

A organização do trabalho pedagógico da Educação Física com crianças em tratamento oncológico

The organization of the pedagogical work of Physical Education with children undergoing cancer treatment

La organización del trabajo pedagógico de Educación Física con niños en tratamiento oncológico

Luísa Helmer Trindade^{a*} , Raquel Firmino Magalhães Barbosa^b ,
André da Silva Mello^a 

Palavras-chave:

Trabalho pedagógico;
Crianças;
Câncer;
Educação física.

RESUMO

Discute o trabalho pedagógico de professores de Educação Física com crianças em tratamento oncológico, considerando as agências, as autorias e as produções culturais dos infantis. Trata-se de uma Pesquisa-Ação Colaborativa, desenvolvida com 61 crianças entre 4 e 12 anos. Os dados produzidos pela observação participante e registrados em diário de campo foram sistematizados em três categorias: planejamento em conjunto, tempo do brincar e agências infantis. Os resultados apontam para a construção coletiva do planejamento e para o reconhecimento das crianças como agentes de si, produtoras de cultura e protagonistas em seus processos de socialização, dando visibilidade ao que é criado e ressignificado por elas.

Keywords:

Pedagogical work;
Children with cancer;
Physical education;
Game and play.

ABSTRACT

Discusses the pedagogical work of Physical Education teachers with children with cancer, considering the agencies, authorship, and cultural productions of children. This is a Collaborative Action Research, developed between 2019 and 2021, with 61 children between 4 and 12 years old. The data produced by observation and recorded in a field diary were systematized into three categories: joint planning, playtime, and children's agencies. The results point to the collective construction of planning and the recognition of children as agents of themselves, producers of culture, and protagonists in their socialization processes, giving visibility to what is created and re-signified by them.

Palabras-clave:

Trabajo pedagógico;
Niños con cáncer;
Educación Física;
Juegos.

RESUMEN

Discute el trabajo pedagógico de los profesores de Educación Física con niños con cáncer, considerando los organismos, la autoría y las producciones culturales de los niños. Se trata de una Investigación Acción Colaborativa, desarrollada entre 2019 y 2021, con 61 niños entre 4 y 12 años. Los datos producidos por la observación y registrados en un diario de campo fueron sistematizados en tres categorías: planificación conjunta, tiempo de juego y agencias infantiles. Los resultados apuntan para la construcción colectiva de la planificación y el reconocimiento de los niños y niñas como agentes de sí mismos, productores de cultura y protagonistas de sus procesos de socialización, dando visibilidad a lo creado y ressignificado por ellos.

^a Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Educação Física e Desportos, Núcleo de Aprendizagens com as Infâncias e seus Fazeres. Vitória, ES, Brasil.

^b Colégio Pedro II, Núcleo de Aprendizagens com as Infâncias e seus Fazeres. Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

*Autor correspondente:

Luísa Helmer Trindade
E-mail: luisahelmer@hotmail.com

Recebido em 14 de outubro de 2022; aceito em 10 de novembro de 2022.

DOI: <https://doi.org/10.1590/rbce.44.e20220084>

INTRODUÇÃO

O campo da Educação Física (EF) apresenta uma incipiência de produções acadêmico-científicas relativas ao brincar com crianças em tratamento oncológico (Invernizzi, 2010; Tolocka et al., 2019). Pouco se discute sobre a organização do trabalho pedagógico da EF com esse público-alvo e, nas poucas pesquisas encontradas, prevalece a ênfase em uma perspectiva funcionalista, voltada para a adesão ao tratamento.

Para as crianças com câncer, o brincar tem um valor singular, pois, por meio das atividades lúdicas, elas são capazes de ressignificar situações adversas presentes em seus cotidianos, potencializando momentos de alegria, de fantasia e de esperança, trazendo novos sentidos ao período de enfrentamento da enfermidade (Mitre e Gomes, 2004; Galvão, 2019).

A autonomia e o controle sobre a própria vida são dimensões que as crianças veem escapar durante o tratamento oncológico, pois as suas rotinas ficam condicionadas às asperezas do processo, ao volume excessivo de exames e às limitações impostas por um quadro de extrema vulnerabilidade física e emocional (Trindade, 2021). Nesse contexto, os jogos e as brincadeiras se apresentam como possibilidades para que as crianças tenham um pouco de sua autonomia restituída, configurando-se como *espaço-tempo* em que elas sejam capazes de pensar e agir sobre si em seus mundos de vida (Sarmiento, 2013).

