

## O BRINCAR E A CRIANÇA EM TRATAMENTO ONCOLÓGICO: RELAÇÕES PARA ALÉM DA DIMENSÃO TERAPÊUTICA

Recebido em: 18/10/2019

Aprovado em: 28/04/2020

Licença: 

*André da Silva Mello*

*Luísa Helmer Trindade*

*Emmily Rodrigues Galvão*

Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)

Vitória – ES – Brasil

*Giuliano Gomes de Assis Pimentel*

Universidade Estadual de Maringá (UEM)

Maringá – PR – Brasil

**RESUMO:** Analisa as relações que crianças em tratamento oncológico estabelecem com os jogos e as brincadeiras mediadas por um projeto de extensão universitária. Trata-se de um Estudo de Caso Etnográfico, cujo foco é o projeto Brincar é o Melhor Remédio, desenvolvido por meio de parceria entre a Associação Capixaba Contra o Câncer Infantil (ACACCI) e o Núcleo de Aprendizagens com as Infâncias e Seus Fazeres (NAIF), do Centro de Educação Física e Desportos da UFES. Pela categoria “com olhos de criança”, destacamos as experiências do projeto que promovem o brincar como direito das crianças, centrado em suas subjetividades e autorias. Propomos que a mediação com esse “olhar” supera o viés utilitarista, cujo foco principal é a adesão ao tratamento.

**PALAVRAS-CHAVE:** Criança. Jogos e Brinquedos. Neoplasias.

### **PLAYFUL ACTIVITIES AND THE CHILD UNDER CANCER TREATMENT: RELATIONS APART FROM THE THERAPEUTIC DIMENSION**

**ABSTRACT:** The research analyzes the relations that children under cancer treatment establish with the games and playful activities mediated by a university extension project. It is an Ethnographic Study Case, which focus is the project named Playing is the Best Remedy, developed through the partnership between the *Associação Capixaba Contra o Câncer Infantil* – ACACCI and the *Núcleo de Aprendizagens com as Infâncias e Seus Fazeres* – NAIF, from the Physical Education and Sports Center at Espírito Santo Federal University (Ufes). According to the category “with children’s eyes”, the work highlights the project’s experiences that promote the playful activities as the children’s right, focusing in their subjectivities and authorships. The study proposes that the mediation with this “view” overcomes the utilitarian bias, which main target is the treatment compliance.

**KEYWORDS:** Child. Play and Playthings. Neoplasms.

## **Introdução**

Viver é a única coisa  
Que não dá para deixar para depois  
(G. Garabyra)

Neste artigo focalizamos um projeto que promove jogos e brincadeiras em uma instituição que assiste crianças com câncer e seus familiares. Lá, as reflexões sobre o tempo e o significado da vida são potentes. O tempo é agora, o presente. O passado não tem como alterar, o futuro é incerto. Como recomenda Adélia Prado (2010),<sup>1</sup> é preciso transformar o ordinário em algo extraordinário, valorizando e ressignificando as coisas triviais do nosso cotidiano, como tomar café em família, passear com o cachorro, ver o pôr do sol e brincar desinteressadamente. Yuval Noah Harari, prestigiado historiador israelense, afirma que o homem, em decorrência de suas conquistas, atingiu a condição de “Deus” (HARARI, 2016). Entretanto, mesmo assim, continua com a sua obcecada corrida para atribuir sentidos à vida. Nessa busca, cria narrativas e ficções sob as quais afirma a sua identidade e constrói sentidos para a sua existência.

E no caso de crianças em tratamento oncológico, quais são os sentidos que elas constroem em suas relações com os jogos e as brincadeiras? Essas atividades contribuem para que elas enxerguem a realidade sob outra perspectiva? O que elas valorizam em suas relações com os jogos e com as brincadeiras? Freire (2005), na obra “Jogo: entre o riso e choro”, afirma que o jogo só pode ocorrer no terreno onde não existam faltas ou carências. Para ele, o espírito humano só está apto a entrar no universo lúdico se não houver nenhum entrave de ordem material ou emocional. Nesse ponto, discordamos do autor. Assim como Sarmiento (2002), ressaltamos a importância das brincadeiras para as crianças no enfrentamento das adversidades, um meio pelo qual elas podem reconstruir realidades tão duras e avassaladoras:

---

<sup>1</sup> Adélia Prado é poetisa, professora, filósofa e contista brasileira, ligada ao Modernismo. O cotidiano é um dos temas centrais de suas poesias.

[...] o que relatos e estudos das crianças da guerra nos contam é essa forma de conseguir criar um mundo outro, nas condições da mais dura adversidade, através do jogo e da ficção de uma existência onde até o horror aparece transmutado em projeção imaginária de uma realidade alternativa. Pedro Rosa Mendes conta no livro ‘a Baía dos Tigres’ que viu uma criança entre as ruínas da cidade do Bié, em Angola, jogando futebol, indiferente à desolação à sua volta. O esférico com que se entretinha – imaginando-se o Eusébio ou o Pelé da época, como qualquer criança de qualquer outra parte do mundo - era, à falta de melhor, os restos de uma caveira humana: ‘não é por maldade. O crânio estava disponível, perto e seco. Tu e eu conhecemos as balizas da humanidade: crânios enterram-se, bolas são redondas (SARMENTO, 2002, p. 2).

Embora escassos, os estudos que relacionam jogos e brincadeiras com crianças em tratamento oncológico trazem a justificativa pontual<sup>2</sup> de que a criança enferma necessita da contribuição das atividades lúdicas para adesão ao tratamento (TOLOCKA *et al.*, 2019). Sem negar a importância dessa abordagem, também é necessário considerar o brincar como direito inalienável da criança (BRASIL, 1990), que precisa ser garantido para todos os infantis, independentemente de suas condições socioculturais e de saúde. Nessa perspectiva, os jogos e as brincadeiras não são considerados apenas como meio, como estratégias metodológicas para alcançar determinados fins, mas, antes de tudo, são concebidos como direitos sociais, como capital da cultura lúdica infantil que as crianças devem se apropriar para vivenciarem as suas infâncias de maneira plena. Para isso, em situações de adoecimento, é preciso deslocar o olhar do paciente para a criança, que, apesar das agruras decorrentes da enfermidade e do tratamento, tem o desejo e o direito de se tornar autora e protagonista de suas próprias práticas brincantes.

