefits to patients, thus it offered to them entertainment, distraction, made them happier and stimulated their thinking. Despite some difficulties of infrastructure, patients' timidity and little support from the team, the constant offer of the plays and music provided shelter to these patients. Playfull minimizes idleness during hemodialysis, it is feasible as nursing care, it has good acceptance and it humanizes the assistance by promoting psychosocial well-being.

Keywords: Chronic kidney failure, hemodialysis, leisure activities.

¹ Mestre em Assistência de Enfermagem (UFSC). Enfermeira Assistencial do Hospital São Vicente de Paulo, Professora Curso Técnico de Enfermagem – Universidade de Passo Fundo - UPF.

² Acadêmica de enfermagem – UPF.

³ Acadêmica de enfermagem – UPF.

⁴ Mestre em Assistência de Enfermagem (UFSC). Professora Titular do Curso de Enfermagem - UPF.

* Trabalho desenvolvido na disciplina de Iniciação Científica do Curso de Enfermagem da Universidade de Passo Fundo (UPF).

Introdução

A doença renal crônica é uma doença de acometimento sistêmico, debilitante e progressiva, que em fase avançada leva à necessidade da terapia renal substitutiva. O tratamento pela hemodiálise possibilita a melhoria dos sintomas, porém esse recurso é ininterrupto, podendo se tornar bastante cansativo e repetitivo.

O paciente, ao descobrir o problema renal, passa por um processo de aceitação da doença e também de seu tratamento. Imposições e limitações surgem, as quais visando o seu bem-estar e ao prolongamento da vida. No entanto, a cronicidade e a dependência da máquina de hemodiálise podem ser percebidas como um constante contato com a morte, no sentido que, ao mesmo tempo em que lhe “dá a vida”, pode tirá-la a qualquer momento (Garcia, 2004).

A rotina contínua e duradoura das sessões impõe ao paciente a interrupção das suas atividades diárias, a dedicação quatro horas, três vezes por semana, ao tratamento na máquina, processo que muitas vezes se repete por tempo longínquo. Observa-se que a equipe de enfermagem se detém exaustivamente nas técnicas e procedimentos, não dispondo do tempo necessário para se dedicar às atividades de entretenimento (música, jogos, teatro, entre outros).

Diante desse fato, as intervenções lúdicas, se bem conduzidas, podem ser satisfatoriamente aceitas e aproveitadas pelo adulto e, em casos de tratamento duradouro, tornam-se aliadas para suavizar o peso do processo crônico. Atividades lúdicas são definidas por Rabelo e Padilha (1998) como qualquer ação que produza um distanciamento da realidade, estimule a livre expressão dos participantes, relaxe as tensões e proporcione entretenimento e reconhecimento de si.

Episódios depressivos podem acometer o doente em diálise, merecendo a atenção, sobretudo, de parte da equipe de enfermagem, que permanece mais continuamente com o paciente. Para Inchoste, Mendes, Fortes & Pomatti (2007), a dependência das sessões de diálise pode alimentar sentimentos negativos em relação a sua condição de vida e, no momento em que se está na máquina, tais sentimentos podem aflorar, entre os quais a monotonia, pode exacerbar. A equipe multidisciplinar da unidade de diálise conta com um psicólogo; assim, ao identificar episódios estressantes ou depressivos esses pacientes devem ser encaminhados ao profissional.

Ao mensurar o grau de depressão de pacientes em hemodiálise, os resultados apontaram para uma incidência relevante, fazendo-se necessário o trabalho multidisciplinar para o diagnóstico precoce, orientação e educação para o tratamento mais efetivo da depressão, investindo em programas e apoio para melhoria da qualidade de vida destes pacientes (Santos, Bandeira & Coiado, 2008). Outro estudo com idosos em terapia hemodialítica demonstrou a presença de um humor levemente deprimido e apontou que as habilidades de enfrentamento tornam-se necessárias para o ajustamento social e psicológico da pessoa idosa (Ribeiro et al., 2009).

