



FPCEUC FACULDADE DE PSICOLOGIA
E DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE DE COIMBRA

MESTRADO EM CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

ANIM' ARTE – O SEGREDO DA ALEGRIA!

Projeto Educativo no Pavilhão Lions do Instituto
Português de Oncologia de Lisboa

Rafaela Monteiro Ramos Afonso e Duarte

Setembro de 2018

MESTRADO EM CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

ANIM' ARTE – O SEGREDO DA ALEGRIA!

Projeto Educativo no Pavilhão Lions do Instituto
Português de Oncologia de Lisboa

Rafaela Monteiro Ramos Afonso e Duarte

Relatório de Estágio para obtenção do grau
de Mestre em Ciências da Educação,
orientado pela Professora Doutora Ana
Amélia Amorim Carvalho.

“Nunca saberemos o quão forte somos até que ser forte seja a única escolha.”

(Professor Galvão, 2008, p. 28)

Agradecimentos

À Professora Doutora Ana Amélia Amorim Carvalho, orientadora deste trabalho, pelo profissionalismo e acompanhamento, pelas orientações, sugestões e conselhos.

À minha orientadora do Instituto Português de Oncologia, Dr.^a Maria Miranda por ter confiado neste projeto e por, diariamente, me arrancar da minha zona de conforto e me desafiar a fazer mais e melhor.

A todos os colaboradores, estagiários e voluntários do Instituto Português de Oncologia, pela disponibilidade e simpatia com que me acolheram nestes últimos meses.

À Dr.^a Filomena Pereira, Diretora do Departamento de Oncologia da Criança e da Adolescência (Serviço de Pediatria), por acreditar tanto neste projeto e por, apesar de algumas limitações nunca falhar com uma solução.

À minha mãe, por tornar tudo isto possível e por me encorajar com a sua força e otimismo quando a motivação me falhava.

Ao Vítor, pelo seu amor e por acreditar em mim mais do que eu própria.

À Ana, a minha companheira nesta caminhada, por me dar os melhores conselhos e por me ajudar a encontrar a solução para todos os problemas, sem ti isto não seria possível.

Ao Josué (meu irmão) que, mesmo longe, esteve ao meu lado estes cinco anos e que nunca me falhou quando eu mais precisei.

Por fim, um agradecimento muito especial aos participantes do projeto, por me terem ensinado mais a mim do que eu algum dia poderia ensinar-lhes a eles.

A todos, obrigada!

Resumo

Este relatório apresenta as atividades realizadas no âmbito do estágio curricular para a obtenção do grau Mestre em Ciências da Educação pela Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra, que decorreu no Serviço de Pediatria do Instituto Português de Oncologia de Lisboa.

Iniciado em outubro de 2017 e terminado em junho de 2018, o estágio curricular centrou-se no desenvolvimento do projeto “Anim’Arte – O Segredo da Alegria!”. Este projeto de intervenção nasce da premissa de acreditar que trabalhar com crianças e/ou adolescentes com doenças oncológicas, traria diversos e múltiplos benefícios para ambos os lados. As atividades foram desenvolvidas em vinte sessões realizadas com crianças e adolescentes do Pavilhão Lions.

Para melhor envolver o público-alvo ao longo do projeto, desenvolverem-se três tipos de atividades: leitura, e escrita – “Eu sou uma obra de arte...”, culinária para educação infantil – “Crianças na Cozinha” e recursos educativos digitais – “O Mundo do Saber”, com o intuito de captar a sua atenção e tornar as sessões mais dinâmicas, motivando as crianças e adolescentes para a aprendizagem. O presente relatório reporta essas atividades com crianças e adolescentes oncológicos, referindo as suas reações, os principais obstáculos e constrangimentos, bem como os pontos fortes do projeto.

Palavras-chave: Crianças e Adolescentes Oncológicos; Aprendizagem; Aplicações Interativas; Jogos.

Abstract

This report presents the activities carried out in the scope of the curricular internship to obtain the Master's degree in Educational Sciences from the Faculty of Psychology and Educational Sciences of the University of Coimbra, which was held at the Paediatric Service of the Portuguese Oncology Institute of Lisbon.

Beginning in October 2017 and finished in June 2018, the curricular internship focused on the development of the project “Anim’Arte – O Segredo da Alegria!” (“Anim'Arte - The Secret of Joy!"). This intervention project departs from the premise of the belief that working with children and/or adolescents with cancer would benefit both sides, children and the Master Student. The activities were developed in twenty sessions with children and adolescents of the Lions’ Pavilion.

To better engage the target audience throughout the project, three types of sessions were developed: reading and writing, cooking for children and interactive applications to capture their attention and make the sessions more dynamic, motivating children and teenagers to learn. This report addresses the reactions of the participants, pointing out the main setbacks and restrictions, as well as the strengths of the project.

Keywords: Children and adolescents with cancer; Learning; Interactive Applications; Games.

