

## **O BRINCAR EM CENA: REPRESENTAÇÕES DO LÚDICO NO TRATAMENTO DE CRIANÇAS COM CÂNCER**

Autor: Magali Cabral Segundo Medeiros (1);  
Co-autor: Sandra Ferreira Tavares (1);  
Co-autor: Monica Giordana Francieli Blau Rodrigues (2);  
Co-autor: George Tawlinson Soares Gadêlha (3);  
Orientador: Aguinaldo Cesar Surdi (4)

<sup>1</sup>*Universidade Federal Rio Grande do Norte (UFRN), Natal/RN, Brasil.*

*magalicabralsegundo@hotmail.com*

**Resumo:** O objetivo desse trabalho é revisar a literatura relativa a temática corpo, lúdico e criança com câncer, a fim de identificar quais os benefícios que as atividades lúdicas proporcionam às crianças em tratamento oncológico. No tratamento a criança é submetida, na sua grande maioria, a procedimentos médico-hospitalares invasivos e dolorosos, como por exemplo a quimioterapia. Tais procedimentos são desencadeadores de sentimentos como: ansiedade, angústia, raiva, medo, impotência, desamparo, tristeza e, principalmente, medo da morte, tanto para a criança quanto para os seus familiares. Neste contexto, percebe-se que as atividades lúdicas aparecem como importante estratégia de confronto a essas condições, propiciando um ambiente menos traumatizante e mais humanizado, podendo promover, assim, a saúde e o bem-estar da criança em tais condições e, também, de sua família. Empreendemos como procedimento metodológico uma pesquisa bibliográfica, procurando entrar em contato com o que já se produziu e registrou a respeito do tema, buscando uma relação com o que foi percebido na minha experiência, durante os anos de 2013 à 2014, que estive como psicóloga clínica/hospitalar na Casa de Apoio à Criança com Câncer Durval Paiva, organização não governamental, situada na cidade de Natal-RN. Fica evidente que enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. Ao brincar a criança aprende a conhecer, a fazer, a conviver e a ser, favorecendo o seu desenvolvimento biopsicossocial, além da sua curiosidade, da sua autonomia, da linguagem e do pensamento. Neste contexto, percebe-se a importância dos processos lúdicos como ferramenta de suporte terapêutico para as crianças em tratamento oncológico, pois elas contribuem para o desenvolvimento global das crianças e viabilizam, em grande parte dos casos, uma aderência mais positiva ao tratamento e melhora dos sintomas desencadeados pelo adoecimento.

**Palavras-chaves:** Corpo; lúdico; câncer infantil; estratégias de enfrentamento.

### **INTRODUÇÃO**

Câncer é o nome dado a um conjunto de mais de 100 doenças que têm em comum o crescimento desordenado (maligno) de células que invadem os tecidos e órgãos, podendo espalhar-se (metástase) para outras regiões do corpo. O câncer infantil pode ocorrer em qualquer local do organismo, sendo as leucemias (que afeta os glóbulos brancos), os do sistema nervoso central e linfomas (sistema linfático) os tumores mais comuns na infância e na adolescência (BRASIL/INCA, 2016).

O Instituto Nacional de Câncer (INCA), estima que ocorrerão cerca de 12.600 casos novos de câncer em crianças e adolescentes no Brasil por ano em 2017. Com um bom prognóstico, os dados epidemiológicos sobre o câncer infantil apontam que hoje, em torno de 80% das crianças e adolescentes acometidos de câncer podem ser curados, se diagnosticados precocemente e tratados em centros especializados. A maioria deles terá boa qualidade de vida após o tratamento adequado (BRASIL/INCA, 2016).

No tratamento a criança é submetida, na sua grande maioria, a procedimentos médico-hospitalares invasivos e dolorosos, como por exemplo a quimioterapia. Tais procedimentos são desencadeadores de sentimentos como: ansiedade, angústia, raiva, medo, impotência, desamparo, tristeza e, principalmente, medo da morte, tanto para a criança quanto para os seus familiares.