O uso de atividades lúdicas, brincadeiras e jogos permitem ao paciente deprimido restabelecer mais facilmente o contato com o outro e melhorar sua autoexpressão, autopercepção, autoestima e autocuidado. Além desses benefícios, o uso dessas atividades também lhe permite restaurar o interesse e a concentração, aumentar a energia e a confiança em si mesmo, reduzir o sentimento de culpa e inutilidade, o que acarreta uma melhora considerável do humor deprimido e a saída do quadro depressivo (Santos, 2000).

Entre as atividades lúdicas, a musicoterapia tem sido uma das mais utilizadas no ambiente hospitalar, pois é um recurso que complementa o cuidado do ser humano, visando

ao bem-estar do paciente por restaurar sua consciência e seu equilíbrio. A música já se incorporou à vida cotidiana das pessoas, estando presente nas salas de espera, nos supermercados, nos transportes urbanos, entre outros. Possui uma colocação importante no reparo do equilíbrio psicológico e afetivo do ser humano, contribuindo também nas relações sociais (Brasil & Schwartz, 2005).

Leão e Silva (2004) trazem o conceito de musicoterapia para a enfermagem como a utilização criteriosa da música como recurso complementar no cuidado ao ser humano em todas as fases do ciclo vital, visando à restauração do equilíbrio e do bem-estar possível, além de favorecer a comunicação e, em muitos casos, a ampliação da consciência individual no processo saúde-doença.

O programa de “lazer hospitalar” utiliza formas de recreação para ocupar o tempo ocioso de nefropatas que enfrentam uma rotina de imobilidade e dependência, no sentido de oportunizar uma melhoria da qualidade de vida diante das angústias e tensões decorrentes da doença crônica, bem como, promover a integração buscando situação de sociabilidade. As atividades do programa incluem jogos, teatro, música, leituras, folhetos explicativos, palestras, filmes, jogos de tabuleiro (dominó, dama, xadrez), quebra-cabeça, vareta, jogo da velha, baralhos (Oliveira, Silva, Francisco, Almeida & Batista, 2009).

Sensibilizados com a carência de atividades durante a vigília dos pacientes ligados à máquina de hemodiálise e com o intuito de tornar mais alegre o ambiente da diálise, a proposta da aplicação de atividades lúdicas surge como uma possibilidade de cuidado essencial, que promove o ânimo e a melhoria na qualidade de vida do renal crônico. Com essa motivação e norteado pela crença de que os pacientes renais crônicos que aderem às atividades lúdicas poderão reduzir o déficit de lazer e perceber a passagem mais rápida do tempo realizou-se o presente estudo. O objetivo dessa investigação é avaliar os efeitos das atividades lúdicas realizadas durante as sessões de hemodiálise em um hospital de médio porte do interior do Rio Grande do Sul, com o propósito de diminuir o déficit de lazer durante a sessão de hemodiálise.

Metodologia

Este é um estudo descritivo-exploratório de abordagem qualitativa, a qual trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, e corresponde a um espaço mais profundo das relações dos processos e dos fenômenos, que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (Minayo, 2002).

O estudo foi realizado na Unidade Renal de um hospital localizado no norte do Rio Grande do Sul. A instituição de saúde caracteriza-se como de média complexidade, com aproximadamente 200 leitos. É considerado um centro de referência na região do Planalto Médio, presta assistência qualificada e conta com avanços tecnológicos, além de uma equipe multiprofissional composta por enfermeiros, médicos, psicólogos, fisioterapeutas, nutricionista, assistente social, entre outros. O serviço da hemodiálise desse hospital presta serviços à comunidade local e regional há mais de vinte anos e tem em seu programa 57 pacientes em hemodiálise e 41 em diálise peritoneal.

