

DESAFIOS PARA O TRABALHO INTERDISCIPLINAR COM CRIANÇAS EM TRATAMENTO ONCOLÓGICO: EXPERIÊNCIAS NO PROJETO BRINCAR É O MELHOR REMÉDIO

Recebido em: 09/06/2022

Aprovado em: 20/12/2022

Licença: 

*Luísa Helmer Trindade*¹

Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)

Vitória – ES – Brasil

<https://orcid.org/0000-0001-5885-9270>

*Raquel Firmino Magalhães Barbosa*²

Colégio Pedro II (CP-II)

Rio de Janeiro – RJ – Brasil

<https://orcid.org/0000-0002-2139-0146>

*André da Silva Mello*³

Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)

Vitória – ES – Brasil

<https://orcid.org/0000-0003-3093-4149>

RESUMO: Analisa os desafios encontrados no cotidiano do Projeto Brincar é o Melhor Remédio para o desenvolvimento do trabalho interdisciplinar com crianças em tratamento oncológico. Trata-se de uma Pesquisa-Ação Colaborativa, realizada em 2019, em uma instituição que atende esse público-alvo em Vitória/ES. Os sujeitos foram crianças com câncer entre 4 e 16 anos de idade, seus familiares e as diferentes áreas do conhecimento presentes na instituição. Diante das divergências encontradas no que tange a concepção de infância e jogos/brincadeiras, pôde-se concluir que o trabalho dialógico, em que há o consenso de ambas as partes, foi fundamental para que valorizassem o sujeito criança e seu direito de brincar, por meio de suas agências, protagonismo e produções culturais, superando assim, apenas a visão funcional, cujo foco é adesão ao tratamento.

PALAVRAS-CHAVE: Crianças. Câncer. Trabalho interdisciplinar.

INTERDISCIPLINARY WORK CHALLENGES WITH CHILDREN UNDERGOING ONCOLOGIC TREATMENT: EXPERIENCES RELATED TO THE PROJECT PLAYING IS THE BEST MEDICINE

¹ Mestra em Educação Física. Núcleo de Aprendizagens com as Infâncias e seus Fazeres (NAIF).

² Doutora em Educação Física. Núcleo de Aprendizagens com as Infâncias e seus Fazeres (NAIF).

³ Doutor e Pós-Doutor em Educação Física. Núcleo de Aprendizagens com as Infâncias e seus Fazeres (NAIF).

ABSTRACT: The work analyzes the challenges found in the everyday routine of the so-called Project Playing is the Best Medicine for the development of the interdisciplinary work with children undergoing cancer treatment. It is a Collaborative Research-Action, held in 2019, at an institution that assists this target audience in the city of Vitória/ES. The subjects were 4- to 16-year-old children with cancer, their relatives and the different areas of knowledge present in the institution. Before the divergences found with regard to the conception of childhood and games/playful activities, it can thus conclude that the dialogic work, in which there is a consensus from both parts, was fundamental in order to value the children subject and their right to play, through agencies, prominence and cultural productions, this way, overcoming only the functional view, which focus is the treatment compliance.

KEYWORDS: Children. Cancer. Interdisciplinary work.

Introdução

No campo da saúde, o trabalho interdisciplinar⁴ tem se apresentado como importante aliado no enfrentamento do câncer e das asperezas decorrentes do seu tratamento. Equipes constituídas por médicos, enfermeiros, fisioterapeutas, nutricionistas, psicólogos, dentre outros profissionais têm canalizado esforços, a partir das especificidades de suas áreas, para ofertar uma abordagem abrangente, contemplando as diferentes demandas e necessidades relacionadas ao tratamento oncológico (ALCANTARA; SANT'ANNA; SOUZA, 2013; VELOSO; SILVA, 2018; LOPES-JÚNIOR; LIMA, 2019).

Para além do atendimento direto, com foco no combate à enfermidade, também existem equipes interdisciplinares que atuam em *casas de apoio*, em contexto não hospitalar e de caráter socioeducativo, que buscam oferecer suporte psicossocial, emocional e educativo para os enfermos e os seus familiares, contribuindo para atender o ser humano em sua integralidade, principalmente aqueles economicamente menos favorecidos e provenientes de lugares distantes dos grandes centros de tratamento.

⁴ Alicerçados em Lopes-Júnior e Lima (2019), compreendemos que a interdisciplinaridade detém um caráter *inter*, o qual marca uma ação recíproca de um elemento sobre o outro, assim como acontecem com os diferentes sujeitos e áreas do conhecimento. Por meio da interdisciplinaridade, existem as trocas e diálogos que levam ao enriquecimento, possibilitando assim uma relação horizontalizada entre os pares.

No caso de crianças em tratamento oncológico, essas equipes interdisciplinares, em grande parte, mobilizam jogos e brincadeiras em suas mediações socioeducativas (LIMA; CHAPARRO; ETO, 2013; CARVALHO *et al.*, 2018). Em Vitória/ES, a Associação Capixaba Contra o Câncer Infantil (Acacci) que vem se dedicando, há 34 anos, a oferecer suporte socioeducativo e emocional para as crianças em tratamento de câncer e seus familiares. Para isso, conta com uma equipe composta por assistentes sociais, pedagogas, fisioterapeuta, nutricionista e professores de educação física, que, dentre as diversas ações socioeducativas que desenvolvem, ofertam jogos e brincadeiras para crianças para o enfrentamento da enfermidade e do seu rigoroso tratamento.