Contudo, para que isso ocorra, é necessário promover mediações pedagógicas que reconheçam e valorizem as agências infantis, as suas práticas autorais e as suas produções culturais nas relações que estabelecem com os jogos e as brincadeiras. Partimos do pressuposto que as crianças não assimilam passivamente os bens culturais que lhes são apresentados, pois sempre há uma estética da recepção, que denota formas particulares de apropriação cultural (Certeau, 2014).

Diante do exposto, este artigo tem como objetivo discutir a organização do trabalho pedagógico de professores de Educação Física com crianças em tratamento oncológico, considerando as agências, as práticas autorais e as produções culturais desses sujeitos. Para isso, focaliza as práticas pedagógicas de professores de Educação Física no Projeto Brincar É o Melhor Remédio (PBMR), atividade de extensão universitária desenvolvida na Associação Capixaba Contra o Câncer Infantil (ACACCI).

METODOLOGIA

Trata-se de uma Pesquisa-Ação Colaborativa (Ibiapina, 2008). O método adotado pressupõe a coprodução de saberes, a valorização das atitudes de colaboração, reflexões e formação de professores, perspectivando transformar uma dada realidade. Segundo (Ibiapina 2008, p. 34), “[...] os partícipes colocam-se como aprendizes, aprendendo com as

experiências, os conhecimentos, as reflexões, objetivos e organização cognitiva do outro”.

A transformação pretendida por esta pesquisa incide na valorização das agências das crianças em tratamento oncológico em suas relações com os jogos e as brincadeiras, em que suas subjetividades, interesses e necessidades sejam contempladas, buscando superar, dessa forma, uma apropriação funcionalista dessas manifestações da cultura lúdica infantil. Com isso, busca-se deslocar o olhar sobre o paciente para um olhar sobre a criança.

A pesquisa ocorreu na ACACCI, com 61 crianças entre 4 e 12 anos de idade, no período de 2019 a 2021. As ações desenvolvidas pelo PBMR, mediadas por jogos e brincadeiras, buscaram valorizar as práticas de apropriação cultural e o protagonismo das crianças em suas relações com essas manifestações lúdicas, reconhecendo-as como produtoras de cultura, que, mesmo enfrentando uma grave enfermidade, não podem ser alijadas do seu inalienável direito de brincar (Brasil, 1990). A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisas com Seres Humanos da Universidade Federal do Espírito Santo (Parecer nº. 3.932.198).

Os dados foram produzidos por meio da observação participante e registrados em diário de campo. Nesse processo, valorizamos as enunciações das crianças, ou seja, as suas falas em ato, provenientes das relações estabelecidas com os pares e com adultos durante os jogos e as brincadeiras. Para Certeau (2014), as enunciações, que são falas em ato, não podem se desvincular do seu contexto de produção, pois, diferentemente da linguagem, o sentido da fala emerge do ambiente sociointeracional em que foi produzida.

No processo de análise, os dados produzidos foram organizados em categorias que denotam a participação das crianças nas mediações pedagógicas desenvolvidas com os jogos e brincadeiras, retirando-as da condição de anomia e de invisibilidade social. As categorias de análise não foram estabelecidas *a priori*, mas se constituíram em um processo pedagógico que buscou reconhecer e valorizar as agências das crianças, as suas produções culturais e práticas autorais, são elas: planejamento em conjunto; o tempo do brincar e agências infantis.

PLANEJAMENTO EM CONJUNTO

No desenvolvimento das mediações pedagógicas da EF com crianças em tratamento oncológico, foi necessário refletir sobre a natureza do planejamento com esse público-alvo, em um contexto de grande instabilidade física e emocional dos infantis, que, muitas vezes, se manifesta pela falta de interesse em brincar, por uma frequência irregular nos espaço da brinquedoteca, em virtude das intercorrências provenientes do tratamento, exigindo dos professores um olhar atento e uma escuta sensível às necessidades, interesses e possibilidades das crianças. Assim, tornou-se imprescindível que o planejamento fosse flexível (Galvão, 2019; Mazzei, 2021)

e que houvesse reavaliações constantes durante todo o processo, uma vez que o cotidiano se manifesta de modo imprevisível, exigindo uma atenção às enunciações e às diferentes linguagens que denotam as subjetividades das crianças.

Para [Goelzer et al. \(2019\)](#), é preciso mantermo-nos disponíveis, atentos, escutando todas as possibilidades manifestadas pelas crianças, afinal, elas nos apresentam cotidianamente os caminhos possíveis para o trabalho pedagógico com elas, uma vez que são capazes de nos oferecer inúmeras pistas sobre as suas expectativas, seja pela fala, pelos gestos e, até mesmo, pelos silêncios.

