



## A NARRATIVA COMO UM DISPOSITIVO NA ELABORAÇÃO DE UM NOVO OLHAR SOBRE O CÂNCER INFANTIL<sup>1</sup>

Conrado Augusto Gandara Federici<sup>2</sup>  
Katherine Teixeira Passos<sup>2</sup>  
Renata Oliveira Abrão<sup>2</sup>  
Tailah Barros de Paula<sup>2</sup>  
Caio Vinícius Infante de Melo<sup>2</sup>  
Cássio Vinícius Afonso Viana<sup>2</sup>  
Elissa Hanayama Dottori<sup>2</sup>  
Lilian Bertolo<sup>2</sup>  
Marina Fernandes Salvino<sup>2</sup>  
Natan Santos Medeiro<sup>2</sup>  
Stéfanie Balestrin Viúdes<sup>2</sup>

### INTRODUÇÃO

Há anos o câncer vem se destacando como a doença mais temida pela sociedade. É notável o estigma e a exclusão que tal patologia tem gerado atualmente. Além de todo o sofrimento biológico, há por trás de qualquer paciente terminal uma profunda dor emocional e psicológica. Quando se trata de crianças, há uma potencialização do sofrimento diante da proximidade da morte que se mostra de maneira tão precoce na vida do ser humano. Infelizmente, a técnica utilizada no tratamento oncológico só tende a aumentar esse sofrimento, por se tratar de uma técnica invasiva e dolorosa, deixando crianças ainda mais frágeis. Aliado a essa técnica penosa, a criança é submetida a um processo de adaptação que compromete todo o seu desenvolvimento. O paciente se vê diante de uma nova realidade, um novo mundo para o qual não estava preparado, e que por isso, vem alterar o seu “jeito criança de ser e estar no mundo”.

Segundo [Huizinga \(2008\)](#), o jogo e as brincadeiras são uma forma de manifestação cultural, além de ser considerado algo inato ao ser humano. A brincadeira é algo muito presente no cotidiano das crianças, em especial, já que elas vivem em um mundo de fantasia, no qual realidade e “faz-de-conta” se confundem. Esse projeto busca utilizar do lúdico como uma ferramenta de linguagem da criança, e também como potencializador do aprendizado da criança e despertando sentimentos positivos que ajudem o paciente a enfrentar as adversidades da doença e do seu tratamento. Utilizaremos para isso, o encontro com o paciente como um dispositivo que aumente o poder de ação da criança por meio da alegria.

Utiliza-se uma linguagem não verbal como forma de expressão, na qual a realidade é percebida pelos sentidos, não necessitando de explicação lógica para existir. Somado a isso utilizaremos a narrativa como um dispositivo observador e potencializador da visão da criança sobre a sua doença, a sua cura, a morte, a vida, a dor e o sofrimento. Busca-se, unindo o lúdico com a narrativa, dar voz a esse público alvo que se tem mostrado tão sufocado diante de tantas novidades e mudanças na sua vida a partir do diagnóstico do câncer.

<sup>1</sup> Premiado em 2º lugar na área Saúde, modalidade oral. Correspondência: [proencc2@yahoo.com.br](mailto:proencc2@yahoo.com.br)

<sup>2</sup> Departamento de Saúde, Clínica e Instituições, Universidade Federal de São Paulo, Santos, SP.

## OBJETIVOS

Geral: Promoção de saúde no ambiente hospitalar sob olhar da própria criança com câncer. Buscando utilizar o lúdico como uma ferramenta na comunicação não verbal, e a partir desta elaborar narrativas que auxiliem no enfrentamento da doença e do seu tratamento.

Específicos: (1) Utilizar de objetos lúdicos que ajudem no enfrentamento da dor e do sofrimento do paciente; Exteriorizar os sentimentos da criança com relação à doença por meio de narrativas observatórias; (2) Utilizar de técnicas psico-oncológicas para minimizar os efeitos invasivos e adversos do tratamento do câncer infantil; (3) Utilizar de objetos lúdicos que possam interagir com o desenvolvimento infantil.

## METODOLOGIA

Este projeto será realizado no município de Santos, na Irmandade da Santa Casa da Misericórdia, dentro da ala de Oncologia Pediátrica, direcionado às crianças portadoras de câncer, que se encontram internadas neste hospital. A estratégia principal será a da realização das atividades lúdicas em grupo, visto a potencialidade deste dispositivo e seu impacto no tratamento do câncer. Acreditamos que a troca de experiências que o grupo pode transmitir é enriquecedor para o enfrentamento desta doença e suas implicações. Além disso, o grupo "(...) cria passagem para o plano coletivo... plano de produção de subjetividades. Mergulhados nestes planos, os indivíduos experimentam o que está para quem e além de si, podendo, então, outrar-se, (re) inventar-se" ([BARROS, 2007, P. 23](#)). Esse processo de "outrar-se e (re) inventar-se" no contato com o outro auxilia o paciente a expressar os seus sentimentos e anseios, servindo como uma fuga da própria realidade que se encontra com a do outro. As atividades lúdicas serão realizadas com o auxílio de materiais que estimulem o desenvolvimento dos pacientes de acordo com o seu estado físico e psíquico.