Este estudo foi realizado com pacientes em tratamento hemodialítico durante o primeiro semestre de 2009. Participaram voluntariamente do estudo oito usuários do serviço de hemodiálise que frequentavam as sessões às terças-feiras, quintas-feiras e aos sábados e atendiam aos seguintes critérios de inclusão: manifestação de interesse em participar do trabalho; homens, mulheres e crianças; pessoas portadoras de deficiências motoras, visuais e

auditivas. Foram excluídos os pacientes renais crônicos com membro superior contrário ao da fistula artério-venosa amputado/fraturado/imobilizado.

No dia combinado com os pacientes, as atividades lúdicas foram realizadas em algumas sessões de tratamento e, ao final dessas, os participantes responderam a uma entrevista semiestruturada com as seguintes questões norteadoras: “Como o Sr.(a) viu a realização das atividades de recreação durante as sessões de hemodiálise? (Me fale sobre suas experiências, suas impressões); Que importância o Sr.(a) atribuiu às atividades de recreação? Em sua opinião, tais atividades poderiam acontecer de forma rotineira? Por quê?”

As atividades lúdicas foram elaboradas pelas próprias pesquisadoras e compreenderam jogos de memória, caça-palavras, cruzadinhas, sete erros, forca, quebra-cabeça, general, baralho, resta-um. Cada paciente pôde escolher, dentre esses, os de sua preferência; também foi oferecido aos que se interessassem pintura e música. A maior parte dos jogos foi construída pelas pesquisadoras utilizando motivos que dão ênfase à promoção da saúde. As atividades foram realizadas com o auxílio das pesquisadoras no mínimo três vezes por semana durante duas semanas, em horários que não interferiram na rotina da unidade.

Na sequência de cada aplicação dos trabalhos de recreação, as pesquisadoras fizeram anotações em diário de campo, seguindo um roteiro básico referente a cada atividade e sua relação com os participantes, pontos fortes e frágeis.

Após a realização de cada entrevista, as falas que correspondiam às respostas foram validadas através da leitura submetidas à análise de conteúdo na modalidade temática (Minayo, 2002).

O projeto foi apreciado e aprovado pelo Comitê de Ética da Universidade de Passo Fundo, registro nº. 316/2007. Seu desenvolvimento foi autorizado pela instituição hospitalar onde o estudo foi desenvolvido. Todos os participantes assinaram o convite de participação e o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Resultado e Discussões

Foram realizadas seis oficinas lúdicas durante os turnos da manhã, em dias alternados, em duas semanas. A amostra total foi de oito pacientes renais crônicos, cinco do sexo masculino e três do sexo feminino, com idades que variaram de 36 a 62 anos de idade.

Cada oficina tinha a duração de duas horas e ocorria após o lanche. A cada encontro, as pesquisadoras traziam consigo o *kit* de atividades lúdicas composto pelos jogos e também pelos dispositivos de ouvir música, ofereciam-nos aos pacientes que faziam sua escolha, de acordo com sua preferência pessoal. Nas atividades que necessitavam de auxílio, as acadêmicas faziam a parceria da dupla. Imediatamente após cada oficina, as pesquisadoras realizavam anotações em diários de campo sobre reações positivas manifestadas pelos participantes, fragilidades ou itens a melhorar.

No encontro de encerramento, antes das brincadeiras, foi oferecido um café da manhã especial, sugerido e servido pelas pesquisadoras. Na semana seguinte, foram realizadas as entrevistas com as duas questões norteadoras, que se referiam às impressões quanto às atividades de recreação e à importância de mantê-las durante as sessões de hemodiálise.

Seguindo a análise temática, construiu-se uma grande categoria acerca das contribuições benéficas das atividades lúdicas durante o tratamento, incluindo a passagem rápida do tempo na hemodiálise, o entretenimento e a oportunidade de promover a saúde psíquica e o cognitivo. Para as falas, os sujeitos foram identificados como E1, E2 e assim sucessivamente. A segunda categoria refere-se à descrição a partir material examinado dos diários de campos.