Embora as diferentes áreas do conhecimento presentes no cotidiano da Acacci utilizem os jogos e as brincadeiras em suas mediações pedagógicas, percebemos, a partir de um projeto⁵ inserido no conjunto de ações que a instituição desenvolve, que havia contradições na forma como cada área do conhecimento e seus respectivos profissionais concebiam e operavam com essas manifestações da cultura lúdica infantil, gerando divergências entre essas ações e, em alguns casos, até conflitos.

Diante desse impasse, as diferentes áreas e os sujeitos que compõem a equipe socioeducativa da referida instituição sentiram a necessidade de estabelecer uma compreensão comum, coletivamente construída, sinalizando a concepção de infância, de jogos e de brincadeiras que orientam os usos e as apropriações dessas manifestações da cultura lúdica no contexto da Acacci. Nesse sentido, o objetivo do artigo é analisar os desafios encontrados no cotidiano do Projeto Brincar é o Melhor Remédio para o desenvolvimento do trabalho interdisciplinar com crianças em tratamento oncológico. O foco de análise vai desde o surgimento das contradições/conflitos, passando pela busca

⁵ O PBMR é desenvolvido desde o ano de 2017 por meio de uma parceria firmada entre um grupo de estudos que discute as infâncias, do CEFD/UFES, e a Acacci e tem como principal objetivo proporcionar vivências lúdicas e de descontração por meio de jogos e brincadeiras às crianças e aos seus familiares que são acolhidos pela instituição durante o processo de tratamento oncológico.

de uma determinada concepção de criança e de jogos/brincadeiras, até chegar a planejamentos e publicações coletivas.

Caminho Trilhado

Este artigo apresenta como delineamento metodológico a Pesquisa-Ação Colaborativa (IBIAPINA, 2008). Esse método concilia, de forma indissociável, duas dimensões: a produção de conhecimentos e a formação docente. Para Ibiapina (2008), os sujeitos, por meio de relações colaborativas, tornam-se parceiros e coautores dos processos pedagógicos empreendidos em contextos socioeducativos específicos, apresentando uma participação ativa, interativa, de formação, de reflexão e de desenvolvimento profissional, objetivando a transformação de uma determinada realidade.

A transformação, aqui focalizada, refere-se à mediação pedagógica por meio de jogos e de brincadeiras com crianças em tratamento oncológico. Busca-se superar um modelo pedagógico externamente orientado, cujo objetivo central é a adesão ao tratamento para mediações que valorizem as agências dos sujeitos, as suas subjetividades, suas autorias e suas produções culturais.

Ao considerarmos as crianças com câncer como sujeitos capazes de pensar e agir sobre si, pretendemos retirá-los da condição de anomia social e de subalternidade em relação aos adultos, restituindo, pelo menos no momento da brincadeira, um pouco de controle sobre a própria vida. 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.

A Pesquisa-Ação Colaborativa foi desenvolvida na Acacci, no ano de 2019, totalizando 68 inserções/mediações no campo. A pesquisa contou com a participação de 61 crianças, 26 familiares e 18 colaboradores. Os dados foram produzidos por meio da observação participante, registrada em diário de campo por meio de anotações das práticas, depoimentos dos colaboradores e documentações fotográficas de algumas ações desenvolvidas. Para preservar o anonimato dos colaboradores da pesquisa, não utilizamos o nome dos participantes e, no caso das fotografias, usamos um programa de tratamento de imagem para o não reconhecimento dos sujeitos. Esse estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisas com Seres Humanos de uma universidade pública federal (Protocolo n. 3.932.198).

Na análise dos dados, o processo da Pesquisa-Ação Colaborativa foi dividido em três etapas: a primeira, denominada *da inserção à contradição*, descrevemos e analisamos a entrada do PBMR na instituição e os *choques de perspectivas* em relação às concepções de infância e de jogos/brincadeiras com algumas atividades lúdicas já existentes nesse contexto.

Na segunda etapa, denominada *em busca da conciliação*, descrevemos e analisamos os movimentos empreendidos pelos gestores das ações socioeducativas desenvolvidas na Acacci, sobretudo daquelas que mobilizam as atividades lúdicas em suas mediações pedagógicas em busca de um consenso em relação à concepção de infância e de jogos/brincadeiras.

Na terceira e última etapa, denominada *da conciliação à materialização*, descrevemos e analisamos algumas ações interdisciplinares desenvolvidas por diferentes sujeitos e áreas do conhecimento presentes no cotidiano da instituição e que denotam a efetivação de práticas socioeducativas mediadas pelas concepções de infância, de jogos e de brincadeiras coletivamente adotadas.

Da Inserção à Contradição

As contradições e os choques de perspectivas em relação ao brincar e à concepção de infância começaram a ocorrer com o início das atividades do PBMR no cotidiano da instituição. Antes de o Projeto iniciar as suas ações na Acacci, as atividades lúdicas já ocorriam na brinquedoteca e eram mediadas por educadoras sociais. As ações do PBMR estão ancoradas em uma concepção de infância que busca reconhecer as agências dos infantis, as suas práticas autorais e a suas produções culturais nas relações que estabelecem com os jogos e as brincadeiras, valorizando as suas subjetividades, seus interesses e suas necessidades de brincar.

