



## **ATIVIDADES LÚDICAS PARA AS CRIANÇA COM CÂNCER: CONTRIBUIÇÕES TEÓRICO- METODOLÓGICAS<sup>1</sup>**

*LÚDICAS ACTIVITIES FOR CHILDREN WITH CANCER:  
THEORETICAL-METHODOLOGICAL CONTRIBUTIONS*

*LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS PARA NIÑOS  
CON CÁNCER: LAS CONTRIBUCIONES TEÓRICO-  
METODOLÓGICAS*

Marcela Natalia Lima de Figueirêdo<sup>2</sup>

Brunelly Brito Cândido<sup>3</sup>

Marcelo Soares Tavares de Melo<sup>4</sup>

*PALAVRAS-CHAVE: Crianças com Câncer; Ludicidade; Contribuições Teórico-Metodológicas.*

### **INTRODUÇÃO**

Este estudo esteve vinculado ao programa institucional de bolsa de extensão de uma Universidade pública, com objetivo de analisar a vivência do trato do Jogo com base na Ludicidade junto com as Crianças com Câncer de um Centro de Oncohematologia Pediátrica em um Hospital Universitário Público. A ludicidade teve um papel relevante, pois origina-se da palavra *ludus* que significa jogo, caracterizado pela espontaneidade e prazer de quem pratica (HUIZINGA, 2000). Desenvolver estes sentimentos em crianças com câncer que se deparam com uma realidade de dor e sofrimento é desafiante, porque as práticas dos jogos propiciam a alegria e possibilita melhoria na qualidade da vida (CAMPELLO, 2006).

### **METODOLOGIA**

O estudo tomou por base uma abordagem qualitativa (MINAYO, 2013) por meio da observação participante (LUDKE E ANDRÉ, 1986). Inicialmente foram estudadas

1 O presente trabalho contou com apoio financeiro de um Programa de Fortalecimento Acadêmico de uma Universidade Estadual Pública para sua realização.

2 Universidade de Pernambuco (UPE), marcelanlf@gmail.com

3 Universidade de Pernambuco (UPE), brunellycandido@hotmail.com

4 Universidade de Pernambuco (UPE), mmelo19@hotmail.com

referências do jogo enquanto elemento da Ludicidade (BRUNER, 1978; CAILLOIS, 1990; ELKONIN, 2009; HUIZINGA, 2000) e do câncer por meio da Medicina de caráter Humanizado (CAMPELLO, 2006). Em seguida, foi elaborado um programa de ação para dez meses com aulas planejadas para as crianças com câncer, as quais vivenciaram durante uma hora, dois dias na semana, sob a orientação de uma estudante, acompanhada por duas observadoras e do professor orientador do estudo, com base no diário de campo para descrição das aulas observadas (FALKEMBACH, 1987). Após coletados os dados a partir dos diários de campo foi realizada uma análise de conteúdo do tipo categoria por temática identificando as categorias conclusivas do estudo (BARDIN, 2011).

## RESULTADOS

As vivências dos jogos com base na Ludicidade possibilitaram as crianças se concentrarem no mundo da fantasia e imaginação o que favoreceu a uma minimização do estresse, ansiedade em fator dos tratamentos de combate ao câncer.

Além disso, uma vez que eram levadas a resolverem situações-problema durante o jogo e tomarem decisões, suas capacidades cognitivas eram estimuladas, o que provocou por tomadas de decisões o que permitiu uma melhora no humor e relacionamento social entre as crianças.

Diante disso, as crianças se sentiram mais dispostas, o que ajudou a reduzir a tristeza, fadiga e repouso em excesso. Ou seja, a vivência da atividade lúdica jogo teve efeito terapêutico ao possibilitar uma melhora na qualidade de vida destas crianças, considerando terapêutico tudo aquilo que promove bem-estar (MOTTA; ENUMO, 2002).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do exposto, concluímos que a vivência dos jogos com base na Ludicidade permitiu as crianças uma minimização do estresse, ansiedade em fator dos tratamentos de combate ao câncer, estímulo as capacidades cognitivas, melhora no humor e relacionamento social, disposição e bem-estar. Nesse sentido, a atividade lúdica jogo foi um recurso terapêutico enriquecedor, contribuindo para a melhoria no tratamento da doença e na qualidade de vida das crianças.

## REFERÊNCIAS

- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.
- BRUNER, J.S; RATNER, N. Games, Social Exchange and the Acquisition of Language. In: **Journal of child Language**. v.5, n.3, pp. 391-491-401, oct. 1978.
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem**. Lisboa, 1990.
- CAMPELLO, Ana Flávia; CAMPELLO, Paulo Barreto. **A Receita da vida - A Arte na Medicina**. Recife: EDUPE, 2006. 245p.
- ELKONIN, Daniil B. **Psicologia do jogo**. 2.ed. São Paulo: WMF Martins fontes, 2009.
- FALKEMBACH, Elza M. F. Diário de Campo: um instrumento de reflexão. **Contexto e Educação**. n. 7, julho /set 1987.p. 19-24.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: E. P. U., 1986.

MINAYO, M.C.S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 13.ed. São Paulo: HUCITEC, 2013.

MOTTA, A. B.; ENUMO, S. R. F. Brincar no hospital: câncer infantil e avaliação do enfrentamento da hospitalização. **Psicologia Saúde & Doenças**, 3(1), 23-41, 2002.