1. Benefícios percebidos pelos pacientes na utilização das atividades lúdicas

Esta categoria foi construída a partir das entrevistas realizadas após as seis oficinas e mostra as vantagens apontadas pelos participantes, as quais são apresentadas em subcategorias:

1.1 Percebendo a sessão de hemodiálise mais rápida

Permanecer quatro horas em um mesmo lugar, sentado ou deitado, tendo a perspectiva de repetir mais duas vezes essa situação na mesma semana, por todo o mês, durante muito tempo e de forma ininterrupta pode gerar uma sensação entediante. Assim, formas de distração que possam dar a impressão de minimização do tempo percorrido na máquina de hemodiálise são benéficas para se desapereber da passagem das horas e/ou minutos.

As falas abaixo ilustram a sensação prazerosa que foi dar-se conta de que as brincadeiras abreviaram o tempo conectado à máquina, o que diminuiu a morosidade das horas prescritas de tratamento:

“... as horas passam mais ligeiras, gostei mesmo.” (E1)

“...o tempo passou mais rápido...” (E2)

“...o tempo passa melhor” (E3)

“Gostei, o que tiver pra ajudar a passar o tempo, é bom...” (E4)

Existem equipamentos de hemodiálise em diversos tamanhos e graus de eficiência. Máquinas mais modernas permitem que o sangue circule mais rapidamente, diminuindo o tempo de diálise, porém a frequência e a duração se mantêm em duas a três sessões por semana, de três a quatro horas, para evitar complicações (Smeltzer & Bare, 2002). A insuficiência renal crônica em estágio terminal impõe a obrigatoriedade de muitas horas, fato irremediável para a redução dos sintomas urêmicos. Geralmente, a prescrição-padrão de hemodiálise é de três sessões semanais, porém o próximo desafio será descobrir se sessões diárias, seja de curta ou longa duração, poderão melhorar a sobrevida e diminuir a morbidade dos pacientes (Góes Jr, Andreoli, Sardenberg & Cenderoglo, 2006).

A hemodiálise é um procedimento exaustivo, estressante, ainda mais se considerando que os pacientes, na concepção de Guimarães, ficam temporária ou permanentemente dependentes dos cuidados e decisões de pessoas que lhes são estranhas em ambiente que não lhes é familiar, sujeitando-se a uma série de normas e rotinas preestabelecidas, e quase não podendo tomar suas próprias decisões (Brasil & Schwartz, 2005). Fazer hemodiálise torna a vida monótona e sem expectativas para uma mudança ou futuro melhor, pois o paciente vê-se impotente diante da doença, o que lhe causa angústia por não poder trabalhar e, muitas vezes, depender dos outros (Arruda, 2004).

As sessões de hemodiálise impõem regras na vida das pessoas, pois precisam obedecer ao horário estabelecido para a filtração do sangue. Nesse ínterim, conversam com a equipe e seus pares, dormem, lancham, assistem à televisão, lêem; contudo, mesmo fazendo isso ou aquilo, o tempo demora-lhes a passar. A música ou outras atividades de lazer tornam-se

alternativas criativas para minimizar, provavelmente, os efeitos da monotonia e da intolerância, permitindo ao paciente mergulhar no seu íntimo e usufruir o prazer da distração (Inchoste, Mendes, Fortes & Pomatti, 2007).

Mesmo com o acesso a novas tecnologias, acredita-se que a dose de tratamento não sofrerá modificações, ou seja, serão mantidas as horas semanais. Cabe à equipe interdisciplinar construir um programa de atividades que faça os pacientes perceberem que o tempo passou mais rápido, suavizando os efeitos da monotonia na sessão.

1.2 Oportunidades de lazer e entretenimento durante a sessão de hemodiálise.

Propor atividades lúdicas nas sessões de hemodiálise foi considerado uma novidade, algo inusitado, cuja aplicação rompeu consideravelmente a rotina na unidade e tornou-a menos monótona.

As declarações assim confirmam.