Ao conceber o brincar como direito inalienável da criança, as mediações pedagógicas do projeto procuram ampliar o capital cultural lúdico para que elas possam vivenciar as suas infâncias apesar da gravidade da enfermidade pela qual são acometidas, ou seja, os jogos e as brincadeiras são tratados como objeto de ensino, como conhecimentos necessários para os infantis ampliarem as suas experiências lúdicas. Lima, Chaparro e Eto (2013) afirmam que, mesmo diante de uma doença tão grave e devastadora, a criança não perde a sua inerente necessidade de brincar.

Para Barbosa (2018), é por meio de um novo olhar, o do jogo e o da brincadeira como objeto, que os desejos e sentidos das crianças passam a ser concebidos, haja vista que, durante os seus fazeres brincantes, é levado em consideração a lógica do mundo infantil, o tempo, a produção que é estabelecida nas relações com os pares e as interpretações do cotidiano. Desse modo, podemos dizer que a perspectiva de jogo/brincadeira como objeto tem como princípio colocar a criança em situações ativas no processo, não basta ser receptoras de ideias e informações que lhes são apresentadas.

Em sentido oposto, na brinquedoteca da instituição, prevaleciam ações pedagógicas que operavam com os jogos e as brincadeiras em uma perspectiva

funcionalista, ora voltadas para adesão ao tratamento, ora destinadas a oferecer suporte para as atividades da classe hospitalar. Em ambos os casos, os jogos e as brincadeiras são concebidos como meio, como estratégias metodológicas para atingir esses fins. Essa perspectiva funcionalista, cuja função do brincar está associada a um viés compensatório de distração e de recreação para que, depois, as crianças retornem à classe hospitalar, mais propensas ao ensino escolar, pode ser observada no seguinte relato extraído do Diário de Campo (15/08/2019):

Em conversa com um membro do PBMR, a pedagoga responsável pelo espaço da brinquedoteca disse que o brincar naquele espaço era apenas uma maneira das crianças passarem o tempo e que considerava que esse tempo de brincar deveria ser reduzido em detrimento das atividades desenvolvidas na classe hospitalar. Para ela, as crianças estavam brincando por muito tempo e frequentando pouco a classe hospitalar.

Em consonância com esse viés funcionalista, de caráter compensatório, percebemos que, na brinquedoteca, não eram desenvolvidas ações pedagógicas no sentido de potencializar as atividades lúdicas naquele espaço. Para as suas administradoras, o fato de haver uma brinquedoteca bem estruturada era suficiente para que as crianças brincassem. Essa representação pode ser constatada na fala da profissional responsável pelo espaço, como se percebe no excerto extraído do Diário de Campo (14/11/2019): “[...] um brincar livre, sem nenhuma intencionalidade, que eles possam ir para aquele espaço se distrair durante o processo de tratamento”.

Para Melo e Valle (2010), apesar da importância da brinquedoteca, ela não é autossuficiente. Sua contribuição à criança enferma está atrelada ao modo como os profissionais a organizam e potencializam a vivência de atividades lúdicas nesse espaço. Apesar da brinquedoteca da Acacci ser um espaço muito bem organizado e com um grande número de brinquedos, percebemos, em determinados momentos, que o interesse das crianças por esses artefatos se esgotava, revelando a necessidade de mediações que promovessem o brincar.

De fato, em um primeiro momento, a brinquedoteca da instituição encanta com a grande quantidade e diversidade de brinquedos, pois muitas crianças que frequentam aquele espaço, por questões socioeconômicas, não têm acesso a esses artefatos em seus cotidianos. Concordamos com Almeida (2011, p. 88) quando afirma que a brinquedoteca é “[...] um espaço lúdico que proporciona à criança o direito de brincar garantido nas leis e documentos oficiais de diferentes organizações nacionais e internacionais”. Contudo, após o encanto inicial, percebemos que várias crianças não brincavam naquele espaço, alertando-nos para a necessidade das interações e das mediações.

O não brincar também é um direito que precisa ser respeitado. Em decorrência do estado emocional e físico abalados provenientes da enfermidade e do tratamento, algumas crianças não se sentem motivadas ou propensas para brincar. Porém, por meio da *Entrada Reativa*⁶ no contexto da brinquedoteca, percebemos que as interações promovidas no PBMR foram fundamentais para alterações de determinados estados anímicos e para o engajamento das crianças nas atividades lúdicas. Não se buscou, com isso, determinar ou impor algum tipo de brincadeira, mas potencializar um *brincar com*, ou seja, promover, por meio de interações dialógicas com as crianças, possibilidades de brincadeiras que levassem em consideração as suas subjetividades e as suas motivações para as ações lúdicas.

Havia uma preocupação muito grande dos profissionais que atuavam na brinquedoteca com a esterilização e a higienização dos brinquedos, a fim de evitar contaminação por meio desses objetos. Esse temor é pertinente dado ao grau de vulnerabilidade em que as crianças se encontram durante o tratamento oncológico.

⁶ De maneira geral, os adultos estabelecem relações hierárquicas com as crianças, colocando-as em uma condição de subalternidade. Para Corsaro (2011), o conceito de *Entrada Reativa* refere-se a uma postura pedagógica não invasiva e não expansiva, mas, sim, cautelosa e cuidadosa por parte do adulto/pesquisador. Tal postura busca estabelecer relações de confiança e respeito entre os pares.

Entretanto, no que concerne ao brincar, o foco estava centrado na compensação, seja para amenizar os impactos da enfermidade-tratamento, seja para distrair as crianças para que elas retornassem tranquilas às atividades cognitivas promovidas pela classe hospitalar. Em ambos os casos, a brinquedoteca se constituía em um espaço para que esses objetivos fossem alcançados.