Nessa direção, a sistematização dos planejamentos no PBMR ocorreu coletivamente com as crianças, na qual nem todas as brincadeiras foram definidas *a priori*, ou seja, buscou-se *dar voz e ouvidos* às sugestões manifestadas por elas nos *espaços-tempos* de diálogos e de relações horizontalizadas, proporcionando um movimento de codecisão com os sujeitos. Para [Sarmiento \(2013\)](#), o processo de autonomia faz referência à possibilidade de a criança exercer um efetivo poder na sua vida, nesse caso, em específico, o poder de escolha dos jogos e das brincadeiras.

Segundo [Certeau \(2014\)](#), o cotidiano se inventa por meio de mil maneiras. Considerar as subjetividades das crianças para a escolha dos jogos e das brincadeiras foi uma das formas encontradas para potencializar os planejamentos em consonância com as expectativas delas. Nessa direção, desenvolvemos no PBMR um instrumento diagnóstico constituído por cinco perguntas sobre os jogos e as brincadeiras: 1. brincadeiras que conhece; 2. que gostaria de conhecer; 3. que não gosta; 4. que gosta, mas está impossibilitado de brincar; 5. que gostaria de brincar ou jogar com a família e/ou amigos. O objetivo foi conhecer um pouco mais sobre os interesses brincantes das crianças. No final do instrumento, foi inserido um campo para que elas deixassem sugestões ou comentassem o que achavam pertinente.

Com base no diagnóstico, percebemos o interesse por novas brincadeiras, como também em vivenciar aquelas que durante o tratamento oncológico se encontravam mais distantes, como a queimada e o vôlei ([Galvão et al., 2020](#)). Desse modo, reconstruímos essas práticas com as crianças para que elas pudessem vivenciá-las sem colocar em risco a sua integridade física, já que o impacto de uma bolada, por exemplo, poderia causar sérios danos ao cateter. Para [Galvão \(2019\)](#), as crianças sentem-se valorizadas por terem os seus interesses auscultados, reconhecidos e realizados, de maneira que, ao vivenciarem as brincadeiras que escolheram, elas se configuraram como agentes sociais e coprodutores das ações empreendidas.

Nesse sentido, a queimada foi planejada e desenvolvida com objetos que representassem as crianças, assim, arremessava-se a bola no objeto e não nelas. Caso o objeto fosse atingido, a criança

correspondente a esse objeto se deslocava para o campo dos queimados e, de lá, fazia os seus arremessos. Em relação ao vôlei, trabalhamos com bolas grandes e leves, que se deslocavam em menor velocidade e, caso atingisse alguma criança, o impacto não causaria danos. Além disso, era permitido que a bola desse um quique no chão antes de rebatê-la para o outro campo ou para os colegas do mesmo time. Dessa forma, o primeiro impacto da bola era com o chão e não com a criança. Essas novas formas, construídas no diálogo com as crianças, permitiram que elas vivenciassem atividades que foram inviabilizadas durante o tratamento.

Em relação às novas brincadeiras, por meio de um olhar atento e de uma escuta sensível, além das pistas indicadas no diagnóstico, percebemos, no cotidiano da instituição, o interesse das crianças por trabalhos manuais, como videogame e artes. Esse interesse estava associado, sobretudo, à baixa demanda energética exigida nessas atividades. Diante dessa constatação, planejamos duas temáticas a serem exploradas com as crianças: *brincando com as artes plásticas* e *brincando com as tecnologias*.

Para compor a mediação pedagógica pertencente à temática *brincando com as artes plásticas*, foram apresentadas algumas obras da artista plástica Ângela Gomes, que trabalha com a técnica Naif, a fim de potencializar o processo criativo das crianças. A referida artista, em suas obras, retrata situações lúdicas, com crianças vivenciando diferentes brincadeiras. Dentre elas, destacam-se as brincadeiras de bambolê e de corda, como as mais recorrentes nas produções da artista. Além de as crianças trabalharem com a pintura, elas também tiveram a oportunidade de vivenciar as brincadeiras expressas nas obras, articulando, dessa forma, diferentes linguagens em suas experiências lúdicas.