Introdução	21
Capítulo I – Enquadramento Teórico	23
1.1. Antiguidade e Universalidade do Cancro	23
1.1.1. Os dados históricos	23
1.1.2. O cancro atinge tudo o que vive.....	25
1.2. A Doença Oncológica na Criança.....	26
1.2.1. Introdução	26
1.2.2. Das células sanguíneas ao desenvolvimento do cancro (tumores líquidos).27	
1.2.3. O cancro nas crianças – características gerais.....	29
1.2.3.1. Principais tipos de cancro pediátrico.....	29
1.2.3.2. Particularidades	29
1.2.3.3. Tipos de terapia	30
1.2.3.4. Taxa de mortalidade	31
1.2.3.5. Incidência	32
1.3. As Crianças do Século XXI e o uso das Tecnologias Digitais	33
1.3.1. Introdução	33
1.3.2. Vantagens e Desvantagens	34
1.4. Tecnologias Educativas	36
1.4.1. Introdução	36
1.4.2. O Jogo como Instrumento Educativo.....	38
1.4.3. <i>Mobile Learning</i>	39
1.4.4. <i>Softwares</i> Educativos	40

Capítulo II – Instituto Português de Oncologia de Lisboa	44
2.1. História do Instituto	44
2.1.1. Instituto Português de Oncologia	45
2.1.2. Professor Francisco Gentil	47
2.2. Valências do Instituto	47
2.3. Serviço de Pediatria do Instituto	48
2.3.1. Grupo Multidisciplinar do Serviço de Pediatria.....	50
2.3.1.1. Liga Portuguesa Contra o Cancro	50
2.3.1.2. Acreditar	51
2.3.2. Internamento	52
2.3.3. Ambulatório	52
2.3.4. Pavilhão Lions.....	53
2.3.4.1. Aulas de ginástica, yoga e zumba	55
2.3.4.2. Desenhar Contigo	56
2.3.4.3. Operação Nariz Vermelho – Doutores Palhaços	57
2.3.4.4. Música nos Hospitais.....	58
2.3.5. Lar de Doentes	59
2.4. Análise de Necessidades	61
Capítulo III – Projeto Educativo “Anim’Arte – O Segredo da Alegria!”	65
3.1. O Projeto Educativo <i>Anim’Arte – O Segredo da Alegria!</i>	65
3.2. Cronograma das Sessões e Atividades.....	68
3.3. Planificação das Atividades do Projeto	70
3.4. Atividades realizadas nas Sessões	73
3.4.1. “Eu sou uma obra de arte...”	74

3.4.2. “Crianças na Cozinha”	78
3.4.3. “O Mundo do Saber”	80
3.5. Avaliação do Projeto.....	85
3.5.1. Instrumentos de Recolha de Dados	86
3.5.1.1. Questionário de Satisfação – Atividade 1	86
3.5.1.2. Questionário de Satisfação – Atividade 2	87
3.5.1.3. Questionário de Satisfação – Atividade 3	87
3.5.2. Resultados Obtidos	88
3.5.2.1. Atividade 1 – “Eu sou uma obra de arte...”	88
3.5.2.2. Atividade 2 – “Crianças na Cozinha”	94
3.5.2.3. Atividade 3 – “O Mundo do Saber”	99
Capítulo IV – Atividades de Acompanhamento na Instituição	104
4.1. Visita da Rádio Comercial	104
4.2. Visita dos juniores do Sporting Clube de Portugal.....	105
4.3. Estrelas e Ouriços	106
4.4. Baby Pelones espalham magia.....	107
4.5. Salesianos voltam a fazer presépio do IPO.....	108
4.6. Festa de Natal da Pediatria.....	109
4.7. Santini (empresa de gelados)	110
4.8. Festa de Carnaval da Pediatria.....	111
4.9. Visita da banda da Guarda Nacional Republicana.....	112
4.10. Cães & Livros – Reading Education Assistance Dogs (READ)	113
4.11. Science4all	114
4.12. Teatro: A Terra dos Sonhos – O Musical	115

4.13. Caça aos ovos da Páscoa.....	116
4.14. Visita ao Metro de Lisboa.....	117
4.15. Dia Mundial da Criança.....	119
Conclusão.....	121
Referências Bibliográficas	124
Anexos	127
Anexo I – Cartaz do Projeto “ <i>Anim’Arte – O Segredo da Alegria!</i> ”	129
Anexo II – Apresentações em <i>Power Point</i> (Atividade 1)	131
Anexo III – Descrição das Receitas (Atividade 2)	145
Anexo IV – Questionários de Satisfação	151
Anexo IV-1 – Atividade 1	152
Anexo IV-2 – Atividade 2.....	153
Anexo IV-3 – Atividade 3.....	154