Contudo, contraditoriamente a esses objetivos, quando o PBMR propunha alguma mediação relativa ao brincar, cujo foco estava centrado na promoção da autonomia e da criatividade das crianças, algumas profissionais que atuavam na brinquedoteca adotaram comportamentos diretivos, focados no produto, que inibiram e prejudicaram as ações autorais das crianças, como se observa no seguinte relato, registrado em Diário de Campo (16/10/2019):

Durante o processo de construção da peteca, as crianças foram estimuladas a confeccionar o seu próprio brinquedo, imprimindo nele as suas marcas identitárias e autorais. Os sujeitos tiveram a nossa ajuda apenas quando solicitaram, tendo em vista uma possível dificuldade no recorte. No processo de elaboração do material, até a criança pequena quis fazer a peteca sozinha, a seu modo. Porém, a responsável pelo espaço, ao observar algumas “dificuldades e erros” dos sujeitos, logo quis pegar a tesoura e fazer o material para elas. Por exemplo, todos estavam cortando um círculo de cada vez e ela, para acelerar a produção, quis cortar cinco círculos de uma só vez, retirando o protagonismo dos sujeitos na construção do brinquedo.

Na construção de brinquedos, tão importante quanto o brincar com as produções, é o processo de elaboração desses artefatos culturais, pois, neles, as crianças projetam as suas identidades e as suas práticas autorais. Para Redin (2009, p. 120), as crianças “[...] gostam dos desafios que elas próprias criam, e o prazer está em poder modificar e criar novas regras e conduzir a brincadeira a seu modo”. Ao utilizar a metáfora da viagem para discutir os processos socioeducativos com as crianças, Kohan (2020) afirma que, mais relevante do que saber aonde chegar, são os diferentes percursos construídos para alcançar os destinos desejados.

Com base no relato acima, percebemos que esses diferentes caminhos foram obstruídos sob o argumento de que era necessário agilizar o processo de construção dos brinquedos para que as crianças pudessem brincar logo. A profissional da brinquedoteca estava presa ao tempo *khronos*, do relógio. Ela queria acelerar o processo para que essa atividade não interferisse na atividade seguinte, relacionada à classe hospitalar. O tempo *aiônico* (KOHAN, 2020), que é o tempo do jogo, associado à fruição, ao prazer, em que os indivíduos se integram de corpo e alma ao momento presente, não foi considerado.

Dito isso, os excertos apresentados demonstram as diferentes perspectivas de jogos e de brincadeiras que circulavam no interior da instituição. O choque entre essas perspectivas foram se acentuando no cotidiano das práticas socioeducativas, tornando inevitável a construção de uma compreensão coletiva sobre como as atividades lúdicas poderiam ser trabalhadas pelos diferentes profissionais que atuavam naquele contexto. Sem querer impor uma perspectiva sobre a outra ou emitir um juízo de valor sobre elas, elegendo uma como melhor do que a outra, era necessário que todos os sujeitos envolvidos com as atividades lúdicas tivessem clareza sobre a concepção de infância que orienta as ações pedagógicas na instituição e como os jogos e as brincadeiras poderiam ser apropriados pelos diferentes profissionais e áreas do conhecimento, dentro da especificidade de sua atuação.

Em Busca da Conciliação

Foi nesse contexto de divergência e de conflitos que emergiu a necessidade de realização da Pesquisa-Ação Colaborativa (IBIAPINA, 2008). Esse método busca superar os problemas encontrados nos cotidianos educacionais por meio de relações colaborativas e solidárias entre os sujeitos neles presentes. A pesquisa foi fomentada por

uma integrante do PBMR e buscou promover ações interdisciplinares a fim de encontrar caminhos consensuais para as ações lúdicas desenvolvidas no interior da instituição.

Nesse sentido, foram estabelecidos encontros quinzenais entre os diferentes profissionais que lidam com jogos e brincadeiras. Essas reuniões contaram com a presença dos gestores pedagógicos da instituição. Foram acordados os seguintes encaminhamentos para os encontros: em um primeiro momento, as profissionais compartilharam a sua visão sobre o trabalho com os jogos e as brincadeiras na instituição. Posteriormente, estabeleceu-se uma rotina de reunião, com a leitura e discussão de textos que auxiliassem as mediações pedagógicas e com planejamentos coletivos.

No que tange à visão sobre os jogos e as brincadeiras, percebemos diferentes representações que circulam no cotidiano da instituição. Essas representações estão associadas, sobretudo, às histórias de vida das profissionais e aos seus processos formativos. Apesar da singularidade de cada representação, sobressai um aspecto em comum: a ideia de jogo/brincadeira como meio (MELLO; DAMASCENO, 2011).

Nessa perspectiva, essas manifestações da cultura lúdica são concebidas como uma estratégia metodológica para atingir determinados fins. No contexto da instituição, o jogo/brincadeira é apropriado(a) de forma compensatória, como meio para aliviar as agruras do tratamento ou como momento de distração para as crianças recuperarem as energias e retornarem aptas às aprendizagens vinculadas pela classe hospitalar. Para Tolocka (2019, p. 433), “[...] verifica-se que a oferta de oportunidades de brincar para crianças com câncer estão, em sua maioria, relacionadas ao tratamento clínico”, ou seja, como um meio de adesão ao tratamento.

