

1 Graduanda em Medicina pela UEMS.
E-mail: dri.limaviegas@gmail.com

2 Graduanda em Medicina pela UEMS.
E-mail: eliadja.freire@gmail.com

3 Graduanda em Medicina pela UEMS.
E-mail: eloi.roza@gmail.com

4 Graduanda em Medicina pela UEMS.
E-mail: gabriel.mongenot@hotmail.com

5 Graduanda em Medicina pela UEMS.
E-mail: izabela.sb@hotmail.com

6 Graduanda em Medicina pela UEMS.
E-mail: bm-natalia@hotmail.com

7 Graduanda em Medicina pela UEMS.
E-mail: raissansmed@gmail.com

8 Graduanda em Medicina pela UEMS.
E-mail: thamires_durans@hotmail.com

9 Doutorado pela Universidade Estadual de Campinas (2015). Atualmente é docente do Curso de Medicina da UEMS.
E-mail: erikakafferri@gmail.com

Relato de Experiência

RELATO DE EXPERIÊNCIA: PROMOVENDO SAÚDE EM CRIANÇAS INDÍGENAS ATRAVÉS DE ATIVIDADES LÚDICAS

AN EXPERIENCE REPORT: USING PLAY-BASED ACTIVITIES TO PROMOTE HEALTH AMONG INDIGENOUS CHILDREN

Adriana Luiz de Lima¹

Eliadja Raiany Freire de Moura²

Eloi Teixeira Roza³

Gabriel Mongenot Santana Milhomem Santos⁴

Izabela dos Santos Barbosa⁵

Natália Barbosa Mendes⁶

Raissa Nogueira Silva⁷

Thamires Durans Corrêa⁸

Erika Kaneta Ferri⁹

Resumo

Brincar é essencial ao desenvolvimento infantil saudável, mas em caso de doença e internação, a criança é privada disso. As brinquedotecas em instituições de saúde constituem um espaço lúdico que busca estimular o brincar e a vazão de sentimentos, mesmo em meio ao processo de adoecimento. Alunos de medicina da UEMS atuaram em um projeto de extensão realizado na Casa de Apoio à Saúde Indígena (CASAI) de Campo Grande – MS objetivando desenvolver atividades lúdicas com as crianças indígenas da instituição, de modo a trabalhar os sentimentos dessas, bem como favorecer a elas um espaço de lazer e diversão, produzindo benefícios à saúde dessa comunidade. O projeto (2016-2018) foi composto de duas fases: reconhecimento da CASAI - infraestrutura, população usuária, equipe profissional e fluxo de atendimento - e

prática recreativa e realização de entrevistas com indígenas idosos para o levantamento das brincadeiras existentes na infância desses. Indígenas com idade superior a 60 anos das etnias Terena e Kadiwéu relataram as brincadeiras antigas pertencentes a seus universos recreativos e as principais diferenças observadas ao compará-las às atuais. As atividades de lazer realizadas com crianças das etnias Terena, Kadiwéu, Guarani e Kaiowá, abrangeram desenhos e pinturas, dinâmicas com balões, montagem de objetos com palitos, dobraduras de papel, jogos de tabuleiros e quebra-cabeças, estimulando interação, criatividade, imaginação e raciocínio lógico. A experiência permitiu aos alunos oportunidades de intercâmbio e valorização da cultura indígena, sendo proposta a construção deste relato de experiência a fim de divulgar à comunidade acadêmica e sociedade civil as atividades desenvolvidas.

Palavras-chave: Crianças indígenas. Brinquedoteca. Brincadeiras.

Abstract

Playing is crucial to the healthy development of children. In situations of illness, hospitalization, pain, and suffering, they are deprived of playing, with great detriment. Playrooms in healthcare institutions provide a space that stimulates play and the outlet of feelings. Medical students are currently working on an extension project at the Campo Grande Indigenous Health Support House (CASAI), in Mato Grosso do Sul, Brazil, where indigenous children are given the opportunity to express their feelings while engaging in recreational activities. The project, scheduled to run from August 2016 to August 2018, comprises two phases, the first devoted to mapping infrastructure, users, staff, and service flow at the CASAI and the second to practicing play-based activities. In interviews, indigenous users described play-related customs of their cultures, including traditional games. The activities introduced included drawing and painting—suitable for externalizing thoughts and feelings—as well as recreational games, paper folding, construction of objects with sticks, board games, puzzles, and dynamics using balloons, stimulating interaction, creativity, imagination, and logical reasoning. The experience provided medical students with an opportunity for human exchange and appreciation of indigenous cultures, while fostering engagement and empathy among patients. Therefore, it was proposed to build this relationship of experience with the objective of disseminating the academic community and civil society, as activities developed by the project at the CASAI.