O fluxo do planejamento ocorreu de forma colaborativa, no diálogo com as crianças, por meio de um processo de coprodução e de coautoria com elas, em que os seus interesses e curiosidades foram, permanentemente, reconhecidos e valorizados, como se observa no seguinte diálogo entre professora e criança na relação com a temática *brincando com as tecnologias*:

Ao perceber que a criança teve o interesse despertado pelo videogame *Nintendo Wii*, a professora ficou ao lado dela para que pudessem jogar. Nesse momento, a criança foi incentivada a escolher um dos jogos eletrônicos. O golfe foi o jogo selecionado e logo a criança aprendeu como brincava e foi ensinando a professora como jogar. Ela ficou encantada com o jogo que havia aprendido e com a oportunidade de ensinar para a professora (Diário de Campo, 14 de agosto de 2019).

As pistas deixadas pela criança indicam a importância do diálogo, de relações horizontalizadas, para a constituição das relações pedagógicas. Nesse processo, o conhecimento vai estar no diálogo com o conhecimento, pois

[...] a infância é uma condição para se viver uma vida educacional sensível ao autoquestionamento, ao engajamento em um ato ao mesmo tempo pedagógico, inquieto e criativo (Kohan, 2018, p. 24).

É importante frisar que as experiências brincantes, sobretudo para aqueles sujeitos que nunca haviam as experimentado antes, modificam as suas rotinas com as sensações que a brincadeira proporciona e, também, como uma maneira de viverem outras realidades que são próprias do jogo (Brougère, 2004).

Situação semelhante ocorreu com outra criança, que, ao se deparar com algo que não conhecia, teve abertura ao novo (Vaz e Invernizzi, 2008) e se sentiu desafiada, como se observa no seguinte relato:

Em conversa, a professora perguntou para a criança: “você conhece o *Nintendo Wii*?” E ela responde: “não”. Ao observar o equipamento, a criança ficou interessada e logo quis jogar, coisa incomum, pois sempre está jogando o videogame 360 e não dava abertura para outros tipos de jogos. Professora e crianças começaram jogando uma partida de boliche e, logo na primeira tentativa, a criança perdeu, na segunda também. Isso aconteceu pois quem jogava com ela já sabia os truques para ganhar, então, cada vez mais, a criança foi se sentindo desafiada pela dupla e pelo jogo, já que não o conhecia antes (Diário de Campo, 15 de agosto de 2019).

O prazer em vivenciar diferentes aprendizados, ampliando assim o capital cultural lúdico das crianças, fez com que houvesse uma troca de saberes entre os sujeitos envolvidos no processo. Há uma relação direta com os outros e consigo mesmo, caracterizando-se como umas das figuras do aprender proposta por Charlot (2000), a distância-regulação. Para o autor, o sujeito epistêmico é afetivo e relacional, que demonstra sentimentos e emoções em situações e em ato. Desse modo, as temáticas *brincando com as artes plásticas e com a tecnologia* configuraram-se como grandes aliadas para pensarmos o planejamento das ações, buscando garantir momentos de prazer, de entusiasmo e de aprender algo novo com os pares.

Ter a possibilidade de brincar e de conhecer o novo permitiu que as crianças se deslocassem das asperezas da enfermidade e resignificassem o momento que estão passando com atividades que lhes trouxeram prazer. Com isso, por meio dos jogos e das brincadeiras, elas se fortaleceram de inúmeras maneiras, seja pelo estreitamento dos laços familiares, seja pela sociabilidade entre os seus pares, pela apropriação de novos saberes e pelo atendimento de seus interesses e expectativas. O reconhecimento e a valorização das subjetividades infantis são ressaltados na seguinte fala de uma criança: “Quem dera se meus professores de Educação Física passassem essas coisas legais, eu ficaria uns 55 minutos fazendo”.

Para o desenvolvimento do trabalho pedagógico com crianças em tratamento oncológico, há necessidade de compreender as particularidades e estar atento às manifestações dos sujeitos envolvidos no processo, nesse sentido, o planejamento flexível com/entre os participantes do cotidiano foi fundamental para alcançar êxito nas mediações pedagógicas realizadas com eles.

TEMPO DO BRINCAR

O tempo *khronos*, quantitativo, estabelecido pelo relógio, perpassa o cotidiano de todos os sujeitos, inclusive das crianças em tratamento oncológico. Nas mediações pedagógicas do PBMR, valorizamos o tempo *aiônico*, que é próprio da criança e que proporciona *espaços-tempos* de prazer, de espontaneidade e que seguem uma lógica própria, a da ludicidade (Kohan, 2020; Barbosa, 2018).