Sem desconsiderar a importância dessa perspectiva, o PBMR apresentou uma outra possibilidade: o jogo/brincadeira como objeto (MELLO; DAMASCENO, 2011).

Nessa direção, o jogo e a brincadeira constituem-se como capital cultural lúdico que as crianças têm o direito de acessar para ampliar as suas experiências brincantes. Ao trabalhar o jogo e a brincadeira como objeto, desloca-se o olhar do paciente para a criança. Assim, apesar de todo impacto da enfermidade e do seu tratamento, valorizam-se as agências desses sujeitos, as suas produções culturais e as suas autorias nas relações que estabelecem com as manifestações lúdicas (TOMÁS, 2017).

Foi sugerido que as profissionais que trabalham com os jogos e as brincadeiras na instituição indicassem textos para serem discutidos nas reuniões. Apesar desse encaminhamento, apenas a equipe vinculada ao PBMR propôs literaturas para as reflexões coletivas do grupo. Fatores como falta de tempo para seleção ou *eu estudei isso há muito tempo* foram alegados para a não proposição de bibliografias.

Os textos sugeridos pela equipe do PBMR focalizam a concepção de infância e de jogos/brincadeiras adotados(as) pelo projeto, que busca superar a dupla condição de exclusão sob a qual as crianças em tratamento oncológico estão submetidas. A primeira, diz respeito à própria condição da infância em nossa sociedade, em que as crianças são vistas pelas suas ausências e incompletudes, em uma condição de anomia social. Elas são consideradas incapazes de pensar e agir por si mesmas em seus mundos de vida (SARMENTO, 2013).

Já a segunda condição de exclusão está relacionada à enfermidade, que relega as crianças em tratamento a uma situação de subalternidade em relação aos adultos. Durante a luta contra a enfermidade, há uma perda de autonomia muito grande e as ações dos infantis ficam submetidas às determinações de médicos, enfermeiras, fisioterapeutas, pais, dentre outros adultos que com eles convivem. Portanto, os momentos de brincadeiras se constituem como uma das poucas oportunidades em que as crianças têm controle sobre as suas próprias vidas, em que elas exercem as suas

escolhas e têm o poder de decisão. Restituir essa autonomia, pelo menos no momento das brincadeiras, é condição fundamental para que as crianças em tratamento oncológico se afirmem como sujeito de direitos.

De forma gradativa e não linear, a perspectiva apresentada pelo PBMR foi ganhando adesão. Contudo, as dúvidas eram muitas e frequentemente surgiam os seguintes questionamentos: qual é o papel do educador nessa proposta? É só deixar as crianças livres, fazendo o que querem? Os debates ajudaram a formular entendimentos coletivos, no sentido de compreender de que não se trata de propor jogos ou brincadeiras *para* as crianças, mas, sim, de construir *com* elas, considerando as suas subjetividades, os seus interesses e as suas necessidades. Houve uma adesão significativa à perspectiva apresentada pelo PBMR, mas ainda persistiram visões diferentes em relação aos jogos e às brincadeiras, como se observa no seguinte relato extraído do Diário de Campo do dia (15/08/2019):

Em conversa com um membro da equipe do PBMR, a profissional que trabalhava na classe hospitalar afirmou que concordava com a proposta apresentada pelo projeto, porém tinha dificuldade de seguir nessa linha, pois a responsável pela brinquedoteca possuía uma outra visão.

Sem desconsiderar as diferentes representações sobre jogos e brincadeiras que circulam na instituição e sem a intenção de conformar todos os profissionais na mesma perspectiva, os encontros foram fundamentais para que emergissem propostas interdisciplinares e de caráter colaborativo entre os diferentes sujeitos e áreas de conhecimentos envolvidos com o trabalho socioeducativo na Acacci. Para Matos, Pires e Campos (2009), a presença de uma perspectiva interdisciplinar pode proporcionar um trabalho mais integrado e articulado, tendo em vista que há uma compreensão dos envolvidos sobre o seu trabalho na relação com a coletividade.

Da Conciliação à Materialização de Ações Interdisciplinares

Na Pesquisa-Ação Colaborativa, nem todas as ações estão definidas *a priori*. Elas são concebidas e desenvolvidas no fluxo das relações comunicativas e colaborativas que ocorrem no cotidiano das instituições educacionais. Descrevemos duas ações interdisciplinares que foram articuladas entre diferentes áreas do conhecimento e por sujeitos que lidam com os jogos e as brincadeiras nas ações socioeducativas da instituição e que foram desenvolvidas na perspectiva apresentada pelo PBMR.

A primeira ação interdisciplinar envolveu a classe hospitalar e o PBMR, articulando profissionais com formação em Pedagogia, Serviço Social e Educação Física. Essa ação, proposta pelas pedagogas responsáveis pela classe hospitalar, incidiu sobre o tema sustentabilidade. Essa temática foi escolhida de forma compartilhada pelos envolvidos, levando em consideração algo que fosse relevante socialmente para as crianças da instituição, que adoram manusear a terra e as plantas. O estabelecimento de um tema foi fundamental para que as diferentes áreas do conhecimento, a partir de suas especificidades, dialogassem em torno de um eixo comum.