Durante os anos de 2013 a 2014 estive como psicóloga clínica/hospitalar na Casa de Apoio à Criança com Câncer Durval Paiva, Organização Não Governamental, Norte Rio-grandense, que tem como missão assistir a crianças e adolescentes com câncer e doenças hematológicas crônicas e seus familiares, contribuindo também para a transformação da realidade de vida dos mesmos.

Na Casa, a psicologia trabalha diretamente com uma equipe interdisciplinar, composta por psicóloga, assistente social, nutricionista, fisioterapeuta, dentista, farmacêutica, pedagogo, arte terapeuta e terapeuta ocupacional. O fazer destes profissionais se pautam na busca por um tratamento digno e humanizado, além do resgate da cidadania com dignidade e qualidade de vida para os pacientes e seus familiares.

“Um adequado trabalho clínico com crianças requer, hoje, um enfoque, no mínimo, interdisciplinar. Seja na área de prevenção ou tratamento, o conjunto de conhecimentos de que, na atualidade se dispõe para orientar, prevenir, diagnosticar e tratar problemas e doenças que afetam a infância é de tal volume, extensão e profundidade, que é impossível de ser abrangido por um único profissional” (JERUSALINSK, 1997, p. 39).

A vivência na Casa, no período em que estive na Instituição, foi de grande desenvolvimento profissional e pessoal. Lá desenvolvi projetos com os pacientes e seus familiares, entre eles destaco o Grupo Lúdico, pois foi o ponto pé inicial para hoje pensarmos em escrever esse trabalho.

O grupo lúdico ocorria uma vez por semana, geralmente nas quartas-feiras, e era voltado para os pacientes assistidos pela Instituição. No grupo, através do lúdico, do brincar,

as crianças tinham a oportunidade de se relacionar com outras crianças, de construir laços afetivos, de se desenvolver física, psíquica e socialmente. No nosso caso, o brincar se tornou uma ferramenta facilitadora de acesso a questões emocionais que permeiam o tratamento de crianças com câncer.

As atividades lúdicas aparecem como importante estratégia de confronto a essas condições, propiciando um ambiente menos traumatizante e mais humanizado, podendo promover, assim, a saúde e o bem-estar da criança em tais condições e, também, de sua família (BORGES; NASCIMENTO; SILVA, 2008).

Nesse caminho muito foram as inquietações, os ditos, os não ditos, os não entendidos, o desejo por saber, descobrir, desvendar enigmas, ir mais além. Assim, não ficamos petrificados e nos lançamos na busca pelo saber. Dentre um leque inesgotável de possibilidades, o que escolheríamos? Quais temas poderíamos desenvolver? O que nos move, nos inquieta, nos dá prazer?

Nesse contexto, a escolha da temática, “O corpo, o lúdico e criança com câncer”, nos impôs uma questão: quais os benefícios que as atividades lúdicas proporcionam às crianças em tratamento oncológico?

Desta questão, partimos em busca de embasamentos teóricos, com o objetivo de investigar na literatura a relação corpo, lúdico e criança com câncer e de avaliar estratégias de enfrentamento dos sintomas emocionais desencadeados pelo tratamento em crianças com câncer.

Imbuídos da importância do trabalho interdisciplinar e acreditando que compartilhar essa experiência com os demais profissionais da educação deverá favorecer a prática e ampliar o olhar singular que estes profissionais devem ter no seu fazer cotidiano.

Se faz pertinente ressaltar que o adoecimento por câncer, o tratamento longo e agressivo inviabiliza a manutenção da rotina da criança, reverberando, também, na sua vida escolar. É nesse sentido que reforçamos a importância desse conhecimento circular na área da Educação, uma vez que, passado o início do tratamento e dependendo do diagnóstico, algumas crianças conseguem retomar sua vida escolar e a comunidade educativa necessita prestar uma assistência adequada e saber lidar com questões comportamentais que porventura possam surgir. Além, da importância de que os profissionais saibam compreender o que está por trás do brincar e das possibilidades terapêuticas que as atividades lúdicas propiciam no ambiente

educativo.