“é bom por causa da distração...” (E1)

“Foi bom, por causa do entretenimento...” (E3)

“.. a gente passa os minutos mais distraído.” (E5)

“Devia continuar...porque entrete...” (E6)

“...porque daí aqui eu não durmo e sinto sono à noite...”(E7)

Luckesi (1998, p. 22) define atividade lúdica “como aquela que propicia a plenitude da experiência. [...] uma atividade onde o sujeito entrega-se à experiência sem restrições de qualquer tipo, especialmente as mentais, que usualmente tem por base juízos pré-concebidos sobre coisas e práticas humanas. [...] é aquela que dá plenitude e, por isso, prazer ao ser humano, seja como exercício, seja como jogo simbólico, seja como jogo de regra. Os jogos apresentam múltiplas possibilidades de interação consigo mesmo e com o outro”.

O lúdico é considerado prazeroso, pois tem a capacidade de cativar o indivíduo de forma intensa e total, gerando um clima de entusiasmo, o que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Envolvida nesta atmosfera de prazer, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução do seu objetivo. Dessa forma, as atividades lúdicas são excitantes, mas também exigem uma mobilização pessoal (Nunes, s.d).

Lúdico é tudo aquilo que provoca alegria, emoção, espiritualidade e prazer. Jogos, dramatizações, festas ou celebrações, diversões e outras atividades de lazer que proporcionem momentos de mais leveza, descontração, alegria, vitalidade, gozo, vitórias e derrotas, descobertas, criação, novos conhecimentos, descobertas e movimentos são formas de vivenciar o lúdico (Brasil & Schwartz, 2005).

A enfermagem busca novos caminhos para prestar assistência, porém a sistematização na prática rotineira hospitalar permanece com a dicotomia teoria-prática e o cuidar continua sendo empiricamente manual e técnico, visto que a observação, a comunicação, a visão do ser paciente e sua participação direta nas decisões do tratamento são pouco levadas em

consideração. Portanto, nesses processos, o agir continua a ser desvinculado do sentir e pensar (Coutinho & Costa, 2001).

Ao desenvolver o projeto lúdico-socializante com pacientes e familiares de um hospital geral de grande porte, os resultados mostraram os benefícios percebidos pelos usuários, incluindo diminuição da ociosidade, ansiedade, stress e depressão. Proporcionar prazer, alegria, divertimento, tranquilidade, distração e calma, faz esquecer da dor e superar a internação, leva-os a se sentirem úteis, integra-os ao meio social, com o que o tempo passa mais rápido, contribuindo para a troca de informações e favorecendo a recuperação (Guimarães, 2004).

Os profissionais do cuidado, principalmente aqueles que trabalham em terapias continuadas, necessitam utilizar intervenções que extrapolem os tributos técnicos, adotando novas condutas, que tornem mais ameno o sofrimento causado pelo tratamento duradouro.

1.3 Promoção da saúde mental/cognitiva

Nesta subcategoria estão elencados os outros benefícios percebidos pelos pacientes com a participação efetiva nas atividades lúdicas. Dizem respeito às sensações mais marcantes e que atuaram em nível mental e racional. Dentre as impressões e opiniões apareceram falas como:

“...porque se a gente tá parado, pensa em coisa ruim, e tendo uma atividade desvia o pensamento...não pensa coisa ruim.” (E2)

“...Se a gente não faz nada, a gente se estressa...” (E7)

“...a gente raciocina mais.” (E8)

Em todos os tratamentos crônicos, o paciente se debilita e sofre danos psicológicos. Na hemodiálise não é diferente, pois ele necessita doar-se por inteiro às sessões, o que o impede de realizar muitas atividades, e interfere na sua rotina pessoal.

Com o uso de atividades lúdicas, brincadeiras e jogos musicais, o paciente deprimido restabelece mais facilmente contato com o outro e melhora sua autoexpressão, auto percepção, autoestima e autocuidado; restaura o interesse e a concentração; aumenta a energia e a confiança em si mesmo; reduz o sentimento de culpa e inutilidade, o que acarreta uma melhora considerável do humor deprimido e a saída do quadro depressivo. O lúdico é a experiência da plenitude, de permitir que a pulsação rítmica da vida se manifeste e integre todas as partes do ser. É um mergulho nas águas pulsantes da vida (Santos, 2000).