As pedagogas trabalharam com a *Contação de histórias*, a partir do conto *O pote vazio*, da autora Demi. Esse conto narra a história do *Imperador* e de *Ping*, personagens que tinham o hábito de cultivar e cuidar das flores. No PBMR, os profissionais de Educação Física, em parceria com a assistente social, trabalharam com a construção de brinquedos, utilizando materiais recicláveis (garrafas pet, TNT, fitas etc.). Por meio do jogo de faz de conta (CAILLOIS, 1990), as crianças representaram papéis de agricultoras, incorporando às brincadeiras ações autorais e criativas na interação com os seus pares. Mello, Scottá e Marchiori (2021, p. 3), ao referirem-se ao jogo de faz de conta, afirmam que essas

[...] manifestações lúdicas potencializam os processos de apropriação e de ressignificação cultural por parte das crianças, permitindo que elas construam conhecimentos em suas experiências brincantes por meio de sua cultura de pares. Nas brincadeiras de faz de conta, as crianças constituem-se como agentes de si, exercendo a sua autonomia, criatividade e práticas autorais em seus mundos de vida de acordo com os seus interesses, necessidades e expectativas.

As agências das crianças também se manifestaram na elaboração dos brinquedos (potes de plantas) que elas produziram e na pintura dos aventais que foram disponibilizados para que elas não se sujasse. Cada criança imprimiu, no brinquedo e no avental, a sua marca particular e identitária, expressando a sua inventividade e a sua produção cultural. A Figura 1 demonstra algumas dessas produções:

Figura 1: Potes e avental



Fonte: os autores.

A ação interdisciplinar relacionada à sustentabilidade culminou com o plantio de mudas de flores. No dia dessa ação, todos os profissionais envolvidos estiveram presentes e estabeleceram com as crianças uma relação de colaboração e de parceria. Essa atividade foi marcada pelos signos da alegria e do prazer, em que sorrisos e afetos configuraram as interações entre crianças e adultos. Os lugares da instituição, cujas funções são previamente definidas em relação aos seus usos, foram transformados em espaços. O espaço é o lugar praticado, em que os sujeitos imprimem as suas marcas identitárias e as suas subjetividades, transformando-o de acordo com as apropriações que dele fazem (CERTEAU, 2014). Assim, os corredores e pátios da instituição foram transformados com as mudas de flores plantadas pelas crianças e pelos profissionais

envolvidos na ação de sustentabilidade. A Figura 2 demonstra o plantio realizado por crianças e adultos:

Figura 2: Plantio de flores



Fonte: os autores.

Durante o processo de tratamento oncológico, as crianças encontram-se em uma situação de passividade, sendo foco das ações dos adultos. Contudo, é *no e pelo* brincar que os sujeitos ressignificam as suas realidades e projetam possibilidades de existência para além daquelas demarcadas pelas asperezas da enfermidade. Como afirmam Vieira e Lima (2008, p. 374-375),

Mesmo estando doente e hospitalizada, a criança mantém essa necessidade de brincar e, por meio dessa atividade, pode comunicar seus medos, angústia, afetos e alegrias, tendo a possibilidade de se deslocar de uma posição passiva, a condição de paciente, para uma mais ativa, passando à ação e desenvolvendo suas potencialidades.

Outra ação colaborativa realizada na instituição e que denota o caráter interdisciplinar foi o projeto *Imagens que me Encantam*. Esse projeto mobilizou toda a equipe socioeducativa da Acacci e incidiu sobre a temática *brincando com a tecnologia*. Ao observarmos o cotidiano das crianças na instituição, percebemos que elas passam grande parte do tempo envolvidas com dispositivos tecnológicos, sobretudo, os

smartphones e os *games* eletrônicos. Devido às fadigas física e emocional causadas pelo tratamento, muitas crianças, em seu tempo livre, optam por esses dispositivos de baixa demanda energética.

O projeto *Imagens que me Encantam* foi proposto e apresentado pelo PBMR e discutido com a equipe socioeducativa da instituição. Elogios, críticas e sugestões foram pronunciados e modificações foram incorporadas, de modo que o projeto passou a ter um caráter coletivo e colaborativo em sua construção. A brincadeira de faz de conta, mais uma vez, permeou as atividades do PBMR. As crianças envolvidas brincaram de cineastas e diretores(as) de cinema, produzindo vídeos e imagens daquilo que mais gostam.

O conceito de *tecnoator*, proposto por Di Felice (2011), norteou as ações desenvolvidas no projeto. Segundo o autor, com os novos meios de comunicação e as novas tecnologias, os indivíduos migraram de uma posição passiva em relação às mídias, apenas de expectadores, e tornaram-se também produtores de conteúdos midiáticos, ou seja, configuraram-se como *tecnoatores*. Vidal (2017, p. 285), com base em Michel de Certeau, afirma:

O desenvolvimento das investigações sobre as novas tecnologias da informação, em particular a internet, renovou o interesse pelos aportes certeurianos, na recusa às concepções de homogeneidade da indústria da informática e de docilidade dos usuários às mensagens vinculadas.

Houve uma grande mobilização das crianças, equipes socioeducativas e, surpreendentemente, dos pais/responsáveis no engajamento dessa ação. Os envolvidos ficaram muito empolgados e eufóricos com a proposta, que resultou em uma efetiva adesão e participação de diferentes sujeitos que frequentam o cotidiano da instituição. O projeto foi desenvolvido em várias etapas, desde a concepção da ideia do que seria produzido, passando pela produção do material, até a sua culminância, que foi efetivada

por meio de uma mostra das produções no Cine Metrópolis⁷. A Figura 3 demonstra o cartaz do projeto *Imagens que me Encantam*, com as suas etapas de desenvolvimento. Ele foi fixado em diferentes espaços da instituição a fim de que todos os sujeitos pudessem ter conhecimento da ação.