Agora, em concordância com Freire (2005), consideramos a subjetividade como elemento estruturante dos jogos e das brincadeiras. Ao criticar os métodos descritivos na caracterização dessas manifestações culturais, que buscam definir o que é jogo e brincadeira por meio de suas características externamente observáveis, Freire (2005),

---

<sup>2</sup> Lei nº 11.104, de 21 de março de 2005, que dispõe sobre a obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação.

com base na Fenomenologia, propõe que essas manifestações sejam definidas pelas relações subjetivas que os sujeitos estabelecem com elas. Por vezes, as crianças estão inseridas em jogos ou brincadeiras, mas não estão brincando, pois as relações que estabelecem com essas atividades não são demarcadas pela apropriação subjetiva, pela autodeterminação e pela livre escolha.

Durante o tratamento oncológico, por força das asperezas inerentes a esse processo, as crianças vão perdendo o controle e a autonomia de suas próprias vidas e a vivência sistemática de atividades lúdicas é uma alternativa para reverter esse quadro, pois nas situações brincantes as crianças são autoras de suas experiências pessoais e sociais. Para Rosseti-Ferreira e Oliveira (2009, p. 65):

Essa imersão na cultura e no grupo social favorece a sua inserção no grupo de crianças que a acolhe e a reconhece como pertencendo a ele. Ao mesmo tempo, tal imersão possibilita a transformação cultural da brincadeira pela ação criativa da criança ao responder ao aqui-e-agora das situações criadas com seus parceiros.

Compreender as racionalidades infantis e as suas lógicas brincantes não é tarefa fácil, sobretudo, das crianças em tratamento oncológico, que, em decorrência da enfermidade e das asperezas do tratamento, apresentam um comportamento introspectivo e são pouco propensas ao diálogo. Por uma série de razões (medo, vergonha, tristeza, apatia, fadiga, baixa imunidade, dentre outras), as crianças, principalmente as mais velhas (acima dos 10 anos de idade), que têm mais consciência da doença e dos seus riscos, se isolam e reduzem significativamente o seu nível de práticas socializadas. Diante desse cenário, indagamos: como reconhecer e valorizar o protagonismo e a autoria das crianças que estão em tratamento oncológico em relação ao seu direito de brincar? Como promover mediações pedagógicas que potencializem um brincar centrado nos seus interesses e necessidades?

Para responder a essas questões, focalizamos o Projeto Brincar é o Melhor Remédio (PBMR), desenvolvido na Associação Capixaba Contra o Câncer Infantil (ACCACI). Diante do exposto, este estudo tem como objetivo discutir as relações que as crianças com câncer estabelecem com os jogos e as brincadeiras mediados pelo PBMR, considerando a centralidade desses sujeitos nas interações com essas atividades lúdicas. O foco, nesse caso, não está direcionado às contribuições dos jogos e das brincadeiras para o processo de tratamento, mas sim no consumo produtivo, nas autorias e nas produções culturais que demarcam as relações das crianças com tais atividades. Pretendemos, com isso, discutir os jogos e as brincadeiras na perspectiva das crianças, pois nos interessa compreender como elas se apropriam e ressignificam essas manifestações da cultura lúdica infantil, de acordo com os seus interesses, desejos e possibilidades.

### **Marco Teórico-Metodológico**

Para alcançar o objetivo proposto, nos debruçamos sobre o Projeto Brincar é o Melhor Remédio (PBMR),<sup>3</sup> que é frequentado por crianças e adolescentes acolhidos pela Associação Capixaba Contra o Câncer Infantil (ACACCI) durante o tratamento oncológico. Trata-se, portanto, de um Estudo de Caso Etnográfico (SARMENTO, 2003), que, na rejeição a modelos positivistas de investigação, admite determinados cruzamentos teórico-epistemológicos. Ao conciliar os pressupostos desses dois métodos, o foco dos estudos de caso de inspiração etnográfica incide sobre os:

---

<sup>3</sup> O projeto **Brincar é o Melhor Remédio** (SIEX/UFES nº 401559) é desenvolvido, desde março de 2017, por meio da parceria firmada entre o Núcleo de Aprendizagens com as Infâncias e seus Fazeres (NAIF), do Centro de Educação Física e Desportos da UFES, e a Associação Capixaba Contra o Câncer Infantil (Acacci) e tem como objetivo principal proporcionar a prática sistemática de atividades lúdicas, por meio de jogos e brincadeiras para as crianças que são acolhidas pela referida instituição durante o tratamento oncológico, fomentando, nesse processo, a formação docente e a produção de conhecimentos pedagógicos para atuação nesse campo.

[...] aspectos simbólicos e culturais da acção social, procuram usualmente introduzir na investigação a ‘realidade tridimensional’ que resulta do relato do vivido [...] visando à apropriação dos aspectos existenciais que se revelam fundamentais na interpretação do modo de funcionamento das organizações e outros contextos singulares de acção (SARMENTO, 2003, p. 138).

Considerando que a vida é plural em suas manifestações e que se “[...] expressa não apenas nas palavras, mas também nas linguagens dos gestos e das formas [...]” (SARMENTO, 2003, p. 153), buscamos, na produção dos dados, “beber em todas as fontes” (ALVES, 2010, p. 27). Esse procedimento contribui para que, no processo de interpretação dos dados, a unilateralidade de uma fonte não se sobreponha a complexidade da realidade. Para isso, nos valem da observação participante, que foi sistematizada em diário de campo, de algumas enunciações<sup>4</sup> das crianças, de falas produzidas em roda de conversa com os familiares e de imagens do cotidiano do PBMR. O período analisado neste estudo vai de março de 2017 a dezembro de 2018, totalizando 63 inserções no campo. Nesse período, participaram do PBMR 88 crianças e seus familiares.