Todo ser humano pode favorecer-se com o uso de atividades de entretenimento, tanto no aspecto de diversão e prazer quanto no psicossocial, desenvolvendo várias capacidades.

Ao implementar o espaço lúdico-socializante em unidades especializadas de um hospital, percebeu-se que a ludicidade e o lazer minimizam as tendências antissociais, favorecem o equilíbrio emocional, aliviam as tensões individuais, agem como elemento integrador e unificador e ampliam as oportunidades do desenvolvimento cultural (Guimarães, 2004).

A experiência de agregar atividades lúdicas às atividades pedagógicas promove um pouco de alegria durante os momentos difíceis da realização da diálise e a interação afetiva

saudável, o que acaba contribuindo indireta e positivamente no resultado do tratamento (Lima, 2010).

A realização de atividades de lazer durante algum tempo de tratamento em ambiente hospitalar é manifestada por contentamento, pois propicia aos participantes de várias idades, culturas e experiências, a socialização e o esquecimento das dificuldades, com a vantagem de envolver-se em uma atividade sadia, que proporciona prazer e que possa atender alguma expectativa (Scochi et al., 2004).

O percurso das oficinas

Esta categoria apresenta pontos fortes descritos pelas pesquisadoras nos roteiros dos diários de campo sobre situações que restringiram o desenvolvimento das atividades lúdicas, as quais foram marcantes no início do processo e foram abrandadas ao longo do trabalho. Observaram-se dificuldades de materiais ou infraestrutura, incluindo a pouca disponibilidade de aparelhos de música (MP3) e a falta de mobiliário, como mesas e cadeiras, que possibilitasse a realização dos jogos. Porém, tais dificuldades foram superadas, pois adaptações foram permitidas para que os jogos acontecessem.

As demais dificuldades dizem respeito a questões humanas, pois, inicialmente, alguns pacientes rejeitaram participar da proposta e, somado a isso, houve desinteresse da equipe de enfermagem em entusiasamá-los. No entanto, essas foram situações que se modificaram com o decorrer das atividades lúdicas, pois a presença das pesquisadoras rotineiramente nos dias de hemodiálise levou a uma melhor adesão, o que gerou satisfação grupal, tanto que quase todos os pacientes lamentaram a interrupção das atividades, exceto um, que desistiu quando a pesquisa ainda não havia sido finalizada.

Assim como as atividades lúdicas utilizadas na pedagogia contribuem para aprendizagem, seu uso em cenários de doença colabora para promoção de saúde, pois propiciam ultrapassar a realidade transformando-a através da imaginação (Maluf, 2006). Entreter-se nas atividades lúdicas consiste em momentos mágicos, nos quais os doentes em hemodiálise dizem esquecer por instantes o infortúnio do processo crônico.

Imergir nas atividades distrativas consistiu num momento terapêutico ao doente renal crônico. Ao escolher a forma de passatempo, além de ter tido sua preferência respeitada, ele fez algo que lhe despertou prazer durante algumas horas de conexão à máquina; buscando resolutividade dos desafios de jogos, ele ocupou o tempo livre, evadindo-se por momentos, do “mundo da doença”.

As atividades lúdicas constituem recursos técnicos/terapêuticos e, possivelmente, venham a auxiliar os enfermeiros na assistência aos pacientes com insuficiência renal crônica, devolvendo-lhes a autoestima e fazendo-os encontrar razão para viver. O enfermeiro que tenha interesse em trabalhar com esta técnica deve antes investigar junto aos pacientes quais são as atividades que gostariam de vivenciar. Dessa forma, o lúdico será de maior valia para a equipe e para o paciente (Brasil & Schwartz, 2005).