## **METODOLOGIA**

A questão que este trabalho pretende responder surgiu ao nos inquietarmos diante da complexidade que envolve o tratamento de crianças com câncer. Tomamos como referencial teórico de base a psicanálise e produções atuais de teóricos que se debruçam sobre essa temática.

Para tanto, empreendemos como procedimento uma pesquisa bibliográfica procurando entrar em contato com o que já se produziu e registrou a respeito do tema, buscando uma relação com o que foi percebido na minha experiência com as crianças durante os anos de 2013 à 2014, que estive como psicóloga clínica/hospitalar na Casa de Apoio à Criança com Câncer Durval Paiva. A pesquisa teórica não implica imediata intervenção na realidade, mas nem por isso deixa de ser importante, pois seu papel é decisivo na criação de condições para a intervenção. "O conhecimento teórico adequado acarreta rigor conceitual, análise acurada, desempenho lógico, argumentação diversificada, capacidade explicativa" (DEMO, 1994, p. 36).

Nesse sentido, este tipo de estudo visa proporcionar um maior conhecimento para o pesquisador acerca do assunto, a fim de que esse possa formular problemas mais precisos ou criar hipóteses que possam ser pesquisadas por estudos posteriores (GIL, 2002, p. 43).

Almejamos que os frutos desse trabalho possam de fato somar com a comunidade acadêmica que se debruça nessa temática.

## **RESULTADOS, DISCUSSÕES E REFLEXÕES: O BRINCAR E SUA IMPORTÂNCIA PARA AS CRIANÇAS**

Freud aproxima a atividade lúdica das crianças da atividade criadora de um escritor. Ali, Freud diz que tanto no brinquedo quanto na obra literária, encontramos criação de um mundo próprio, no qual os elementos são ajustados da forma que mais agrada ao sujeito que os criou (FREUD, 1908).

Melanie Klein acreditava que o brincar tem valor de palavra, na medida em que através dele, a criança pode falar de suas fantasias e desejos. Para ela, a variedade de situações passíveis de expressão pela atividade lúdica é ilimitada.

“Brincar é o meio de expressão mais importante da criança. Ao utilizarmos essa técnica lúdica, logo descobrimos que a criança faz tantas associações aos elementos isolados de seu brinquedo quanto o adulto aos elementos isolados de seus sonhos. Cada um desses elementos lúdicos é uma indicação para o observador experimentado, já que, enquanto brinca, a criança também fala e diz toda a sorte de coisas que tem o valor de associações genuínas” (KLEIN, 1969, p. 31).

Parafraseando Melanie Klein, Pinho (2006) aponta que uma cena lúdica, assim como um sonho, não é ordenada, lógica ou coerente. Pelo contrário, é marcada pelos processos característicos do inconsciente. “Na criação lúdica, fica sublinhada a função propriamente simbólica da palavra. O brincar é uma função universal, presente em todas as culturas, necessária para que cada sujeito possa apropriar-se do universo simbólico ao qual pertence” (PINHO, 2006, p. 186).

Nesse contexto, percebemos que o brincar é perpassado por todo um contexto histórico, social e cultural. Para a criança entrar no mundo da brincadeira é necessário que essa brincadeira tenha um sentido para ela, que ela deseje brincar, pois, o ato do brincar é permeado de significação para aquele que brinca.

A relação da criança com o lúdico é repleta de ditos e não ditos, pois quando a criança estabelece uma relação com um objeto, movida por desejos e intencionalidades, está construindo uma relação que é para além das palavras, do que está posto. Ela deixa aflorar do seu esconderijo mais secreto, seus afetos, desafetos, angústias, desejos, fantasias, ideias, medos, conflitos, ilusões, entre outros. Esta relação muitas vezes se dá na dimensão do imaginário e possibilita a criança estabelecer laços afetivos que conduzam sua forma de significar e ressignificar seus conflitos.