No PBMR, havia grande rotatividade de crianças e diferentes tempos de permanência na brinquedoteca, especialmente, por conta dos tratamentos e das fragilidades dos sujeitos decorrentes dos inúmeros procedimentos invasivos. Mesmo assim, diante de todas as situações adversas, as crianças ficavam entretidas nesse espaço com os brinquedos, com os seus pares e com os jogos e as brincadeiras planejadas *para e com* elas. Evidenciamos que, mesmo por curto período no PBMR, as crianças se distanciavam das limitações impostas pelo tratamento e entravam em outro tempo, revelando que elas poderiam encontrar uma fonte de prazer no brincar, conforme aponta o registro de uma criança na brinquedoteca:

A criança me chamou para brincar e iniciamos uma brincadeira de faz de conta com a boneca. Começamos a examinar a boneca juntas, utilizando o aferidor de pressão, termômetro e o estetoscópio. Quando utilizou o termômetro para medir a temperatura, a criança falou: “Tia a temperatura dela é de 38 graus”. Em seguida, fui convidada para brincar de esconde-esconde e durante a brincadeira solicitou-me que a música que estava tocando fosse trocada. Por fim, passou na arara de fantasias, colocou um acessório em mim e outro nela e me chamou para brincar no escorregador que tem no espaço da brinquedoteca. Para ela, o escorregador era uma “piscina” (Diário de Campo, 15 de maio de 2019).

Observamos que a criança vivenciou várias brincadeiras e não houve preocupação com o tempo *khronos*, isto é, ela não se ateu ao tempo das tarefas ordinárias, mas, sim, àquele que se eterniza nas ações brincantes (Kohan, 2020). Nesse caso, por se tratar de uma criança pequena, com cinco anos, a duração do brincar ficou circunscrito à dimensão do faz de conta. O tempo da brincadeira apresentou-se de modo singular, enfatizando a curta permanência em uma única brincadeira e o interesse por várias atividades lúdicas. A criança desejava fazer um pouco de tudo: ora queria brincar de boneca, esconde-esconde, se fantasiar, ora queria estar no escorregador e, ainda, vivenciar

outras coisas. Tudo aconteceu de maneira simultânea, interligada e vivendo o maior número de experiências possíveis naquele tempo *aiônico*, que é próprio da criança (Kohan, 2020).

O movimento desencadeado pela criança possibilitou que fossem vivenciadas diferentes atividades lúdicas, desde a brincadeira de boneca, em que pôde ser sujeito ativo experienciando o papel de médica e passando pela aproximação na arara de fantasias, na busca por uma outra caracterização pelo lúdico, todas elas permeadas pela imaginação. Para Mitre e Gomes (2004), por meio de um movimento pendular entre o mundo real e o imaginário, o sujeito é capaz de transcender barreiras decorrentes do adoecimento.

Assim, o desejo de brincar e transformar o espaço em que vivenciaram a experiência possibilitou que o escorregador virasse uma piscina, indicando que o brinquedo “[...] traz para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, traz-lhe também formas e imagens, símbolos para serem manipulados” (Brougère, 2004, p. 41), despertando nela outras lógicas dentro do tempo da brincadeira, que é “igualmente, imaginação, relatos, histórias” (Brougère, 2010, p. 55).

Assim como o brincar tem sentido para as crianças mais novas quando usufruem do tempo *aiônico*, o mesmo acontece com as mais velhas, embora apresentem características diferentes no que diz respeito às escolhas das brincadeiras e ao tempo de permanência em cada uma, já que estabelecem um poder de concentração e foco maior durante o brincar. Desse modo, se os jogos e as brincadeiras escolhidas contemplam os desejos das crianças, elas são capazes de permanecer por um longo período em uma mesma atividade, seja individual ou na relação com seus pares, compartilhando e produzindo sentidos (Redin, 2009). Esses aspectos podem ser observados em registro de Diário de Campo:

A brincadeira de jogo da velha humano durou por muito tempo e no decorrer da atividade, a criança demonstrou interesse em querer ganhar do seu colega, mesmo não conseguindo todas as vezes. Isso aconteceu porque havia uma outra criança que apresentava maior facilidade e logo ela se sentiu desafiada. Em momento oportuno me foi solicitado que participasse também da brincadeira. Após um longo período vivenciando o jogo da velha humano, decidimos brincar de dedobol, já que o interesse pela brincadeira havia se esgotado. (Diário de Campo, 16 de maio de 2019).

