

## **FIGURAS DO APRENDER VALORIZADAS NO PROJETO BRINCAR É O MELHOR REMÉDIO\***

**Emmily Rodrigues Galvão**

*personalgalvao@yahoo.com.br*

**Luísa Helmer Trindade**

*luisahelmer@hotmail.com*

**Rodrigo Lema del Rio Martins**

*rodrigodrmartins@uft.edu.br*

**André da Silva Mello**

*andremellovix@gmail.com*

**Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)**

### **RESUMO**

Analisa as figuras do aprender valorizadas por crianças e adolescentes nas relações que estabelecem com os jogos e com as brincadeiras mediadas pelo projeto "Brincar é o Melhor Remédio". Trata-se de uma Pesquisa-Ação Colaborativa, desenvolvida com crianças e adolescentes em tratamento oncológico e seus familiares. As análises indicam que as produções culturais, as relações intergeracionais e a participação da família são as figuras do aprender mais valorizadas no Projeto.

### **PALAVRAS-CHAVE**

*jogos e brincadeiras; crianças e adolescentes; tratamento oncológico*

## **INTRODUÇÃO**

Durante o período do tratamento oncológico, crianças e adolescentes passam por adversidades que os impactam e fragilizam, causando vulnerabilidades físicas, emocionais e psicológicas. Visando um atendimento integral a esse público, diferentes profissionais têm buscado promover ações interdisciplinares, com objetivo de oferecer os suportes necessários para esses sujeitos e seus familiares. Nesse sentido, projetos em diferentes áreas do conhecimento são propostos, perspectivando contribuir no processo de enfrentamento da enfermidade, como é o caso do projeto "Brincar é o Melhor Remédio" (PBMR).

\* O presente trabalho (não) contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.



O PBMR é uma ação de extensão universitária desenvolvida entre o Núcleo de Aprendizagens com as Infâncias e seus Fazeres (UFES) e a Associação Capixaba Contra o Câncer Infantil (Acacci), tendo como principal objetivo proporcionar vivências lúdicas às crianças e aos adolescentes em tratamento oncológico.

Os jogos e as brincadeiras se apresentam como importantes aliados no processo de tratamento de crianças e adolescentes, contribuindo para que esses sujeitos tirem o foco da doença e ressignifiquem suas realidades, potencializando momentos de alegria, descontração, fantasia e esperança. Para Azevêdo (2011, p. 565-566) o brincar contribui “[...] amenizando as repercussões do adoecimento na esfera psíquica e física, e atenuando os impactos negativos provenientes da ruptura do contexto sociofamiliar e dos procedimentos utilizados no tratamento”.

Por meio das atividades lúdicas, as crianças e adolescentes interagem com o meio físico e social, internalizam e produzem cultura. Para Certeau (1994), os sujeitos não consomem passivamente os bens culturais que lhes são ofertados, pois há uma estética da recepção, que denota formas singulares de apropriação cultural.

Ao analisarmos as produções acadêmico-científicas nos principais periódicos da Educação Física,<sup>2</sup> constatamos a incipiência de artigos sobre jogos e brincadeiras para crianças e adolescentes em tratamento oncológico, sobretudo, produções que percebam esses sujeitos para além de suas enfermidades, considerando-os como autores de suas vidas e produtores de cultura. Diante desse cenário, esta pesquisa objetiva analisar as figuras do aprender (CHARLOT, 2000) valorizadas por crianças e adolescentes nas relações que estabelecem com os jogos e as brincadeiras mediadas pelo projeto PBMR.

## METODOLOGIA

Para alcançar o objetivo proposto, adotamos a Pesquisa-Ação Colaborativa (IBIAPINA, 2008) como referencial metodológico. Esse método concilia duas dimensões indissociáveis: formação de professores e produção de conhecimentos.

O PBMR, que está em atividade desde março de 2017, tem periodicidade semanal, com mediações desenvolvidas as quintas-feiras, das 14 às 17 horas. O público-alvo são crianças e adolescentes, na faixa etária entre 4 e 16 anos de idade, que estão em tratamento oncológico. O Projeto é desenvolvido por duas mestrandas<sup>3</sup> e o professor coordenador.<sup>4</sup> Também conta com a participação de uma equipe multidisciplinar da Acacci (Serviço Social, Pedagogia, Nutrição e Fisioterapia).

As atividades lúdicas, vivenciadas por meio de jogos e brincadeiras, contam com brincadeiras historiadas, brinquedos e brincadeiras populares, com ou sem materiais estruturados, construção de brinquedos, brincadeiras da cultura popular brasileira, jogos esportivos, dentre outras manifestações lúdicas. Nesse processo, consideramos as possibilidades, interesses e expectativas das crianças e dos adolescentes. As atividades são desenvolvidas por meio de relações horizontalizadas, com base no diálogo. Em nossas interações, desenvolvemos uma escuta sensível, a fim de acolher vozes que, muitas vezes, são silenciadas. No PBMR buscamos reconhecer o protagonismo das crianças e dos adolescentes, valorizando as suas autorias e as suas produções culturais (SARMENTO, 2013).

Os dados foram produzidos por meio da observação participante, sistematizados em diário de campo, e por meio de imagens iconográficas. No processo de análise, nos baseamos na teoria “Da relação com o saber”, de Bernad Charlot (2000). Para o autor, 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. Segundo Charlot (2000, p. 54), “[...] para haver atividade, o sujeito deve mobilizar-se; para que se mobilize, a situação deve apresentar um significado para ele”. Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética e Pesquisa com Seres Humanos da Ufes (parecer nº 2.650.946).