Ao considerarmos que o “[...] trabalho relacional é a condição da interpretação científica” e que a “[...] interdependência entre conhecer e agir é homóloga da interdependência de sujeito e objecto de conhecimento” (SARMENTO, 2003, p. 142), não é factível buscar compreender as interpretações fora das relações intersubjetivas. Desse modo, no processo de apresentação e interpretação dos dados, utilizaremos uma narrativa na primeira pessoa do plural, pois não apenas observamos, mas participamos ativamente das ações do Projeto. Cabe ressaltar que os dados utilizados neste estudo foram extraídos de um projeto de pesquisa mais amplo, aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da UFES (parecer nº 3.012.913). No processo de reflexão das experiências apresentadas, dialogamos com os pressupostos da *Sociologia*

---

<sup>4</sup> Para Certeau (1994), a fala não pode ser deslocada do seu contexto de produção, portanto, a enunciação é a fala em ato, aquela produzida em relações sociais específicas e o seu sentido só pode ser compreendido no bojo dessas relações.

da *Infância* (SARMENTO, 2013; CORSARO, 2009), dos *Estudos com o Cotidiano* (CERTEAU, 1994; 1985) e com a teoria da *Relação com o Saber* (CHARLOT, 2000).

Em um primeiro momento, apresentamos a concepção de infância que balizou as nossas reflexões e as ações no Projeto analisado. Posteriormente, em interface com as experiências vivenciadas no PBMR, focalizamos alguns pressupostos de natureza didático-pedagógica que orientaram as ações docentes no referido Projeto, de modo a reconhecer e valorizar as autorias e os protagonismos das crianças em suas relações com os jogos e as brincadeiras. Tomamos esse referencial porque orienta a concepção de infância dos pesquisadores a partir dos “olhos de criança”.<sup>5</sup>

Os jogos e as brincadeiras no Projeto são conduzidos na perspectiva das crianças, busca-se, com isso, superar o olhar adultocêntrico que historicamente incide sobre os infantis, em que as crianças são concebidas pela sua imperfeição, como um vir a ser, que não ainda possuem um estatuto ontológico pleno, ocupando uma posição sociológica de anomia e de subalternidade em relação ao adulto. Elas são consideradas como homúnculos, ou seja, adultos em miniatura, que precisam ser preenchidos pela racionalidade dos mais velhos para se tornarem verdadeiros entes sociais (SARMENTO, 2013).

Em sentido contrário, as crianças são concebidas no PBMR como seres sociais competentes, capazes de pensar e agir sobre si mesmos em seus mundos de vida, sobretudo, em suas experiências brincantes. Elas não são sujeitos sociais passivos, que só reproduzem os processos de socialização aos quais estão submetidas, mas ressignificam, permanentemente, os bens culturais que lhes são ofertados de maneira peculiar. Por isso, a relação que elas estabelecem com os adultos é de alteridade e não de incompletude. Os processos de internalização e de produção cultural das crianças são

---

<sup>5</sup> Pegamos emprestada essa expressão do título do livro do chargista e pedagogo italiano Francesco Tonucci, para caracterizar a concepção de infância que está subjacente ao PBMR.

denominados por Willian Corsaro (2009), reconhecido representante da corrente interpretativa<sup>6</sup> da Sociologia da Infância, de *reprodução interpretativa*.

Para reconhecer e valorizar as produções culturais das crianças é preciso estar atento e sensível às suas vozes, que podem se manifestar por meio de diferentes linguagens, sobretudo, a corporal. Assim, até o não-brincar ou a recusa por determinada brincadeira, pode representar uma forma de expressão da criança em relação aos seus desejos e necessidades lúdicas. Para Tolocka *et al.* (2019, p. 433), no caso da criança com câncer, é preciso:

[...] resgatar o direito ao brincar, independentemente de ser um facilitador de tratamentos, para que se busque o brincar libertário, que aumenta possibilidades de escolhas, inclusive a de não brincar, ou de brincar de outras brincadeiras que não as tida como facilitadoras de adesão ao tratamento e até de brincar pelo prazer de brincar mesmo em possibilidade de morte eminente, como pode ocorrer em casos mais agravados de câncer infantil.

Mello e Damasceno (2011), ao classificarem os jogos e as brincadeiras quanto a sua função pedagógica, estabeleceram duas categorias: meio e objeto. Como meio, os jogos e as brincadeiras são tratados como estratégias metodológicas para atingir determinados fins. Geralmente os jogos e brincadeiras inseridos nessa classificação são externamente orientados, pois os fins são estabelecidos pelos gestores/professores dos programas educacionais, sejam eles escolares ou extraescolares. Já como objeto, os jogos e as brincadeiras são tratados como capital da cultura lúdica infantil, como um direito que precisa ser garantido às crianças para que elas vivenciem as suas infâncias da maneira mais plena que for possível.

Nessa perspectiva, as atividades lúdicas são autodeterminadas pelos infantis, que têm a liberdade de escolha e de significação de suas experiências brincantes. A

---

<sup>6</sup> Para Sarmiento (2013), as produções da Sociologia da Infância estão centradas em três correntes principais: a estruturalista, a crítica e a interpretativa. A corrente estruturalista concebe a infância como categoria estrutural da sociedade e o foco de investigação incide sobre a macroestrutura social, política e econômica que é mobilizada em função da infância. A corrente crítica enfatiza os processos de dominação social e desigualdades em que as crianças, especialmente de países do capitalismo periférico, estão inseridas. A corrente interpretativa foca a infância como construção social e o papel da criança nesse processo, como sujeito ativo e autoral de sua socialização.



mediação pedagógica, nesse caso, ocorre no sentido de potencializar *com* as crianças, e não *para* elas, a vivência de experiências lúdicas. Por meio de relações dialógicas, que ocorrem por diferentes linguagens, crianças e adultos tornam-se coautores de atividades brincantes centradas nas subjetividades, nas autorias e nas produções culturais dos infantis.