No processo de tratamento oncológico, as rotinas das crianças se apresentam de maneira dura e controlada, havendo pouca margem para as suas subjetividades, visto que o seu tempo é determinado pelas necessidades impostas pelo tratamento (exames, procedimentos, consultas, recuperação etc.). É um tempo cronometrado, coercitivo e medido de maneira quantitativa pelo relógio dos adultos (Costa, 2020). Diante dessa situação, quando brincam, as crianças necessitam desfrutar de um

tempo *aiônico*, que preza pela diversão e pela fruição, caminhando no sentido oposto daquele estabelecido pela rotina do tratamento. Não negamos a importância do tempo *khronos*, mas compreendemos que, para as crianças vivenciarem as inúmeras possibilidades no brincar, devemos reconhecer o tempo que valoriza as suas necessidades. Com isso, elas experienciam *espaços-tempos* de ressignificação de suas realidades, podendo trazer outros sentidos para as suas rotinas.

AGÊNCIAS INFANTIS NO BRINCAR

(Re)descobrir o prazer de brincar, mesmo com todas as dificuldades impostas pelo adoecimento, demonstra a força que as crianças têm em ressignificar o difícil momento que estão passando. A atitude das crianças nessas condições reforça a dimensão ética apontada por Certeau (2014), que diz respeito à necessidade histórica de existir dos sujeitos. Apesar de estarem na condição de enfermidade, as crianças são capazes de reelaborar situações para garantir que suas necessidades sejam atendidas e, principalmente, que o direito de brincar seja assegurado.

Nesse sentido, reconhecer as agências das crianças em suas práticas brincantes é garantir as suas capacidades de agir no mundo, de exercer a sua autonomia e de considerá-las como atores sociais, superando um olhar adultocêntrico, hierarquizado e institucionalizado sobre elas (Sarmiento, 2013; Sarmiento e Oliveira, 2020).

Diferentemente de compreender as crianças como “atores nas sombras” (Delalande, 2014) – que mesmo não tendo suas capacidades reconhecidas e não sendo vistas como parceiras pelos adultos –, elas continuam a agir e a produzir cultura. No PBMR, as crianças foram valorizadas em suas necessidades de brincar, de se socializar e de compartilhar sentidos e lógicas em seu tempo dedicado aos jogos e às brincadeiras. Assim, as agências infantis puderam ser observadas na seguinte experiência brincante:

Durante a brincadeira, uma criança foi indagada se gostaria de construir um brinquedo e, de imediato, ela se interessou, dizendo que também sabia fazer um carro e um barco de papel. Então, a professora propôs: “você me ensina a fazer o que sabe e depois vou ensinar a fazer um brinquedo”. O combinado foi feito e a criança ensinou o que sabia. Ela orientou o passo a passo da construção do barco com os sujeitos presentes e, após todos finalizarem, ela percebeu que o seu barco tinha ficado muito grande. Rapidamente, ela o transformou em um barco voador, inserindo asas (Diário de Campo, 31 de outubro de 2019).

Nessa experiência, foi possível acompanhar as interações da criança, suas práticas comunicativas e a produção de sentidos por meio de compartilhamentos brincantes. Ao se apropriar da dobradura como um brinquedo, a imaginação fluiu e ganhou outro significado: o barco tornou-se voador. Ela teve a oportunidade

de apresentar as suas artes de fazer, resultando em produções culturais que não foram concebidas *a priori*. Mas, no decorrer da troca de experiências, outros encaminhamentos foram estabelecidos, gerando novas maneiras de fazer e de operar com a cultura. Para [Certeau \(2014\)](#), a cultura só faz sentido em seus usos.

De acordo com [Mello et al. \(2019\)](#), as atividades lúdicas são permeadas pela subjetividade, ou seja, pelos sentidos que as crianças conferem às brincadeiras. Desse modo, a criança ressignifica o que lhe é ofertado, com base em sua história de vida, experiências anteriores e interações presentes. O PBMR buscou garantir práticas que valorizassem as subjetividades das crianças, ampliando os canais de diálogo para que elas, por meio de diferentes linguagens, pudessem expressar as suas intencionalidades nas relações com os jogos e as brincadeiras.

Nessa perspectiva, apresentamos o jogo do labirinto, criado por uma criança no desenvolvimento da temática *brincando com a tecnologia*. O processo de elaboração do jogo possibilitou o protagonismo infantil por meio de uma produção autoral. O objetivo do jogo era percorrer todo o labirinto com o cursor do *mouse*, sem que ele saísse do trajeto ou encostasse na bola vermelha, que realizava movimentos aleatórios pelo labirinto.