Keywords: Indigenous children. Playroom. Recreational activities.

Introdução

Ao brincar, a criança não só aprende sobre seu mundo, mas constrói um universo que tenha significado para si, correspondendo às suas necessidades intrínsecas. Brincar proporciona à criança reequilíbrio e desenvolve sua atenção e concentração, sendo fundamental para o desenvolvimento e crescimento saudável (MELO; VALE, 2009). Muitas vezes, as crianças são privadas dessa prática ao serem diagnosticadas com doenças que exigem internação prolongada, que as submete, a sofrimento, podendo levar a mudanças comportamentais temporárias, mesmo após a alta (OLIVEIRA; DANTAS; FONSECA, 2004).

Tendo em vista a possível repercussão negativa da internação sobre o desenvolvimento saudável da criança, muitas instituições têm proposto um ambiente que foge à rotina médica, mas se revela fundamental para promover a saúde da criança: a brinquedoteca, ambiente lúdico com grande diversidade de brinquedos, que permite à criança dar vazão a seus sentimentos, ao mesmo tempo em que amplia sua visão pelo outro, ao interagir com outras crianças por meio de brincadeiras (MELO; VALE, 2009).

A atividade lúdica pode ser vista como um dos caminhos para promover a saúde e a qualidade de vida; desperta a alegria, estimula aprendizado e integração e promove bem-estar físico e mental, dentre outros benefícios (PEDROSA *et al.*, 2007). A brincadeira está presente em todas as culturas, cada uma das quais apresenta características universais, além de suas especificidades. Alguns comportamentos podem estar presentes em todas as culturas e a criança é o sujeito ativo de sua cultura lúdica. Ao brincar, a criança dá valor para si a partir da cultura geral e, através desta, irá se relacionar de novas maneiras com o ambiente (ROSA; KRAVCHYCHYN; VIEIRA, 2010).

A perspectiva da cultura e a importância do brincar em situações de cuidado com a saúde despertaram em alunos de medicina da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS), que cursaram um Módulo Eletivo em Saúde Indígena, o interesse em criar uma brinquedoteca em uma Casa de Apoio à Saúde Indígena (CASAI) em Campo Grande, MS.

As CASAI sucederam as antigas Casas do Índio, e estão implantadas em sedes municipais, devendo acolher os doentes encaminhados das aldeias e polos-base indígenas. Sua atribuição é viabilizar aos indígenas o acesso à saúde, dando abrigo e alimento a pacientes e seus acompanhantes durante os períodos de tratamento e de exames. Esse perfil caracteriza a instituição como um modelo misto de albergue e centro de atendimento a casos de doença (GARNELO; PONTES, 2012).

Para os alunos de medicina que interagiram com as crianças indígenas durante o Módulo Eletivo - estágio supervisionado obrigatório -, a ideia da criação da brinquedoteca, um ambiente de acolhimento e cuidado, se configurou na forma de um espaço com grande potencial para ofertar atividades e brincadeiras que permitissem diminuir a tensão possivelmente gerada por diferentes situações vivenciadas no processo de saúde e doença, promovendo um momento de diversão e distração para as crianças que precisam passar pelo local.

A brinquedoteca da CASAI de Campo Grande foi criada no final do ano 2016 com o intuito de proporcionar um ambiente de recreação, não apenas às crianças indígenas, mas também aos adolescentes, instigando-os a trabalhar seus sentimentos através de brincadeiras ou apenas proporcionar-lhes momentos de diversão e lazer.

Método

O projeto de extensão foi desenvolvido na Casa de Apoio à Saúde Indígena (CASAI) de Campo Grande - MS, no período de agosto de 2016 a agosto de 2018. Inicialmente, as atividades voltaram-se para o levantamento de materiais bibliográficos e reuniões mensais, em que se discutiram ativamente os principais temas que norteiam o projeto, concernentes à brinquedoteca, à saúde coletiva e ao brincar no contexto indígena e hospitalar.