Muitas observações do diário comprovaram a acessibilidade junto aos pacientes e equipe para a execução de uma proposta inovadora, decorrente do vínculo estabelecido entre pesquisadoras e participantes. Confirmando a aproximação que se deu com o oferecimento das brincadeiras, observaram-se entusiasmo e disposição por parte dos pacientes, entrosamento entre os membros participantes, formação de torcida, descontração do ambiente, inclusão de mais um adepto ao final das oficinas e confraternização de encerramento da proposta.

Considerações finais

Observa-se uma demanda elevada de pacientes em programas de hemodiálise e uma carência de programas de distração e/ou lazer nas salas de espera ou terapia renal. Desde que esses sejam bem instrumentalizados, certamente as atividades lúdicas contribuirão para minimizar o tempo parado, mas, principalmente, promoverão o bem-estar emocional do paciente.

Propor a realização de atividades lúdicas durante sessões de hemodiálise ou, principalmente, despertar a novidade, foi um desafio e um fato inusitado. Além de romper a rotina da unidade, sensibilizou a equipe funcional e minimizou a demora sentida nas sessões do tratamento.

A essência dos resultados foi obtida por meio de entrevistas subsequentes ao término das oficinas com os envolvidos no processo e pelos registros dos diários de campo, os quais comprovaram que o estudo respondeu aos objetivos propostos. Os jogos elaborados artesanalmente pelas pesquisadoras foram aplicados com êxito, proporcionaram distração e reduziram a ociosidade do tempo de permanência ligado à máquina. Houve uma resistência inicial, considerada natural, por ser algo diferente do cotidiano, porém a partir da segunda oficina, a adesão foi completa.

O desenvolvimento do trabalho leva a crer que a proposição de inovações no cuidado às pessoas com doenças duradouras é possível. Porém, exige muito empenho e criatividade de parte dos profissionais, apoio da equipe e acolhimento por parte dos usuários.

Referências Bibliográficas:

- Arruda L. Z. (2004). Arteterapia: uma experiência durante o tratamento em hemodiálise. In: Ormezzano G.(org). *Questões de Arteterapia*. (p. 152-162). Passo Fundo: Editora da UPF.
- Brasil, M. L. S., & Schwartz, E. (2005). As atividades lúdicas em unidade de hemodiálise. *Acta Scientiarum Health Sciences* [on line], v. 27, n. 1 [citado em 15 de setembro 2010], p. 9-18. Disponível na World Wide Web: <http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciHealthSci/article/viewArticle/1430> ISSN 1679-9291.
- Coutinho, S. E. D., & Costa, T. N. A. (2001). *A hospitalização na percepção da criança: fada madrinha ou bico-papão?* João Pessoa: Almeida Gráfica e Editora.
- Garcia, T. P. (2004). A contribuição da utilização dos recursos artísticos e lúdicos pelo psicólogo hospitalar no tratamento de pacientes renais no Hospital do Rim e Hipertensão. *Trabalho de Conclusão de Curso*. São Paulo (SP): Faculdade de Psicologia – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Disponível na World Wide Web: < <http://www.psicologia.com.pt/artigos/textos/TL0043.pdf>>.
- Góes Jr, M. A., Andreoli, M. C. C., Sardenberg, C., Santos, B. F. C., & Cenderoglo, M. N. (2006). Diálise no paciente com insuficiência renal crônica: hemodiálise e diálise peritoneal. In: Barros, E., Manfro, R. C., Thomé F. S. & Gonçalves, L. F. *Nefrologia: rotinas, diagnóstico e tratamento*. 3º ed. (425-441). Porto Alegre: Artmed.