O jogo criado conciliou o aprendizado que a criança teve em experiências anteriores com as demandas colocadas pelo PBMR. Ela foi capaz de imprimir as suas marcas pessoais aos conhecimentos adquiridos, dando a eles um novo significado: “[...] só faço algumas coisas. Eu aprendi quando fiz um curso de informática” (Diário de Campo, 11/09/2019). A criança produziu, de maneira autônoma, um jogo que foi compartilhado com os colegas. Para [Mitre e Gomes \(2004\)](#),

[...] o brincar funciona como espaço de socialização e interação com outras crianças. Permite a criação de nova rede social [...]. ([Mitre e Gomes, 2004](#), p. 151).

As crianças também se interessaram pela confecção de materiais, proporcionada pela temática *brincando com artes*, demonstrando, assim, as suas inventividades e criações, como se observa na seguinte enunciação:

“Tia, quero fazer outra máscara, mas agora vou fazer uma mulher!” Para atender ao desejo da criança, foi providenciado mais materiais para que ela fizesse o que estava pretendendo. A máscara feminina foi caracterizada com cílios alongados, sobrancelhas finas e boca vermelha, simulando o uso de batom (Diário de Campo, 27 de junho de 2019).

Para [Barbosa \(2018\)](#), a criação revela que, no mundo da fantasia, o processo de reinventar as brincadeiras, junto com os pares, faz com que haja o desenvolvimento da imaginação, da socialização e das agências infantis. O processo de criação das máscaras possibilitou que as crianças fossem ativas, envolvessem-se com o faz de

conta, demonstrassem suas preferências, estreitassem laços com os seus pares e que usufríssem da liberdade no momento em que realizavam suas obras de arte. Para [Mitre e Gomes \(2004, p. 152\)](#), “[...] o brincar aparece como um espaço que possibilita escolhas e a livre expressão da criança”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo discutiu a organização do trabalho pedagógico de professores de Educação Física com crianças em tratamento oncológico por meio das mediações pedagógicas desenvolvidas pelo Projeto Brincar É o Melhor Remédio. Os resultados apontaram para a importância da construção de um planejamento coletivo e da sensibilidade de ouvir, observar e dar oportunidade para que as crianças sejam reconhecidas como agentes de si, protagonistas e produtoras de cultura em suas experiências lúdicas.

Compartilhamos da ideia de que as práticas pedagógicas permeadas pelos jogos e brincadeiras são *espaços-tempos* potentes em que as crianças em tratamento oncológico evidenciam o seu direito de brincar de maneira plena, podendo ressignificar situações adversas decorrentes da enfermidade, sentirem-se como autoras em seus processos de socialização, autônomas e autoras nos seus fazeres brincantes.

O fator tempo se apresentou como importante elemento para as crianças, principalmente quando se trata do tempo *aiônico*, aquele que é próprio do mundo infantil, que prioriza a fruição e o prazer durante as brincadeiras. É por meio desse tempo que as crianças são capazes de ressignificar a sua realidade, de afirmar a sua identidade e de subverter as agruras da doença e do seu tratamento, criando outras possibilidades para o enfrentamento da enfermidade.

FINANCIAMENTO

A pesquisa contou com apoio financeiro da CAPES (2019-01/nº 88882.385110) para sua realização.

CONFLITOS DE INTERESSE

Os autores declaram não haver conflitos de interesse.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao apoio financeiro dado pela CAPES para a realização da pesquisa e às crianças, familiares e gestores da ACACCI onde a pesquisa foi desenvolvida.

REFERÊNCIAS

Barbosa RFM. Hibridismo brincante: um estudo sobre as brincadeiras lúdico-agressivas na educação infantil [tese]. Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, Programa de Pós-graduação em Educação Física; 2018.