<sup>2</sup> Movimento, Motrivivência, Motriz, Pensar a Prática, Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Revista Brasileira de Educação Física e Esporte e Revista de Educação Física da UEM. Classificadas no Web/Qualis como A2, B1 e B2.

<sup>3</sup> Programa de Pós-Graduação em Educação Física (PPGEF) da UFES.

<sup>4</sup> Docente da UFES e orientador no PPGEF/UFES.



## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Elencamos três figuras do aprender que emergiram das experiências, das relações que as crianças e adolescentes estabeleceram com os objetos do saber – jogos e brincadeiras – mediadas pelo PBMR. São elas: produções culturais, relações intergeracionais e participação da família. Essas figuras do aprender não estavam dadas à priori, mas emergiram a partir das vivências experimentadas no Projeto.

### PRODUÇÕES CULTURAIS

Durante o tratamento oncológico as crianças e os adolescentes 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. O PBMR busca resgatar esses processos, oportunizando momento em que as crianças e adolescentes sejam capazes de pensar e agir sobre si mesmos nas relações com os jogos e as brincadeiras.

Ao brincar e jogar, as crianças vão se construindo como sujeitos de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e interações, criando regras de convivência social e de participação nas atividades brincantes. Nesse processo, elas instituem coletivamente uma ordem social que rege as relações entre pares e se afirmam como autoras de suas práticas sociais e culturais (MELLO *et al.*, 2016, p. 144).

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. Para que esse processo se materialize, é necessário um olhar e uma escuta sensível por parte dos professores, pois os interesses se manifestam por meio de diferentes linguagens, sobretudo, a corporal. A centralidade das crianças e dos adolescentes na condução das atividades lúdicas foi estabelecida durante o processo, que, em seu início, estava focada na figura dos professores.

### RELAÇÕES INTERGERACIONAIS

No cotidiano do 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.

Baseados 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.

### PARTICIPAÇÃO DA FAMÍLIA

Em nossas mediações pedagógicas, percebemos a necessidade de proporcionar atividades lúdicas que envolvessem os familiares das crianças e adolescentes em tratamento, pois, uma vez que um ente querido adocece, toda a família adocece junto. 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.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Brincar é um direito inalienável das crianças, constituindo-se como elemento central em seus processos de desenvolvimento e socialização. Por meio da brincadeira a criança interage com o seu meio físico e social, internaliza e produz cultura, manifestando o seu protagonismo e a sua criatividade nas relações com os outros e consigo mesma. 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 de atividades lúdicas é uma alternativa para amenizar esse quadro, pois, nas situações brincantes, as crianças são autoras de suas experiências pessoais e sociais.

A partir da nossa participação no PBMR e consequente interlocução com os sujeitos da Acacci, constatamos a emergência de três figuras do aprender valorizadas pelas crianças e adolescentes: produções culturais, relações intergeracionais e participação da família. Restituir a autonomia, a autoestima e a alegria das crianças e adolescentes em tratamento oncológico é um desafio que se apresenta para a atuação do professor de Educação Física, bem como dos demais profissionais que integram as equipes multidisciplinares.

## LEARNING FIGURES VALUED IN THE GAME PROJECT IS THE BEST MEDICINE

### ABSTRACT

It analyzes the figures of learning valued by children and teenagers in the relationships they establish with the games and with fun activities mediated by the "Play is the Best Medicine" project. It is a Collaborative Research-Action, developed with children and teenagers in cancer treatment and their relatives. The analyzes indicate that cultural productions, intergenerational relations and family participation are the most valued learning figures in the Project.

**KEYWORDS:** *games and fun activities; children and teenagers; cancer treatment.*

## FIGURAS DEL APRENDER VALORIZADAS EN EL PROYECTO BRINCAR ES EL MEJOR REMEDIO

### RESUMEN

Analiza las figuras del aprendizaje valoradas por niños y adolescentes en las relaciones que establecen con los juegos mediados por el proyecto "Jugar es el mejor remedio". Se trata de una Investigación-Acción Colaborativa, desarrollada con niños y adolescentes en tratamiento oncológico y sus familiares. Los análisis indican que las producciones culturales, las relaciones intergeneracionales y la participación de la familia son las figuras del aprendizaje más valoradas en el Proyecto.

**PALABRAS CLAVES:** *juegos; niños y adolescentes; tratamiento oncológico.*



## REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, A. V. S. O brincar da criança com câncer no hospital: análise da produção científica. *Estudos de Psicologia*, Campinas, v. 28, n. 4, p. 565-572, out./dez., 2011.
- CERTEAU, M. de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. 8 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.
- CHARLOT, B. *Da relação com o saber: elementos para uma teoria*. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- IBIAPIANA, I. M. L de M. *Pesquisa colaborativa: investigação, formação e produção de conhecimentos*. Brasília: Líder Livro Editora, 2008.
- MATTOS, K. et al. Estratégias de enfrentamento do câncer adotadas por familiares de indivíduos em tratamento oncológico. *Revista Psicologia e Saúde*, Campo Grande, v. 8, n. 1, p. 01-06, 2016.
- MELLO, A. S. et al. Educação infantil na Base Nacional Comum Curricular: pressupostos e interfaces com a Educação Física. *Motrivivência*, Florianópolis, v. 28, n. 48, p. 130-149, set. 2016.
- RORTY, R. *Contingência ironia e solidariedade*. Trad. Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- SARMENTO, M. J. *A sociologia da infância e a sociedade contemporânea: desafios conceituais e praxeológicos*. ENS, R. T.; GARANHANI, M. C. (Org.). *Sociologia da Infância e a formação de professores*. Curitiba: Champagnat, 2013. p. 13-46.