As primeiras atividades de campo foram fundamentais para o reconhecimento da instituição no que tange à infraestrutura, população atendida, equipe de profissionais e organização do serviço. Além disso, os acadêmicos elaboraram um roteiro estruturado para levantamento de dados relevantes para o desenvolvimento do projeto e ampliação das informações acerca dos usuários. Foram levantados os seguintes dados: sexo, idade, etnia, brincadeiras antigas, atuais e suas descrições.

Os materiais necessários para a montagem da brinquedoteca foram por meio de doações de docentes e discentes da Universidade e comunidade externa. Os materiais passaram pelo crivo dos gestores da CASAI e do Distrito Sanitário Especial Indígena (DSEI/MS), os quais deferiram sua utilização no projeto. Dessa forma, após a montagem do espaço destinado para o desenvolvimento das atividades práticas, as mesmas foram sequenciadas.

Semanalmente, os discentes, em duplas ou trios, se organizavam para o desenvolvimento das atividades práticas com as crianças, dentre elas, desenho, pintura, balões, quebra-cabeças, colagem com palitos de madeira,

jogos de tabuleiro, dobraduras com papel. O espaço era organizado de forma que as crianças pudessem interagir entre si e trocar experiências. As vivências na brinquedoteca eram discutidas nas reuniões do grupo na presença da coordenadora.

Além das brincadeiras, parte do tempo era dispendido para realização de entrevistas com os indígenas mais experientes, com idade acima de 60 anos. A participação na brinquedoteca era de crianças das etnias Terena, Kadiwéu, Guarani e Kaiowá; no entanto, foi possível entrevistar membros de idade mais avançada das duas primeiras etnias. A entrevista consistia em conversas nas quais eles recordavam-se das brincadeiras vivenciadas na infância, como eram desenvolvidas e as principais diferenças que observam na atualidade.

A fim de aprimorar o conteúdo visto na prática, os alunos compartilharam suas opiniões e discutiram os casos que mais se diferenciavam, apoiando-se em subsídio literário. Com o término das ações, os autores propuseram a criação deste relato de experiência, a fim de divulgar à comunidade acadêmica e sociedade civil as atividades desenvolvidas pelo projeto na Casa de Apoio à Saúde Indígena de Campo Grande.

Resultados e Discussão

A etapa do Projeto de Extensão, que consistiu em levantamento de dados a partir de entrevistas, foi muito valiosa. Os entrevistados eram indígenas das etnias Terena e Kadiwéu, que discorreram sobre seus costumes lúdicos, na época de sua infância. Das brincadeiras antigas, os adultos relataram como principais as feitas com bonecos, carrinhos e chapéus, todos construídos artesanalmente, além de brincadeiras de cozinhar, cultivar plantas, corrida, futebol e outras praticadas com bola. Duas brincadeiras, no entanto, destacaram-se por sua singularidade: cavalinho e dança do bate-pau.

Os entrevistados relataram que a brincadeira do cavalinho consistia na construção de cavalinhos de pau, nos quais as crianças montavam com o objetivo de acertar lanças em argolas penduradas em árvores. Sobre o bate-pau, referiram como uma dança onde se reúnem várias crianças que levavam grandes toras de madeira, criando um círculo ao qual todos compareciam preparados com pinturas corporais e roupas apropriadas. Com as toras, enquanto rodavam em círculo, os participantes criavam inúmeros ritmos musicais. Apesar de ter sido descrita como uma brincadeira pelos entrevistados, o bate-pau apresenta muitos significados, sendo considerado

como preparo do jovem indígena para defender sua cultura, seu território e sua identidade. No entanto, nem a dança e nem a construção de cavalinhos foram desenvolvidos durante as ações.

Para Mazzilli e Zaniolo (2019), a dança é uma atividade lúdica que permite a experimentação e criação, exercitando a espontaneidade; contribui ainda para o seu desenvolvimento, construindo sua imagem corporal, que são aspectos fundamentais para seu crescimento individual e consciência social.

No decorrer das entrevistas, observou-se que os relatos trouxeram recordações da cultura lúdica infantil das etnias, além da compreensão de que as brincadeiras e jogos renascem no espaço e no tempo como traço não apenas do brincar em si, mas também da biografia e identidade de cada indivíduo e de cada povo. Nas memórias dos indígenas em distintas idades, considerando as particularidades de cada etnia, pode-se compreender a respeito de quem são, de suas histórias e de seus locais de origem (GRANDO, 2010).