No caso do câncer infantil, o desafio é deslocar o olhar do paciente, sobre o qual incide uma série de medidas prescritivas, inclusive relacionadas ao brincar, para a criança, que tem o direito de brincar com autonomia e autoria, independentemente do seu estado de saúde ou das restrições impostas pela enfermidade e pelo tratamento. No tópico abaixo, retomamos os pressupostos do estudo em diálogo com a empiria.

### **A Criança Como Autora e Protagonista em suas Práticas Brincantes: Um Estudo de Caso Etnográfico no Projeto Brincar é o Melhor Remédio**

Quando uma criança brinca,  
Joga e finge, está criando outro mundo.  
Mais rico e mais belo  
E muito mais repleto de possibilidades e de invenções  
Que o mundo onde de fato vive (Marilena Chauí).

Fundada em 15 de março de 1988, a ACACCI é uma instituição não governamental, sem fins lucrativos, que atende, anualmente, cerca de 300 crianças que estão em tratamento oncológico<sup>7</sup>. São pacientes provenientes do interior do estado do Espírito Santo e dos municípios limítrofes da Bahia e Minas Gerais, além de crianças do próprio município de Vitória<sup>8</sup>, que não possuem recursos financeiros para se manterem na capital capixaba durante o tratamento. A ACACCI hospeda, simultaneamente, 30 crianças e seus responsáveis. O apoio da ACACCI tem contribuído para maior adesão

---

<sup>7</sup> Disponível em: <http://acacci.org.br/acacci/#conheca-a-acacci>. Acesso em: 9 maio 2019.

<sup>8</sup> As crianças provenientes de Vitória/ES não ficam hospedadas, mas recebem acompanhamento nutricional, fisioterapêutico, assistência social, classe hospitalar, além de atividades culturais e recreativas.

ao tratamento, que é longo e dispendioso. Nessa instituição, crianças e familiares recebem acompanhamento nutricional, fisioterapêutico, assistência social e classe hospitalar, além de jogos e brincadeiras, mediados pelo projeto Brincar é o Melhor Remédio.

As experiências vivenciadas na ACACCI, por meio do PBMR, têm demonstrado que somente com a inserção no cotidiano, nas práticas ordinárias de crianças em tratamento oncológico, é possível compreender os sentidos que esses sujeitos atribuem aos jogos e as brincadeiras e, a partir dessa compreensão, promover mediações que reconheçam e valorizem o seu protagonismo e as suas autorias em relação às suas atividades lúdicas.

Para Certeau (1994), as práticas cotidianas são signatárias de duas dimensões indissociáveis: a ética e a estética. A primeira, diz respeito à necessidade histórica do indivíduo de existir, de fazer valer os seus desejos, necessidades e interesses, ou seja, por mais que as circunstâncias sejam desfavoráveis para as crianças enfermas brincarem, elas “darão um jeito” para que essa necessidade se materialize, apesar de todas as restrições. É justamente “esse jeito” que caracteriza a dimensão estética, a maneira peculiar de se relacionar com os jogos e as brincadeiras, em que crianças imprimem as suas marcas identitárias. Com essa compreensão, queremos ressaltar que, embora caladas e introspectivas, as crianças que estão em tratamento oncológico oferecem pistas, em suas práticas cotidianas, daquilo que desejam e necessitam em relação às manifestações da cultura lúdica.

Segundo Alves (2010), para compreender as redes de significações construídas em cada contexto é necessário “beber em todas as fontes”, ou seja, é preciso desenvolver um olhar e uma escuta sensível para diferentes tipos de linguagens e pistas que se apresentam no cotidiano e que nem sempre são captáveis por olhares

cristalizados e estereotipados, que veem as crianças, sobretudo as enfermas, por suas incapacidades e incompletudes. O relato apresentado a seguir, extraído de brincadeiras associadas à capoeira que foram ofertadas no PBMR, denota o olhar sensível que o Mestre convidado do Projeto teve em relação a uma menina que observava de longe as atividades desenvolvidas:

O mestre de capoeira percebeu que uma menina não participava das brincadeiras, mas, timidamente, acompanhava o ritmo dos instrumentos com as mãos, batucando sobre a própria perna. O Mestre a convida para ficar ao seu lado e ela aceita, participando da dinâmica da atividade até o final. A estagiária do PBMR, ao conversar com a Assistente Social, foi informada que nesse dia a menina ficou muito feliz com a situação vivenciada e que esse fato repercutiu positivamente no seu bom humor durante o resto do dia (Diário de Campo do dia 22-05-2018).

A observação permanente e sistemática do cotidiano, em que se busca a “[...] *criança em situação*, considerando-a ‘em seu próprio universo cultural de significados, de vida e de criatividade’ para investigar espaços de silêncio” (BUSS-SIMÃO; ROCHA, 2017 *apud* BRANDÃO, 1985, p. 137), configura-se como meio profícuo para compreender as lógicas brincantes dos infantis. Nessa perspectiva, o PBMR tem se apropriado do conceito de *entrada reativa*, proposto por Corsaro (2005), para operar no cotidiano da ACACCI. Referido conceito pressupõe uma postura menos expansiva e prescritiva por parte dos adultos, buscando superar relações assimétricas de poder entre estes e as crianças. Assim, nas ações desenvolvidas pelo Projeto, esperamos que as crianças reajam à nossa presença, evitando relações impositivas e abruptas. Os nossos encontros ocorrem, geralmente, na brinquedoteca da ACACCI e, quando lá chegamos, as crianças já se encontram nesse espaço.