- Brasil. Lei nº. 8.069 de julho de 1990. Dispõe sobre o estatuto da criança e do adolescente. Diário Oficial da União; Brasília; 13 jul. 1990.
- Brougère G. Brinquedo e cultura. 8ª ed. São Paulo: Cortez; 2010.
- Brougère G. Brinquedos e companhia. São Paulo: Cortez; 2004.
- Certeau M. A invenção do cotidiano: artes de fazer. 22ª ed. Petrópolis: Vozes; 2014.
- Charlot B. Da relação com o saber: elementos para uma teoria. Porto Alegre: Artes Médicas Sul; 2000.
- Costa AR. As crianças e o brincar no contexto escolar: tempos (in)visíveis. Rev Bras Ciênc Esporte. 2020;42:e2061. <http://dx.doi.org/10.1590/rbce.42.2019.207>.
- Delalande EJ. Le concept d'enfant acteur est-il déjà perimé? Reflexions sur des ouvertures possibles pour un concept toujours a questionner. AnthropolChildren. 2014;4:1-8.
- Galvão EM, Sena LS, Trindade LH, Bertolo SPC, Zouain SN, Mello AS. Produções culturais de crianças e adolescentes no Projeto Brincar é o Melhor Remédio. In: Silveira AA, Correia AG, Ferraz AF, Santos A, Mello AS, Nascimento AM, et al., organizadores. A Educação Física como área de investigação científica. Ponta Grossa: Atena; 2020. p. 126-38. <http://dx.doi.org/10.22533/at.ed.45220150511>.
- Galvão ER. Relações pedagógicas da Educação Física com crianças e adolescentes em tratamento oncológico [dissertação]. Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Educação Física e Desportos; 2019.
- Goelzer J, Cancian VA, Fonseca KM. Turmas multi-idades na UEIIA: 11 anos de encontros, desafios e maravilamentos com as crianças. In: Cancian VA, Goelzer J, Beling VJ, organizadores. Práticas formativas e pedagógicas na unidade de educação infantil Ipê Amarelo-UFSM: narrativas docentes. Santa Maria: Colégio Técnico Industrial de Santa Maria; 2019. p. 99-117.
- Ibiapina IMLM. Pesquisa colaborativa: investigação, formação e produção de conhecimentos. Brasília: Líber Livro Editora; 2008.
- Invernizzi L. Educação Física em classe hospitalar: práticas, propostas, desafios. Cadernos RBCE. 2010; 1(2):34-44.
- Kohan W. Paulo Freire: outras infâncias para a infância. Educ Rev. 2018;34:1-33. <http://dx.doi.org/10.1590/0102-4698x199059>.
- Kohan W. Tempos da escola em tempo de pandemia e necropolítica. Prax Educ. 2020;15:1-9. <http://dx.doi.org/10.5212/PraxEduc.v15.16212.067>.
- Mazzei VR. Imagens, infâncias e educação em foco: análise de produções culturais sobre, para e pelas crianças [tese]. Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, Programa de Pós-Graduação em Educação Física; 2021.
- Mello AS, Galvão ER, Trindade LH, Martins RLDR, Barbosa RFM, Pimentel GGA. Projeto Brincar é o Melhor Remédio: relações pedagógicas centradas nas produções culturais das crianças. Rev Guará. 2019;8(12):67-81. <http://dx.doi.org/10.30712/guara.v1i12.21144>.
- Mitre RMA, Gomes A. A promoção do brincar no contexto da hospitalização infantil como ação da saúde. Cien Saude Colet. 2004;9(1):147-54. <http://dx.doi.org/10.1590/S1413-81232004000100015>.
- Redin MM. Crianças e suas singularidades. In: Muller F, Carvalho AMA, organizadores. Teoria e prática na pesquisa com crianças: diálogos com William Corsaro. São Paulo: Cortez; 2009. p. 115-26.
- Sarmiento MJ. A sociologia da infância e a sociedade contemporânea. In: Ens RT, Garanhani MC, editores. A sociologia da infância e a formação de professores. Curitiba: Champagnat; 2013. p. 13-46.
- Sarmiento T, Oliveira M. Investigar com as crianças: das narrativas à construção de conhecimentos sobre si e sobre o outro. Rev Bras Pesqui (Auto)biogr. 2020;5(15):1121-35. <http://dx.doi.org/10.31892/rbpab2525-426X.2020.v5.n15.p1121-1135>.
- Tolocka RE, Corrêa RE, Lima MM, Colombo CEM, Poletto JE. Brincar e crianças com câncer: que relação é esta? Licere. 2019;22(1):421-44. <http://dx.doi.org/10.35699/1981-3171.2019.12327>.
- Trindade LH. Pressupostos teóricos e pedagógicos para a mediação da Educação Física com crianças em tratamento oncológico [dissertação]. Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Educação Física e Desportos; 2021.
- Vaz AF, Invernizzi L. Educação Física nos primeiros anos do ensino fundamental: uma pesquisa sobre sua organização pedagógica em classe hospitalar. Movimento. 2008;14(2):115-32. <http://dx.doi.org/10.22456/1982-8918.2070>.