Em relação às brincadeiras das crianças indígenas da atualidade, desenvolvidas em suas aldeias e comunidades, os adultos entrevistados relataram que, em sua maioria, são brincadeiras com bonecas, bolas e desenhos, conforme visto durante as atividades na CASAÍ. Além disso, eles destacaram uma importante diferença: a maior parte dos brinquedos são comprados, e não artesanais. Relataram também que as crianças passavam cada vez mais tempo na escola, o que reduz o tempo para brincar.

Esse comportamento relatado nas entrevistas pode ser sustentado por Grando (2010), ao afirmar que, entre os jogos e brincadeiras dos indígenas mais jovens, tem-se analisado uma maior proximidade com a cultura de crianças e jovens não indígenas, o que pode indicar maior contato das comunidades indígenas com grupos sociais próximos a seus territórios. Grubits (2013), contribui com essa afirmação ao verificar que as crianças possuem brinquedos não artesanais em decorrência de um intercâmbio cultural que os indígenas vêm vivenciando há tempos, o qual introduz materiais e comportamentos antes não observados. Isso não se relaciona com o brincar propriamente dito, mas sim com o comportamento de brincar com objetos prontos que não faziam parte do seu cotidiano.

Outros elementos colhidos no levantamento foram pinturas, lendas, danças e bordados. As pinturas são aplicadas em cerâmica e assumem características próprias de cada etnia. Os bordados são feitos em roupas e tapetes. As danças foram referidas como praticadas principalmente em datas comemorativas, como o Dia do Índio. As lendas indígenas, histórias

fantásticas cheias de mistério sobrenatural, tipicamente focalizam índios caçadores.

A rotatividade dos usuários dá à CASAI uma vasta diversidade étnica. As crianças ali atendidas são principalmente Terena, Kadiwéu, Guarani e Kaiowá. Assim, o grupo do projeto de extensão preocupou-se em agir preservando os valores e as particularidades, permitindo livre-arbítrio na escolha das brincadeiras. As atividades eram expostas e as crianças se dirigiam para as brincadeiras que desejavam e, a partir da execução dessas, era realizada a interação.

Para melhor compreensão das brincadeiras, cabe inicialmente perceber o modo de vida de cada agrupamento humano, em seu tempo e espaço. Ou seja, apesar de haver semelhanças entre as brincadeiras e jogos dos povos indígenas e não indígenas, somente conhecendo a cultura, os valores, os costumes e as tradições de um povo é que se torna possível designar e compreender o seu sentido lúdico (GRUBITS, 2013).

Nas atividades práticas na CASAI, observaram-se desenhos e pinturas diversas, que já apontam a interação entre culturas ao verificar seus traços e detalhes. Lápis de cor, tintas e canetas foram os materiais de pintura mais frequentes nas oficinas, com atividades ligadas à exteriorização de pensamentos e sentimentos.

Grubits *et al.* (2012) consideram os desenhos e pinturas como a via de comunicação e contato que mais facilita a compreensão da expressão de sentimentos, emoções e preocupações, pois tais representações baseiam-se em um projeto criativo em que os autores – majoritariamente crianças – envolvem valores e sentimentos, em uma reapropriação de informações geradas por experiências pessoais.

Outra dinâmica praticada fez uso de balões, utilizando-os de vários modos e permitindo extravasamento de energias e interação com os familiares. A montagem de objetos com palitos e as dobraduras de papel também foram muito apreciadas pelas crianças, estimulando a criatividade e a imaginação. Os jogos de menor uso na brinquedoteca foram jogos de tabuleiros e quebra-cabeças.

O lúdico proporciona um cenário em que é possível tecer novas perspectivas para a educação através do brincar e das brincadeiras. Portanto, trata-se de um caminho básico e fundamental para a promoção de saúde e conseqüentemente para a qualidade de vida de toda criança. Atividades lúdicas são práticas que proporcionam a esse público inúmeros benefícios, como alegria, diversão, socialização e desenvolvimento físico e cognitivo, além de contribuírem para a redução do medo e da angústia (PEDROSA *et*

al., 2007).

Dessa maneira, a brincadeira como atividade frequente da criança, bem como um método-padrão de promoção de saúde, pode, entre outros recursos, ser instrumento para a melhoria do bem-estar social, físico e mental, reduzindo a vulnerabilidade e os riscos à saúde associados a seus determinantes e condicionantes (CONCRATO; PINA; MELLO, 2010).