Com base na entrada reativa, buscamos aproximações menos invasivas, respeitando as condições físicas e psicoemocionais das crianças. Dessa forma, estabelecemos *interações*, nas quais nos inserimos nas brincadeiras em que as crianças já estavam vivenciando antes da nossa chegada, ou *mediações*, quando percebemos

abertura para sermos propositivos, no sentido de ampliar as possibilidades brincantes das crianças. Tanto nas interações quanto nas mediações, buscamos valorizar as produções culturais das crianças.

Durante o tratamento oncológico as crianças têm as suas rotinas conduzidas e determinadas por médicos, enfermeiros e familiares, que enfatizam o cuidado e a manutenção da saúde. Nesse contexto, os sujeitos, gradativamente, vão perdendo o controle sobre as suas próprias vidas, tendo os seus processos de autonomia, autoria e criatividade significativamente reduzidos. Em sentido contrário, o PBMR busca promover esses processos, oportunizando que as crianças sejam capazes de pensar e agir sobre si mesmas nas relações que estabelecem com os jogos e as brincadeiras mediadas pelo Projeto. A Imagem 1, demonstrada a seguir, foi registrada em uma partida de vôlei, desenvolvida dentro da temática “jogos esportivos”,<sup>9</sup> e apresenta algumas produções culturais das crianças no PBMR:

**Imagem 1: Jogo de Vôlei no PBMR.**



Fonte: Os autores

---

<sup>9</sup> Os jogos e brincadeiras são desenvolvidos no PBMR por meio de temáticas, que são escolhidas e construídas com as crianças. Até a escrita deste texto, já foram desenvolvidas as seguintes temáticas: jogos esportivos; brincadeiras circenses; construção de brinquedos; e cultura popular.

As crianças e adolescentes são sujeitos de si nas atividades lúdicas vivenciadas no PBMR, pois os seus desejos, interesses e subjetividades são respeitados. Eles opinam sobre as formas de brincar, compartilham opiniões acerca da escolha dos conteúdos, têm suas autorias reconhecidas e valorizadas, constituindo-se, dessa forma, como produtores de cultura. No caso específico da imagem demonstrada, as crianças, em interação com a estagiária, construíram um jogo de vôlei centrado no *agon*,<sup>10</sup> na competição e na excitação que ela proporciona.

Os gestores do Projeto, ancorados em um olhar de superproteção, jamais conceberiam um jogo dessa natureza para as crianças em tratamento oncológico, pois ficariam preocupados com que elas se machucassem em virtude de uma bolada mais forte, de uma “trombada” entre elas ou de movimentos bruscos que afetassem o cateter, dentre outras possibilidades de incidentes. Contudo, o desejo das crianças fez com que, juntos com elas, pensássemos em alternativas para que o jogo pudesse ocorrer. Dessa forma, trabalhamos com uma bola bem leve e maior do que a bola tradicional, que ameniza a força do impacto e realiza uma trajetória mais lenta, permitindo um tempo maior de reação. Também diminuímos o número de jogadores por partida, reduzindo, dessa forma, a possibilidade de acidentes entre eles e recomendamos que as crianças evitassem rotações, inclinações e flexões bruscas do esqueleto axial. Algumas regras foram coletivamente estabelecidas, como, por exemplo, a proibição de cortadas ou ações mais viris na direção dos colegas.

As produções culturais das crianças, advindas das relações que estabeleceram com os jogos e as brincadeiras mediadas pelo PBMR, ratificam a ideia contida no conceito de *reprodução interpretativa*, proposto por Corsaro (2009). Para o autor, as crianças não recebem passivamente os bens culturais que lhes são ofertados, pois elas

---

<sup>10</sup> Caillois (1990) classifica na categoria *agon* os jogos em que predominam a disputa, o combate e o desafio.

transformam e ressignificam esses bens, imprimindo neles as suas marcas pessoais. Para considerarmos a centralidade das crianças em suas relações com os jogos e as brincadeiras, torna-se necessário deslocar o foco de análise do emissor para o receptor, ou seja, para o que elas fazem com aquilo que recebem.

No caso das crianças pequenas, entre quatro e oito anos de idade, as produções culturais ocorreram por meio das brincadeiras de faz de conta. Brincadeira é o tipo de atividade lúdica no qual há predomínio de fantasia e imaginação, mas podemos, conforme Caillois (1990), nos adentrar na sensação primordial de *mimicry*, ou seja, a produção simbólica de outros papéis. Dentre as brincadeiras de faz de conta vivenciadas no PBMR, sobressaíram as de médico/a e as de super-heróis. Nas brincadeiras de médico/a ocorriam inversões de papéis, onde as crianças assumiam o controle da situação: “Numa determinada brincadeira, uma menina que fazia o papel da mãe, informou os sintomas da filha para a médica (estagiária) e pediu para que ela solicitasse um exame de sangue” (Diário de Campo, 17-08-2017). Já nas brincadeiras de super-heróis, as crianças internalizavam “superpoderes”, superando, pelo menos no momento da brincadeira, a sua condição de fragilidade e de vulnerabilidade. Para Melo (2003, p. 43), as crianças “[...] ao brincarem de super-herói, colocam-se num papel de poder, dominando vilões e situações que provocariam medo ou que fariam sentir-se vulnerável e insegura”.

As produções culturais das crianças se manifestam em suas relações com o saber. Segundo Charlot (2000), todo saber deriva da relação que o sujeito estabelece com o objeto do saber, de sua experiência, que dá origem a diferentes figuras do aprender. Para o autor:

[...] não há saber senão para um sujeito, não há saber senão organizado de acordo com relações internas, não há saber senão produzido em uma confrontação “interpessoal”. Em outras palavras, a ideia de saber implica a de sujeito, de atividade do sujeito, de relação do sujeito com ele mesmo (deve

desfazer-se do dogmatismo subjetivo), de relação desse sujeito com os outros (que coconstroem, controlam, validam, partilham esse saber) (CHARLOT, 2000, p. 61).