Figura 3. Cartaz do projeto *Imagens que me Encantam*



Fonte: os autores.

As crianças foram protagonistas no desenvolvimento do projeto *Imagens que me Encantam*. Elas propuseram categorias para a produção dos vídeos e das fotografias⁸ e criaram brincadeiras para serem compartilhadas, ou seja, na brincadeira de *diretoras e cineastas*, os infantis transformaram a proposta inicial. Para Redin (2009, p. 120), “[...] as crianças inovam nos arranjos que fazem, nos materiais que utilizam, tornando essa interpretação criativa. O brincar é em si um ato de criação”.

⁷ Cinema da Universidade Federal do Espírito Santo.

⁸ As categorias estabelecidas a partir das produções infantis: Minha terra, minhas raízes; Brincadeiras que eu gosto; Natureza; Passeios; Talentos; e Família.

A adesão ao projeto revela-se nos 240 materiais que foram produzidos. Devido à impossibilidade de exibi-los no curto tempo da mostra⁹, foi realizado um trabalho de curadoria para reduzir o número de produções, de modo a garantir que todas as crianças e familiares tivessem garantida, ao menos, a exibição de um vídeo ou de uma temática de fotos. Nesse sentido, as 240 produções foram reduzidas para 85 materiais que compuseram o evento.

A mostra de vídeos/fotos do projeto *Imagens que me Encantam* foi realizada no dia 30 de setembro de 2019, no Cine Metrópolis da UFES. Nesse dia, para potencializar o faz de conta na *brincadeira de diretores e cineastas*, o cinema foi decorado com algumas alegorias: ao adentrar o espaço, as crianças e familiares percorriam um tapete vermelho e eram encaminhadas para uma fotografia, realizada pelos *paparazzis*. A Figura 4, exibida a seguir, demonstra esse momento:

Figura 4. Fotografia realizada pelos *paparazzis* com as *estrelas* da mostra



Fonte: os autores.

⁹ O tempo disponibilizado pela gestão do Cine Metrópolis para a realização da mostra foi de uma hora. Esse cinema possui uma programação comercial e não pôde ceder um tempo maior para a realização dessa atividade.

Ao finalizar a apresentação da mostra de vídeos/fotografias, todas as crianças e familiares receberam os seus certificados de participação. Os profissionais das áreas socioeducativas foram convidados a entregar os certificados, destacando as suas colaborações na construção e no desenvolvimento do projeto *Imagens que me Encantam*.

Após a entrega dos certificados, recebemos *feedbacks* por parte da equipe socioeducativa, das crianças e de seus familiares. Os profissionais disseram que, inicialmente, não tinham dimensão do evento até assistirem à apresentação. Eles estavam encantados. Uma profissional da instituição revelou, conforme registrado em Diário de Campo (30/07/2019): “No ano de 2020, precisa haver outra mostra como essa, porque foi ótima!”. As crianças e familiares também ficaram encantados ao se verem na *tela grande*. Não raro, durante a exibição da mostra, expressões como *olha lá eu..., sou eu mãe, sou eu...* foram recorrentes. Os pais, no encerramento do evento, demonstraram muita gratidão com a equipe socioeducativa, ressaltando a importância dessa ação para o bem-estar dos seus filhos e deles também.

Os Desdobramentos e Alguns Apontamentos Finais sobre o Trabalho Interdisciplinar

Por meio da experiência aqui apresentada e analisada, podemos produzir algumas inferências sobre o trabalho interdisciplinar. Primeiramente, é preciso abrir canais de diálogo entre os praticantes do cotidiano das instituições que desenvolvem atividades socioeducativas para que esses sujeitos possam expressar as suas representações e opiniões sobre os pontos de conflito. As divergências, quando superadas pelo consenso, são mais eficientes do que imposições externamente

orientadas de forma hierarquizada. Nesse processo, os sujeitos são corresponsáveis pelos acordos estabelecidos, mesmo que esses acordos sejam provisórios.

Segundo: dentre os praticantes do cotidiano das instituições socioeducativas, é preciso reconhecer e valorizar as crianças como sujeitos capazes de pensar e agir sobre si, ou seja, é preciso dar visibilidade às suas agências. No caso do infantil em tratamento oncológico, torna-se necessário deslocar o olhar do paciente, que só é visto pelas suas fragilidades e limitações, para a criança, que, apesar das asperezas da enfermidade e do tratamento, tem o inalienável direito de brincar e de produzir cultura em suas relações lúdicas. Para isso, os jogos e as brincadeiras não devem ser utilizados apenas como meio para adesão ao tratamento, mas, também, como objeto que leve em consideração as subjetividades e as autorias das crianças.

Terceiro: os projetos coletivamente concebidos e desenvolvidos se mostraram eficientes para o trabalho interdisciplinar. Os projetos, no cotidiano da Acacci, constituíram-se como eixo articulador de diferentes áreas do conhecimento e de sujeitos, permitindo que cada área, por meio de sua especificidade, contribuísse no desenvolvimento de uma ação coletiva e colaborativa.

Não obstante os problemas e os desafios encontrados no cotidiano da instituição para o desenvolvimento do trabalho interdisciplinar, consideramos as experiências aqui relatadas como exitosas. Para além das ações coletivamente construídas e desenvolvidas, houve também colaboração na produção do conhecimento, materializada na produção de um capítulo de livro. A construção desse capítulo concretiza uma das dimensões da Pesquisa-Ação Colaborativa (IBIAPINA, 2008): a produção de conhecimentos. Esse capítulo foi produzido em coautoria entre as diferentes áreas do conhecimento e os sujeitos que trabalham com as atividades socioeducativas na instituição.