Para Winnicott (1975), o brincar é um processo criativo, que coloca em jogo o mundo externo e a subjetividade. De fato, fica evidente que a atividade lúdica infantil é um ponto necessário para que a criança consiga ressignificar o seu processo de adoecimento, favorecendo para melhorar sua qualidade de vida, amenizando as repercussões do tratamento tanto na esfera orgânica quanto na esfera psicológica.

É importante salientar que todo e qualquer processo lúdico passa e é perpassado pelo corpo. Por vezes o corpo se transforma no próprio jogo, na própria brincadeira. Aqui, trabalharemos com um corpo que rompe com a ideia cartesiana, com a dicotomia entre corpo e alma. Um corpo onde a consciência perde seu lugar de destaque e torna-se parte do próprio corpo. Corpo e consciência já não são duas realidades distintas, com naturezas próprias.

(...) por meio do corpo o homem se descobre uma pessoa, uma individualidade, e tão-só através dele é possível criar-se o sentido da contradição e da singularidade. Isto significa que o corpo é pré-condição para o encontro com o outro. Através dele o homem alcança a consciência de si enquanto um “eu”, na experiência de encontrar outro corpo, o “tu”, que é a sua contrapartida (ALVES, 1987, p. 203).

Isso nos faz lembrar que, o corpo que está em jogo na cena lúdica é um corpo simbólico, um corpo receptáculo, como nomeia Jean Bergès (1997). A ideia de receptáculo remete a um objeto ou lugar no qual coisas podem ser depositadas. Quando se fala em corpo receptáculo isso significa dizer que o corpo não é maciço, senão que é preenchido pelo Outro. Preenchido de olhar, de palavras, de toques, de desejo – de significância. Sobre isso, Bergès afirma que "o corpo é antes de mais nada um receptáculo, um lugar de inscrição, uma trama implacavelmente destinada a imprimir-se com os cenários, as cores de outrem, a começar pela servil cópia do motivo" (1997, p. 51).

Corroborando, no artigo MERLEAU-PONTY: movimentos do corpo e do pensamento, Terezinha Petrucia da Nóbrega ressalta que Merleau-Ponty faz uma crítica a visão mecanicista do corpo, advertindo que o sujeito não está diante do seu corpo, ele é seu corpo.

“A ontologia do corpo apresentada por Merleau-Ponty irá se afastar das noções de sujeito ou de consciência, tomando como referência a percepção dos movimentos do corpo. Nesse contexto, a noção de motricidade refere-se à intencionalidade do movimento e do gesto, no sentido de mover-se no mundo, criar horizontes, alargar a experiência vivida, em direção aos projetos, à expressão, à sexualidade. Não se trata de uma intencionalidade de juízos, raciocínios lógicos, mas de uma cinestesia possível pela nossa condição corpórea. Essas noções irão alargar a materialidade biológica e contribuir para problematizar os determinismos científicos faces à experiência do corpo vivo. Merleau-Ponty ultrapassa o determinismo biológico, a visão naturalista ou inata para tratar do corpo, do seu movimento, dos seus afetos” (NÓBREGA, 2011, p.132)

É imbuído nessa percepção que não podemos esquecer que o corpo é um dos instrumentos mais poderosos que o sujeito tem para expressar conhecimentos, ideias, sentimentos e emoções. Na criança, é através das próprias vivências corporais que a criança vai se constituindo, significando e ressignificando o seu ser e estar no mundo.