Percebeu-se no desenvolvimento desse Projeto que as crianças, no decorrer das atividades, exploraram e, de certa forma, refletiram sobre a realidade e a cultura na qual vivem, passando a conhecer a si mesmas. Tiveram oportunidade de simular situações e conflitos de sua vida social. Brincar é uma maneira segura que a criança tem para encenar seus medos e suas angústias e tentar superá-los.

Destacam-se também as brincadeiras em grupo, onde se observou que as crianças são favorecidas pelo desenvolvimento de habilidades como cooperação, liderança e competição. E nesse sentido, a socialização da criança também amplifica a noção de respeito pelo outro e por si, bem como sua autoimagem e autoestima. Outro aspecto crucial do brincar é o desenvolvimento do raciocínio e da criatividade. À medida que as brincadeiras e atividades trazem novas linguagem e exigem novas habilidades, elas ajudam a criança a pensar e criar novas soluções.

A experiência nesse projeto permitiu uma imersão dos estudantes na cultura indígena, proporcionando-lhes intercâmbio cultural e valorização dessa população. Como espaço preparado para estimular a criança a brincar e a expressar seus sentimentos em um ambiente especialmente lúdico, a brinquedoteca se revela como instrumento de entretenimento em que os estudantes de medicina podem proporcionar diversão, felicidade e empatia.

Agradecimentos

Os autores agradecem, primeiramente, à população indígena por sua rica contribuição cultural. Os agradecimentos se estendem às instituições Distrito Sanitário Especial Indígena (DSEI) e Casa de Apoio à Saúde Indígena (CASAI), em Campo Grande, MS, bem como a seus funcionários, por permitirem a realização deste projeto.

Referências

CONCRATO, G.; PINA, J.C.; MELLO, D.F. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura. **Acta Paul. Enferm.**, v. 23, n. 2, p. 257-263, set. 2010.

GARNELO, L.; PONTES, A.L. **Saúde indígena**: uma introdução ao tema. Brasília: MEC-SECADI, 2012.

GRANDO, B.S. (Org.). **Jogos e culturas indígenas**: possibilidades para a educação intercultural na escola. Cuiabá: EdUFMT, 2010.

GRUBITS, S. Desenhos e brincadeiras de crianças indígenas. **Cadernos de Estudos Culturais**, v. 1, n. 10, p. 169-183, 2013.

GRUBITS, S.; TARDIVO, L.S.P.C.; BONFIN, T.; VIZZOTTO, M.; FREIRE, H.B.G.; NORIEGA, J.A.V.; ARIAS, G. "Semelhanças e diferenças nos desenhos de crianças indígenas brasileiras". In: **Avaliação Psicológica**, v. 11, n. 3, p. 461-474, 2012.

MAZZILLI, Natália; ZANIOLO MASCIOLI, Suselaine Aparecida. O ensino da cultura indígena na educação básica por meio da dança. **Revista Eletrônica da Educação**, [S.l.], v.2, n.2, p.15-27, ago. 2019. Disponível em: <http://revista.fundacaojau.edu.br:8078/journal/index.php/revista_educacao/article/view/85>.

MELO, L.D.L.; VALE, E.R.M.D. A brinquedoteca como possibilidade para desvelar o cotidiano da criança com câncer no tratamento ambulatorial. **Revista Esc. de Enfermagem USP**, Ribeirão Preto, v. 44, n. 2, p. 517-525, jun. 2009.

OLIVEIRA, G.F.D.; DANTAS, F.D.C.; FONSECA, P.N.D. O impacto da hospitalização em crianças com 1 a 5 anos de idade. **Revista da SBPH**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2, p. 37-54, dez. 2004.

PEDROSA, A.M.; MONTEIRO, H.; LINS, K.; PEDROSA, F.; MELO, C. Diversão em movimento: um projeto lúdico para crianças hospitalizadas no Serviço de Oncologia Pediátrica do Instituto Materno Infantil Prof. Fernando Figueira (IMIP). **Revista Brasileira de Saúde Materno Infantil**, Recife, v. 7, n. 1, p. 99-106, jan.-mar. 2007.

ROSA, F.V.D.; KRAVCHYCHYN, H.; VIEIRA, M.L. Brinquedoteca: a valorização do lúdico no cotidiano infantil da pré-escola. **Barboroi**, Santa Cruz do Sul, v. 33, p. 8-27, 2010.

Recebido em: 26 de julho de 2017.

Aprovado em: 22 de junho de 2020.