Da relação com o saber, emergem diferentes figuras do aprender. No caso específico do PBMR, as crianças, adolescentes e familiares que frequentam o Projeto valorizam a figura do aprender denominada de *distanciação-regulação*, em que “[...] o sujeito epistêmico é o sujeito afetivo e relacional, definido por sentimentos e emoções em situação e em ato [...]” (CHARLOT, 2000, p. 70). As relações de solidariedade, de compaixão e de respeito pelas diferenças demarcam os jogos e as brincadeiras no cotidiano do Projeto.

Nas atividades desenvolvidas pelo PBMR percebemos, com frequência, interações entre crianças pequenas com crianças mais velhas e dessas com os adolescentes. Esse comportamento dificilmente é observado em outros contextos, pois predominam relações entre pessoas da mesma faixa etária. Entretanto, no PBMR as crianças mais velhas e os adolescentes estão, em sua maioria, abertos e acessíveis a interações com as crianças pequenas, mesmo que essas interações descaracterizem e alterem profundamente a dinâmica do jogo/brincadeira. Prevalece, nesses casos, o sentimento de solidariedade com o mais novo, permeada pelas ações de brincar e jogar, como demonstra o seguinte fragmento extraído do diário de campo:

Nesse dia, uma criança de 12 anos chegou à brinquedoteca e chamou a estagiária do PBMR para jogar uma partida de xadrez. Ao iniciarem o jogo, outra criança de 4 anos se aproximou e pediu para brincar também. Houve um consentimento para que ela participasse. O jogo de xadrez, com as suas regras e estratégias, deixou de existir, pois a criança mais nova manipulou aleatoriamente as peças no tabuleiro. Contudo, a criança mais velha não se importou de ver o jogo prejudicado em detrimento da participação da criança mais nova e todos passaram a interagir de forma harmônica, numa dinâmica completamente distinta do jogo de xadrez, mas que permitiu a participação da criança mais nova (Diário de Campo do dia 21-06-2018).

Com base em Richard Rorty, compreendemos que a solidariedade ocorre quando incluímos o “outro” no “círculo do nós”, tornando-o como um igual, buscando

semelhanças que nos impactam e aproximam, exercendo “[...] a capacidade de pensar em pessoas extremamente diferentes de nós como incluídas na “gama do nós” (RORTY, 2007, p. 316). Quando a criança com maior idade ou o adolescente interage com a criança de menor idade, eles compreendem e se familiarizam com a sua dor, demonstrando solidariedade e cuidado pelo mais novo. Essa é a nossa interpretação das relações que vivenciamos no Projeto, contudo, concordamos com Sarmiento (2003, p. 154), quando afirma que:

*O método é, deste modo, não a garantia da apreensão dos factos da vida nas grelhas com que o investigador os pretende ler e interpretar, mas o roteiro que reconduz à certeza da possibilidade de um caminho nessa busca, no meio da incerteza e da ambiguidade.*

Em nossas mediações pedagógicas, percebemos a demanda em proporcionar atividades lúdicas que envolvessem os familiares das crianças e adolescentes em tratamento, pois, uma vez que um ente querido adoece, toda a família adoece junto. Para Souza e Espírito Santo (2008, p. 32):

*Diante dessa situação, ao vivenciar a "experiência do câncer", a família enfrenta uma série de sentimentos angustiantes e dolorosos, lidando com o que chamamos de "experiência do adoecer em família", um momento tão difícil tanto para o paciente quanto para a família que passam, juntos, pelos mesmos sentimentos e vivenciam o medo.*

Esse processo é decorrente das mudanças na rotina, adaptações, ansiedade, dentre outras adversidades decorrentes do tratamento. Mattos (2016) propõe como uma alternativa para o enfrentamento da doença: reservar um momento para realizar outra atividade e procurar desviar o foco do problema. Os pais e familiares, gradativamente, se envolveram e participaram das atividades mediadas pelo PBMR. Nesse sentido, os jogos e as brincadeiras, promoveram momentos de alegria e descontração, em que os familiares, brincando com os seus filhos, fortaleceram laços afetivos e potencializaram momentos de leveza, mesmo diante de uma situação tão adversa. Empiricamente, essa



estratégia foi avaliada pelo “olhar das mães”, reiterada nas narrativas seguintes, inseridas após a Imagem 2.

Na Imagem 2, demonstrada a seguir, é possível perceber algumas mães brincando com seus filhos/as nas atividades mediadas pelo PBMR. Essas atividades, em especial, foram promovidas em comemoração ao Dia das Mães:

### **Imagem 2: Crianças Brincando com as Mães.**



Fonte: Os autores

Após as atividades desenvolvidas na Imagem 2, foi realizada uma “roda de conversa” com as mães, em que elas tiveram a oportunidade de expor o que pensam sobre o PBMR. Essa dinâmica faz parte de uma estratégia de avaliação adotada no Projeto, cujo objetivo é aproximar as atividades das expectativas de seus participantes. A seguir, são demonstrados alguns depoimentos produzidos nessa interação entre os gestores e mães de crianças que frequentam o PBMR:

[...] é um momento raro né, quando a gente está enfrentando a doença são momentos raros da gente se divertir, rir, brincar, aí a gente consegue esquecer. Acho que deveria fazer isso mais vezes.

Eu gostei muito porque a gente convive nesse meio ambiente de hospital, aí é a oportunidade que a gente tem de passear e de estar mais presente na vida dele [filho], fazer alguma coisa juntos que não seja hospital. E eu gostei muito e ele também.

[...] então aí a gente quase não tem tempo de estar brincando com ele, aí quando surgem essas oportunidades é muito bom. É o momento de estarmos

juntos, um fazendo companhia para o outro, compartilhando as brincadeiras e a gente volta a ser criança, o estresse fica de lado, preocupações ficam de lado, porque quando a gente começa a brincar a gente esquece de tudo, literalmente a gente vira criança.