REFERÊNCIAS

- ALCANTARA, L. S; SANT'ANNA, J. L; SOUZA, M. G. N. Adoecimento e finitude: considerações sobre a abordagem interdisciplinar no Centro de Tratamento Intensivo oncológico. **Revista Ciência & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 9, p. 2507-2514, 2013.
- ALMEIDA, M. T. P. **O brincar e a brinquedoteca**: possibilidades e experiências. Fortaleza: Premius, 2011. 200 p.
- BARBOSA, R. F. M. **Hibridismo brincante**: um estudo sobre as brincadeiras lúdico-agressivas na educação infantil. 2018. 325f. Tese (Doutorado em Educação Física) - Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2018.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CARVALHO, T. G. P. *et al.* O olhar do paciente sobre o câncer infanto-juvenil e sua percepção acerca de seus sentimentos e emoções diante do videogame ativo. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 24, n. 2, p. 413-426, 2018.
- CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano**: a arte de fazer. 22. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.
- CORSARO, W. **Sociologia da infância**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011. 384 p.
- DI FELICE, M. As redes e as dimensões tecnocolaborativas do social. *In*: CARRASCOZA, J.A; ROCHA, R.M. (orgs). **Consumo midiático e culturas da convergência**. São Paulo: Miró Editorial, 2011. p. 100-127.
- IBIAPINA, I. M. L de M. **Pesquisa colaborativa**: investigação, formação e produção de conhecimentos. Brasília: Líber Livro Editora, 2008. 159 p.
- KOHAN, W. Tempos da escola em tempo de pandemia e necropolítica. **Revista Práxis Educativa**, Ponta Grossa, v. 15, e2016212, p. 1-9, 2020.
- LIMA; F. C; CHAPARRO, N. S; ETO, J. O brincar da criança com câncer: a transcendência da dor para o prazer. **Seminário Transdisciplinar da Saúde**, Mato Grosso, n. 1, p. 101-111, 2013.
- LOPES-JÚNIOR, L. C; LIMA, R. A. G. Cuidado ao câncer e a prática interdisciplinar. **Cadernos de Saúde Pública**, Rio de Janeiro, v. 35, n. 1, p. e00193218, 2019.
- MATOS, E; PIRES, D. E. P; CAMPOS, G. W. S. Relações de trabalho em equipes interdisciplinares: contribuições para a constituição de novas formas de organização do trabalho em saúde. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Florianópolis, v. 62, n. 6, p. 863-869, 2009.

MELLO, A. S.; DAMASCENO, L. G. Conhecimento e metodologia do ensino do jogo. Vitória/ES: Editora da Universidade Federal do Espírito Santo - Núcleo de Educação Aberta e a Distância, 2011.

MELLO, A. S.; SCOTTÁ, B. A.; MARCHIORI, A. F. As brincadeiras de faz de conta nas produções acadêmico-científicas da Educação Física com a educação infantil. **Revista Motrivivência**, Florianópolis, v. 33, n. 64, p. 1-24, jul. 2021.

MELO, L. L.; VALLE, E. R. M. A brinquedoteca como possibilidade para desvelar o cotidiano da criança com câncer em tratamento ambulatorial. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, São Paulo, v. 44, n. 2, p. 517-25, 2010.

REDIN, M. M. Crianças e suas singularidades. *In*: MULLER, F.; CARVALHO, A. M. A. (orgs.). **Teoria e prática na pesquisa com crianças**: diálogos com William Corsaro. São Paulo: Cortez, 2009. p. 115-126.

SARMENTO, M. J. A Sociologia da Infância e a sociedade contemporânea: desafios conceituais e praxeológicos. *In*: ENS, R. T.; GARANHANI, M. C. **Sociologia da Infância e a formação de professores**. Curitiba: Champagnat, 2013. p. 13-46.

TOLOCKA, R. E. *et al.* Brincar e crianças com câncer: que relação é esta? **Licere**, Belo Horizonte, v. 22, n. 1, p. 421-444, 2019.

TOMÁS, C. Para além de uma visão dominante sobre as crianças pequenas: gramáticas críticas na educação de infância. **Revista Humanidades e Inovação**, Palmas, v. 4, n. 1, p. 13-20, 2017.

VELOSO, C. S.; SILVA, D. S. Desafios e descobertas sobre o atendimento interdisciplinar em pacientes oncológicos: uma revisão integrativa. **Revista Destaques Acadêmicos**, Lajeado, v. 10, n. 3, p. 199-208, 2018.

VIDAL, D. G. Michel de Certeau e a difícil arte de fazer história das práticas. *In*: FILHO, L. M. F. (org.). **Pensadores sociais e a história da educação**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017. p. 265-291.

VIEIRA, M. A.; LIMA, R. A. G. Crianças e adolescentes com doença crônica: convivendo com mudanças. *In*: CRUZ, S. H. V. (org.). **A criança fala**: a escuta de crianças em pesquisa. São Paulo: Cortez, 2008. p. 372-375.

Endereço dos/as Autores/as:

Luísa Helmer Trindade
Endereço eletrônico: luisahelmer@hotmail.com

Raquel Firmino Magalhães Barbosa
Endereço eletrônico: kekelfla@yahoo.com.br

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