- Guimarães W. (2004). Espaço lúdico-socializante: relato de experiência humanizadora no Hospital das Clínicas. *Comunicação apresentada no 7º Encontro de Extensão da Universidade Federal de Minas Gerais*. [on line], [citado em 15 de maio 2010]. Disponível na World Wide Web [<www.ufmg.br/proex/arquivos/7Encontro/Saude83.pdf>](http://www.ufmg.br/proex/arquivos/7Encontro/Saude83.pdf).
- Leão, E. R., & Silva, M. J. P. (2004). A música como intervenção de enfermagem no controle da dor. In: Leão, E. R. & Chaves, L. D. *Dor - 5º Sinal Vital: reflexões e intervenções de enfermagem*. (p. 135-149). Curitiba: Maio.
- Lima, H. (2010). *Tudo sobre leitura: hemodiálise com leitura*. [on line], [citado em 20 setembro 2010]. Disponível na World Wide Web: <http://tudosobreleitura.blogspot.com/2010/06/hemodialise-com-leitura.html>
- Luckesi C. C. (1998). Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. *Cadernos de Pesquisa do Núcleo de FAGED/UFBA*. Salvador: Ediufba.
- Maluf, A. C. M. (2006). *Atividades lúdicas como estratégia de ensino e aprendizagem*. [on line], [citado em 26 outubro 2010]. Disponível na World Wide Web: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=850>
- Minayo, M. C. S. (Org.). (2002). *Pesquisa Social: teoria, método e criatividade*. 20º ed. Rio de Janeiro: Vozes.
- Nunes A. R. S. C. A. (s.d). *O lúdico na aquisição da segunda língua*. [on line], [citado em 20 maio 2010]. Disponível na World Wide Web: http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm
- Oliveira, A. A., Silva, E. F., Francisco, N. S., Almeida, N. R., & Batista, W. S. (2009). [citado em 10 de fevereiro 2009]. Disponível na World Wide Web: <http://www.webartigos.com/articles/14268/1/LAZER-HOSPITALAR/pagina1.html>
- Rabelo, S. E., & Padilha, M. I. C. S. (1998). A atividade lúdica no processo educativo ao cliente diabético. *Texto & Contexto enfermagem*, 7 (3), 106-117.
- Inchoste A. F., Mendes P., Fortes, V. L. F., & Pomatti D. M. (2007). O uso da música no cuidado de enfermagem em hemodiálise. *Revista Nursing*, 10 (109), 276-280.
- Ribeiro, R. C. H. M., Santiago, E., Bertolin, D. C., Ribeiro, D. F., Cesarino, C. B., & Burdmann, E. A. (2009). Depressão em idosos portadores de insuficiência renal crônica em tratamento hemodialítico. *Acta Paulista de Enfermagem (Especial-Nefrologia)*, 505-508.
- Santos, A. B., Bandeira, M. A., & Coiado, C. R. P. (2008). Avaliação do Grau de Depressão em Pacientes com Insuficiência Renal Crônica Submetidos à Hemodiálise. *Revista Nursing*, 11 (124), 411-418.
- Santos, S. L. B. (2000). *Atividade lúdica e depressão em idosos: uma experiência apoiada na musicoterapia e na biossíntese*. [on line], [citado em 25 de maio 2007]. Disponível na World Wide Web: [<http://www.biossintese.psc.br/txtcongress2000/SandraLucia.doc>](http://www.biossintese.psc.br/txtcongress2000/SandraLucia.doc).

Scochi, C. G. S., Brunherotti, M. R., Fonseca, L. M. M. Nogueira, F. S., Vasconcelos, M. G. L., & Leite, A. M. (2004) Lazer para mães de bebês de risco hospitalizados: análise da experiência na perspectivas dessas mulheres. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 12 (5), 727-735.

Smeltzer, S. C., & Bare B. G. (2002). *Brunner & Suddarth: tratado de enfermagem médico-cirúrgica*. 9º ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan.

Endereço para correspondência:

Vera Lúcia Fortunato Fortes
Endereço: Rua Uruguai 1140/401 Centro
CEP 99010-111 – Passo Fundo RS
E-mail: vpfortes@via-rs.net

Recebido em 30/11/2010.
Aceito para publicação em 07/03/2011.