Possibilitar que uma criança com câncer tenha acesso a atividades lúdicas, na qual seu corpo e outros objetos possam ser inseridos num universo de infinitas significações, é um processo necessário, sem o qual a subjetividade ficaria privada de um “motor” fundamental para sua estruturação. “O brincar é uma experiência que leva a criança a apropriar-se de sua inscrição no universo do simbólico” (PINHO, 2006, p.191).

No momento do brincar a criança é absorvida de uma forma intensa e total. A sua própria condição de sujeito faz aflorar nela sempre o desejo por

buscar significados para a sua vida e o brincar é uma das mais importantes vias de condução a esta significação. Assim, o corpo que se move será sempre um corpo mergulhado na linguagem, um corpo que se constitui de e a partir do encontro com o Outro, que, no nosso caso, podemos considerar o brinquedo como esse outro, como essa força propulsora e constituinte de uma subjetividade.

Brincando, a criança com câncer terá a oportunidade de lidar com o contexto do adoecimento, de recriar situações do cotidiano, de expressar os sentimentos por ela vividos. A presença das atividades lúdicas para a criança em tratamento oncológico torna-se essencial, pois garante alegria e favorece positivamente o desenrolar do seu tratamento.

Na experiência vivenciada com as crianças, pacientes da Casa de Apoio à Criança com Câncer Durval Paiva, não só no grupo lúdico, mas também, nos atendimentos individuais que realizava sistematicamente com os pacientes e com seus familiares, pude ir construindo, percebendo e analisando diferentes instrumentos lúdicos que favoreciam o desenrolar do tratamento.

Lá, na Casa, fizemos uso de jogos, brinquedos, livros, desenho, pintura, música, entre tantos outros dispositivos que, tanto eram escolhidos livremente pelas próprias crianças, como, em algumas sessões, nós já pensávamos previamente que dispositivo utilizar. Tal escolha era feita pensando nos componentes do grupo e nos pontos nos quais queríamos deixar aflorar.

Cito aqui, um recorte de uma sessão do grupo lúdico onde resolvemos desenhar um corpo humano em tamanho real. Assim, as crianças escolheram um amiguinho para ser desenhado. Deitamos ele num grande papel e as próprias crianças desenharam o contorno do seu corpo. Dali fiz a sugestão de que completássemos o corpo humano e eles se lançaram a desenhar, pintar, escrever. Depois das produções fizemos uma roda de conversa e fomos compartilhar a vivência. Muitas falas surgiram: “Tia essa é a agulha”, “minha barriga dói”, “eu não tenho um olho”, entre tantas outras falas significativas.

No desenho, foi impressionante perceber o destaque que eles deram para os órgãos adoecidos (pulmão, cérebro, olhos), para os instrumentos médicos (agulha, injeção,) e para o sangue que corria nas veias. Além de um coração bem vivo.

Percebemos a importância deste momento, pois nele, através da fala e dos dispositivos lúdicos as crianças tiveram oportunidade de compartilhar o que estavam vivendo, sentindo, e

assim, minimamente, elaborar a situação por elas vivenciada. Neste contexto, ressignificações subjetivas foram construídas.

Importante ressaltar que, na condução do processo, minha escuta estava sempre atenta a todas as falas e comportamentos e meu olhar era para além do simples “brincar”. Por vezes, percebi questões subjetivas importantes nas sessões do grupo lúdico que foram, por mim, conduzidas e trabalhadas nos atendimentos individuais e/ou familiares.

## **CONCLUSÕES**

No que se refere às referências consultadas, se faz pertinente destacar que todas apontam para a importância positiva das atividades lúdicas como dispositivo de intervenção no tratamento de crianças com câncer.

Nesse sentido, confirma o que foi vivenciado durante os anos que estive como psicóloga na Casa de Apoio à Criança com Câncer Durval Paiva. Lá, na Casa, percebemos o quanto as atividades lúdicas eram significantes para que as crianças pudessem ressignificar o seu processo de adoecimento, favorecendo para melhorar sua qualidade de vida, amenizando as repercussões do tratamento tanto na esfera orgânica quanto na esfera psicológica.