[...] quando a gente começa a brincar a gente começa a entender, ele quer brincar porque gosta, a gente começa a gostar também. Então já é uma forma da gente ajudar nossos filhos a levantar.

Os depoimentos apresentados enfatizam a valorização da dimensão relacional. As mães destacam as brincadeiras como um canal favorável à convivência com os/as filhos/as em um espaço-tempo diferente da rotina que estão vivenciando: “[...] fazer alguma coisa juntos que não seja hospital”. Além disso, percebemos nas narrativas o brincar como algo desinteressado, que alegra e diverte o próprio adulto: “[...] são momentos raros da gente se divertir, rir, brincar”; “[...] a gente volta a ser criança, o estresse fica de lado, preocupações ficam de lado, porque quando a gente começa a brincar a gente esquece de tudo, literalmente a gente vira criança”.

Embora as consequências do brincar possam trazer benefícios para o processo de tratamento, a justificativa para a promoção de atividades lúdicas no PBMR está centrada no sujeito, no inalienável direito que as crianças têm de brincar, como afirma uma mãe: “[...] ele quer brincar porque gosta”. A esse respeito, vale situar que não se trata de mudar a recreação de nome, mas de perspectiva. Em diálogo com Marcellino (1995), dois aspectos se destacam em nossa reflexão: (a) desconstruir o discurso romântico da recreação hospitalar, com sua visão idealista de infância, focando o direito ao brincar em ações pontuais; (b) o viés utilitarista, no qual a brincadeira é instrumentalizada na perspectiva biomédica de animar a resiliência ao tratamento.

No primeiro aspecto, tomamos o brincar como uma necessidade do gênero humano. Huizinga (1980), em seu clássico “Homo Ludens”, analisa como os jogos e as brincadeiras, através dos tempos, vem se consolidando como capital cultural constituinte da espécie humana. Somos *homo sapiens* como espécie, contudo, nós só

nos humanizamos, ou seja, adquirimos as características tipicamente humanas, quando estamos inseridos em um contexto social e internalizamos e transformamos os elementos materiais e imateriais de uma determinada cultura. Os jogos e as brincadeiras são manifestações culturais que nos humanizam, que permitem que nos relacionemos com o meio e com os outros, apropriando e ressignificando a cultura. Por meio dos jogos e das brincadeiras, construímos a nossa identidade, produzimos cultura e nos afirmamos no mundo como sujeitos de nós mesmos. Logo, brincar durante a enfermidade é apenas um desdobramento do brincar como condição humana.

Já em relação ao viés utilitarista, as brincadeiras e os jogos são utilizados como ferramentas eficientes na promoção da educação e da saúde. Ao serem apropriados pela escola, pelo hospital e por outras instituições educacionais, essas manifestações culturais são revestidas de intencionalidades pedagógicas, tornando-se estratégias metodológicas para potencializar diversas aprendizagens, sobretudo, nas práticas destinadas às crianças. Ao assumirem essas características, os jogos e as brincadeiras vão se configurando como atividades externamente orientadas, alijando os sujeitos da possibilidade de livre escolha e de autodeterminação em suas atividades lúdicas. No caso de crianças com câncer, o brincar tem assumido um caráter utilitarista, no sentido de potencializar a adesão ao tratamento.

Sem desconsiderar a importância dessa perspectiva, neste texto enfatizamos o brincar como direito da criança, independentemente da sua condição sociocultural ou de saúde. Ao focalizarmos a mediação centrada no olhar da criança, apresentamos algumas reflexões sobre as experiências vivenciadas no Projeto Brincar é o Melhor Remédio, cujo objetivo é promover um brincar centrado nas crianças, no seu protagonismo e em suas autorias. Nesse sentido, o projeto está construindo via perspectiva infantil uma possibilidade metodológica que melhor promova o direito ao brincar.

## **Considerações Finais**

Às vezes podemos escolher o caminho que seguimos,  
Às vezes as escolhas são feitas por nós,  
Às vezes nós não temos escolhas nenhuma (Neil Gaiman).

Neste trabalho, enfatizamos a importância das práticas cotidianas para a compreensão das lógicas empregadas pelas crianças em suas brincadeiras. Um olhar atento e uma escuta sensível, construídos por meio de relações menos invasivas e prescritivas por parte dos adultos, permitem identificar formas particulares de apropriação e ressignificação dos jogos e das brincadeiras pelas crianças em tratamento oncológico.

Em suas relações com as atividades lúdicas, emergem diferentes figuras do aprender, que denotam os interesses, expectativas e necessidades das crianças em relação às suas práticas brincantes. Reconhecer e valorizar essas figuras do aprender são procedimentos necessários para efetivação de propostas pedagógicas que buscam afirmar o brincar como direito da criança.

No caso específico do PBMR, evidenciamos as produções culturais das crianças, sobretudo, em relação ao faz de conta, em que a inversão de papéis nas brincadeiras de médico e de super-heróis, restituíram, pelo menos no momento da brincadeira, o controle da situação e a autonomia para imaginar cenários em que as vulnerabilidades são superadas. Também percebemos que as transformações empreendidas no jogo de vôlei pelas crianças e pela estagiária do Projeto viabilizaram a competição, perspectiva desejada pelos sujeitos, que desejavam vivenciar a excitação e adrenalina provenientes dessa prática.

Dentre as diferentes figuras do aprender valorizadas no PBMR, sobressaiu a distância-regulação, cujo sujeito epistêmico é o afetivo e relacional. A solidariedade, evidenciada nas relações intergeracionais, e a participação da família nos jogos e nas

brincadeiras, foram aspectos valorizados pelos sujeitos em suas relações com as atividades lúdicas. Essa constatação fez com que os gestores do projeto planejassem atividades envolvendo sujeitos de diferentes faixas etárias e familiares, potencializando, dessa forma, as interações e a noção de pertencimento entre eles.