Serão tomados os cuidados necessários para que nenhuma atividade ultrapasse qualquer limite das crianças e até dos estudantes, e estejam devidamente adequadas para a realização de todo o grupo de maneira não invasiva.

Só participarão das atividades aquelas crianças que desejarem participar do grupo, e com a autorização dos pais ou responsáveis. As narrativas individuais serão realizadas a partir da observação da criança diante do grupo. Cada aluno observará no mínimo uma criança diferente. Não se utilizará entrevista individual, apenas observação do paciente no seu ambiente de convívio e nas relações que este estabelece com a equipe médica, os pacientes e os estudantes que compõem o projeto. Buscamos a partir da perspectiva grupal excluir qualquer sentimento de reclusa ou rejeição por parte dos pacientes. Sendo assim, estruturaremos as narrativas em acordo com as atividades lúdicas desenvolvidas em grupo.

Buscaremos a partir destas atividades e da interação com o grupo explorar a individualidade de cada criança e maneira como esta enfrenta essa nova realidade. Entendemos que através das brincadeiras a criança consegue expor seus sentimentos e anseios perante a sua doença. E mais do que isso, por meio do brincar a criança reproduz o seu mundo, a sua realidade, a sua individualidade, a sua relação com o mundo. Construiremos as narrativas observando estas relações e reproduções da criança.



Para integrar a família-criança-observador, as narrativas serão confeccionadas em formas de diários, com ilustrações realizadas pelas próprias crianças, juntamente com a narrativa feita através da observação dos alunos. Após montado, serão lidas e entregues à criança e às famílias.

## RESULTADOS COM DISCUSSÃO

Através das atividades realizadas, pudemos vivenciar a luta de cada criança pela sobrevivência, assim como o sofrimento dos familiares envolvidos. Acreditamos que, uma das principais lições aprendidas com este projeto é a importância de se chegar "abertos" para as propostas das crianças, sem que um planejamento prévio passe por cima da vontade delas. Muitas vezes, era necessário apresentar um planejamento, até mesmo para estabelecer uma relação. Porém, muitas vezes a ideia de uma não proposta fazia com que as crianças se sentissem mais à vontade para brincar.

"Brincar é a melhor forma de encontro e não tem tempo definido para acontecer, dependem da intensidade dos olhares e da permissão para o jogo. Tão intenso que brincar, nesse encontro, é "sinônimo de viver" ([MASETTI, 1998](#)). Cada visita era imbuída de delicadeza, e se necessária, silenciosa (com exceção de uma criança ou outra que se apresentava com menos dor ou mais agitada). Não se impunham sorrisos nem gargalhadas, mas sim, desfrutar de momentos como "estar juntos", brincar juntos, assistir TV juntos, ou até mesmo, sentir dor juntos.

Cada encontro foi tecido como uma colcha de retalhos, em que em cada pedaço foi representado por uma arte, uma brincadeira, um desenho, sempre trabalho em grupo, assim como a elaboração das narrativas, feitas em 4 ou até 6 mãos, para se trazer as experiências para o papel.

De todo o trajeto percorrido, presenciamos muitas alegrias, mas também vivenciamos a doença, a dor causada por ela, um óbito, uma passagem. Brincar com as crianças sempre trazia bem-estar ao grupo, porém, os momentos tristes foram de extrema importância para o amadurecimento do grupo, assim como para cada um. A morte, sentida de perto, desmistificou a visão romanceada de trabalhos semelhantes realizados em hospitais.

A cada visita foi estabelecida uma forte troca de experiências e de incentivos entre a criança e a dupla de visitantes, como se, indiretamente, cada criança nos mostrasse que a doença não é um empecilho para se deixar de lutar, mas uma força a mais para continuar. Com o encerramento das atividades, por meio de uma conversa com as enfermeiras responsáveis, obtivemos uma devolutiva sob outro ângulo. As nossas visitas geravam expectativas nas crianças internadas, sendo que elas nos esperavam toda segunda. Através delas, tivemos conhecimento da efetividade do nosso projeto.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto foi de fundamental importância para a comunidade acadêmica da Universidade Federal de São Paulo, Campus Baixada Santista, visto que há uma demanda de alunos interessados em trabalhar com pacientes acometidos pelo câncer, assim como com crianças com todo o público envolvido.



Por este projeto, foi possível vivenciar as dificuldades enfrentadas pelos pacientes, as dores e as necessidades lúdicas do ambiente onde o trabalho foi proposto. Foi de grande valia, também, presenciar o cotidiano de uma internação oncológica e de ver, na prática, o trabalho multidisciplinar que ali acontece. Para os alunos envolvidos, vir ao encontro da prática estudada em sala de aula os transforma em profissionais mais preparados e competentes para a vida profissional.

## REFERÊNCIAS

[BARROS, R. D. B.](#) **Grupo:** a afirmação de um simulacro. Porto Alegre: Sulina / Editora da UFRGS, 2007.

[HUIZINGA, J.](#) **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. Perspectiva, São Paulo. p. 1-30; 2008.

[MASETTI, M.](#) **Soluções de palhaços:** transformações na realidade hospitalar. São Paulo, Palas Athena, 1998.