Fica evidente que enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. Ao brincar a criança aprende a conhecer, a fazer, a conviver e a ser, favorecendo o seu desenvolvimento biopsicossocial, além da sua curiosidade, da sua autonomia, da linguagem e do pensamento.

Neste contexto, percebe-se a importância dos processos lúdicos como ferramenta de suporte terapêutico para as crianças em tratamento oncológico, pois elas contribuem para o desenvolvimento global das crianças e viabilizam, em grande parte dos casos, uma aderência mais positiva ao tratamento e melhora dos sintomas desencadeados pelo adoecimento.

Essa temática em questão dá subsídios para análises e outras pesquisas mais completas. Assim, recomenda-se a continuidade das pesquisas para o aprimoramento de estudos na área da psicologia onco-pediátrica, visando analisar questões referentes à inserção do brincar no tratamento de crianças com câncer.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Rubem. **Da esperança**. Campinas: Papirus, 1987b.

BERGÈS, J., **O Corpo e o Olhar do Outro**, in Escritos da Criança No. 2. Porto Alegre: Centro Lydia Coriat, 1997, 2ª. Edição

BORGES, Emnielle Pinto; NASCIMENTO, Maria do Desterro Soares Brandão; SILVA, Silvana Maria Moura da. Benefícios das atividades lúdicas na recuperação de crianças com câncer. **Bol. - Acad. Paul. Psicol.**, São Paulo , v. 28, n. 2, p. 211-221, dez. 2008 . Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1415-711X2008000200009&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2008000200009&lng=pt&nrm=iso)>. Acessos em 07 out. 2017.

Brasil. (2016) Instituto Nacional de Câncer (INCA). **Informações gerais acerca do câncer**. Disponível em <<http://www.inca.org.br>>. Acessos em 07 out. 2017.

DEMO, Pedro. Pesquisa e construção do conhecimento: metodologia científica no caminho de Habermas. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1994.

FREUD, Sigmund. **Escritores criativos e devaneios**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1987. (FREUD, 1908).

GIL, ANTONIO CARLOS. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª ed. Editora Atlas, São Paulo, SP, 2002.

Huizinga, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

JERUSALINSK, A., **Multidisciplina, interdisciplinar e transdisciplinar no trabalho clínico com crianças**, in Escritos da Criança No. 3. Porto Alegre: Centro Lydia Coriat, 1997, 2ª. Edição

KLEIN, Melanie. **Psicanálise da criança**. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1969.

MYNAYO, MARIA CECÍLIA SOUZA (2006) **O desafio do conhecimento pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo, SP, editora Hucitec.

NÓBREGA, Terezinha P. **MERLEAU-PONTY: movimentos do corpo e do pensamento**. Vivência. UFRN/CCHLA. v. 1., n.1(jan./jun.1983) -.- Natal: UFRN.1983 - baseada em: n. 36, 2011.

PINHO, G. S., **O brincar na clínica interdisciplinar com crianças**, in Escritos da Criança No. 6. Porto Alegre: Centro Lydia Coriat, 2006, 2ª. Edição

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

SOUZA, Dayse Campos. **Educação Inclusiva, Um Sonho Possível**. Fortaleza: Livro Técnico, 2004.

THIOLLENT, M. **Pesquisa-ação nas organizações**. São Paulo: Atlas, 1997.

WINNICOTT, Donald W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.

Autor: Magali Cabral Segundo Medeiros (1);  
Co-autor: George Tawlinson Soares Gadêlha (1);  
Co-autor: Monica Giordana Francieli Blau Rodrigues (2);  
Co-autor: Sandra Ferreira Tavares (3);  
Orientador: Aguinaldo Cesar Surdi (4)

<sup>1</sup>Universidade Federal Rio Grande do Norte (UFRN), Natal/RN, Brasil.

*magalicabralsegundo@hotmail.com*