Deslocar o olhar do paciente para a criança, do emissor para o receptor, de quem ensina para quem aprende, são desafios necessários para afirmar o brincar como direito da criança com câncer, que, apesar das agruras e asperezas inerentes a enfermidade e ao tratamento, é capaz de pensar e agir sobre si mesmos. Considerar a subjetividade e as autorias que as crianças empreendem em suas práticas brincantes é uma forma de restituir um pouco da autonomia e do controle sobre a própria vida, dimensões que são profundamente afetadas pelo câncer.

Nas abordagens concorrentes, a recreação é concebida como atividade lúdica dirigida e, no contexto hospitalar, uma ferramenta auxiliar na adesão ao tratamento. Em consequência, o brincar é instrumentalizado, sendo o sentido atribuído pelo conjunto de normas e propósitos pedagógicos e terapêuticos. Frente ao nosso referencial de base e as evidências destacadas neste estudo, defendemos que os sentidos das brincadeiras sejam pelas crianças atribuídos.

Sem a pretensão de generalizar as reflexões deste texto para outros contextos, quando buscamos afirmar o brincar como direito da criança, é preciso considerar as suas escolhas, que incluem, inclusive, o direito de não brincar. No caso de crianças com câncer, o terreno lúdico é um dos poucos que apresentam possibilidades de escolhas dos infantis. Portanto, deixemos que elas desfrutem dessa possibilidade.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, N. Sobre as razões das pesquisas nos/dos/com os cotidianos. *In:* GARCIA, R. L. (org.). **Diálogos cotidianos**. Petrópolis: DP et Alii, Rio de Janeiro: Faperj, 2010.
- BRANDÃO, C. R. **A educação como cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BRASIL. Lei n.º 8.069 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente. **Diário Oficial da União**, Brasília, 13 de jul. 1990.
- BUSS-SIMÃO, M.; ROCHA, E. A. C. Nota crítica sobre a composição de pedagogias para a educação infantil. **Em Aberto**, Brasília, v. 30, n. 100, p. 83-93, set./dez. 2017.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 1994.
- CERTEAU, M. Teoria e Método no Estudo das Práticas Cotidianas. *In:* SZMRECSANY, M. I. (org.). **Cotidiano, cultura popular e planejamento urbano**. São Paulo: FAU/USP, 1985. p. 3-19.
- CHARLOT, B. **Da relação com o saber: elementos para uma teoria**. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- CORSARO, W. A. Reprodução interpretativa e cultura de pares. *In:* MÜLLER, F.; CARVALHO, A. M. A. (org.). **Teoria e prática na pesquisa com crianças: diálogos com William Corsaro**. São Paulo: Cortez, 2009.
- FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro**. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2005.
- HARARI, Y. N. **Homo Deus: uma breve história do amanhã**. São Paulo: Companhia da Letras, 2016.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- MARCELLINO, N. C. **Lazer e educação**. 17. ed. Campinas: Papyrus, 1995.
- MATTOS, K. *et al.* Estratégias de enfrentamento do câncer adotadas por familiares de indivíduos em tratamento oncológico. **Rev. Psicol. Saúde**, Campo Grande, v. 8, n. 1, p. 01-06, 2016.
- MELO, L. L. **Do vivendo para brincar ao brincando para viver: o desvelar da criança com câncer em tratamento ambulatorial na brinquedoteca**. 2003. Tese (Doutorado) – Programa Interunidades de Doutorado em Enfermagem, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2003.
- MELLO, A. S.; DAMASCENO, L. G. **Conhecimento e metodologia do ensino do jogo**. Vitória: UFES/NEAD, 2011.

ROSSETI-FERREIRA, M. C.; OLIVEIRA, Z. M. R. Um diálogo com a sociologia da infância a partir da psicologia do desenvolvimento. *In: MÜLLER, F.; CARVALHO, A. M. A. (org.). Teoria e prática na pesquisa com crianças: diálogos com William Corsaro.* São Paulo: Cortez, 2009.

PRADO, A. **A duração do dia.** Rio de Janeiro: Editora Record, 2010.

RORTY, R. **Contingência ironia e solidariedade.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.

SARMENTO, M. J. Os ofícios da criança. *In: Instituto de Estudos da Criança da Universidade do Minho. (org.). Os mundos sociais e culturais da infância.* Braga, 2002, vol. II, p. 125-143.

SARMENTO, M. J. O estudo de caso etnográfico em educação. *In: ZAGO, N.; CARVALHO, M. P.; VILELA, R. A. T. (org.). Itinerários de pesquisa: perspectivas qualitativas em Sociologia da Educação.* Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

SARMENTO, M. J. A Sociologia da Infância e a sociedade contemporânea: desafios conceituais e praxeológicos. *In: ENS, R. T.; GARANHANI, M. C. (org.). Sociologia da Infância e a formação de professores.* Curitiba: Editora Champagnat, 2013.

SOUZA, M. G. G; ESPÍRITO SANTO, F. H. O olhar que olha o outro: um estudo em familiares de pessoas em quimioterapia antineoplásica. **Revista Brasileira de Cancerologia**, v. 54, n. 1, p. 31-41, 2008.

TOLOCKA, R. E. *et al.* Brincar e crianças com câncer: que relação é esta? **Licere**, Belo Horizonte, v. 22, n. 1, p. 421-444, mar/2019. DOI: doi.org/10.35699/1981-3171.2019.12327

#### **Endereço das(os) Autoras(es):**

André da Silva Mello  
Endereço Eletrônico: andremellovix@gmail.com

Luísa Helmer Trindade  
Endereço Eletrônico: luisahelmer@hotmail.com

Emmily Rodrigues Galvão  
Endereço Eletrônico: personalgalvao@yahoo.com.br

Giuliano Gomes de Assis Pimentel  
Endereço Eletrônico: ggapimentel@uem.br