Índice de Figuras

Figura 2.1 – Instituto Português para o Estudo do Cancro em 1923	44
Figura 2.2 – Vista aérea do Instituto Português de Oncologia em 2017	45
Figura 2.3 – Francisco Soares Branco Gentil	47
Figura 2.4 – Instituto Português de Oncologia	48
Figura 2.5 – Serviço de Pediatria	49
Figura 2.6 – Grupo Multidisciplinar	50
Figura 2.7 – Liga Portuguesa Contra o Cancro	51
Figura 2.8 – Casa Acreditar	52
Figura 2.9 – Setor de Internamento	52
Figura 2.10 – Setor do Ambulatório	53
Figura 2.11 – Pavilhão Lions	53
Figura 2.12 – Aula de Ginástica	55
Figura 2.13 – Aula de Yoga	55
Figura 2.14 – Aula de Zumba	55
Figura 2.15 – Desenhar Contigo	56
Figura 2.16 – Operação Nariz Vermelho (logótipo)	57
Figura 2.17 – Doutores Palhaços	58
Figura 2.18 – Música nos Hospitais	59
Figura 2.19 – Lar de Doentes	60
Figura 2.20 – Pavilhão Lions (vista exterior)	61
Figura 2.21 – Sala das Crianças	62
Figura 2.22 – Sala dos Adolescentes	62

Figura 2.23 – Jogos e puzzles existentes no Pavilhão Lions	63
Figura 2.24 – Fachada principal do Pavilhão Lions e parque infantil	64
Figura 3.1 – Cartaz alusivo ao Projeto	66
Figura 3.2 – Pavilhão Lions.....	67
Figura 3.3 – Crianças e Adolescentes que frequentam o Pavilhão Lions.....	67
Figura 3.4 – Participantes da peça de Teatro	74
Figura 3.5 – Apresentação da obra em Power Point (primeiro e último slide)	75
Figura 3.6 – Gravação em <i>Podcast</i>	76
Figura 3.7 – Recriação de um Texto.....	77
Figura 3.8 – Confeção de Bolachas	78
Figura 3.9 – Decoração das Bolachas.....	79
Figura 3.10 – Produção do Livro de Receitas (juntamente com o pai)	79
Figura 3.11 – Realização de atividades no Educaplay	81
Figura 3.12 – Educaplay: Palavras Perdidas (preenchimento de espaços em branco)	82
Figura 3.13 – Educaplay: Completa o Poema (preenchimento de espaços em branco) ..	82
Figura 3.14 – Educaplay: Membros da Família (palavras cruzadas)	83
Figura 3.15 – Educaplay: Cores Cruzadas (palavras cruzadas).....	83
Figura 3.16 – Educaplay: História e Geografia (mapa interativo)	83
Figura 3.17 – Educaplay: De onde sou? (mapa interativo)	84
Figura 3.18 – Educaplay: Multiplica-te (correspondência em colunas).....	84
Figura 3.19 – Educaplay: Sou capital de que país? (correspondência em colunas)	84
Figura 3.20 – Educaplay: Rios do Mundo (correspondência em mosaicos)	85
Figura 3.21 – Educaplay: Animais de todo o Mundo (correspondência em mosaicos) ..	85
Figura 3.22 – Nível de Satisfação da Atividade 1 - Conteúdos.....	89

Figura 3.23 – Nível de Satisfação da Atividade 1 - Estratégias	89
Figura 3.24 – Nível de Satisfação da Atividade 1 - Impacto.....	89
Figura 3.25 – Sessão da Atividade 1: Participante na fase de leitura	90
Figura 3.26 – Sessão da Atividade 1: Vencedoras da dinâmica de grupo.....	91
Figura 3.27 – Sessão da Atividade 1: Os participantes a colorir os desenhos.....	91
Figura 3.28 – Sessão da Atividade 1: Participantes no momento de leitura	92
Figura 3.29 – Sessão da Atividade 1: Participante a ouvir a gravação em <i>podcast</i>	92
Figura 3.30 – Sessão da Atividade 1: Foto de grupo com todos os participantes	93
Figura 3.31 – Sessão da Atividade 1: Participante no final da sessão.....	93
Figura 3.32 – Nível de Satisfação da Atividade 2 - Conteúdos.....	94
Figura 3.33 – Nível de Satisfação da Atividade 2 - Impacto.....	94
Figura 3.34 – Sessão da Atividade 2: Confeção de “pizzas faz-de-conta” (com farinha e água)	95
Figura 3.35 – Sessão da Atividade 2: Confeção de bolachas de manteiga.....	96
Figura 3.36 – Sessão da Atividade 2: Mães e crianças na cozinha	97
Figura 3.37 – Sessão da Atividade 2: Confeção de “queques de maçã”	97
Figura 3.38 – Sessão da Atividade 2: Crianças preparam “mini-croissants de chocolate”	98
Figura 3.39 – Sessão da Atividade 2: Confeção de “pizzas”.....	98
Figura 3.40 – Nível de Satisfação da Atividade 3 - Conteúdos.....	99
Figura 3.41 – Nível de Satisfação da Atividade 3 - Estratégias	99
Figura 3.42 – Nível de Satisfação da Atividade 3 - Impacto.....	100
Figura 3.43 – Sessão da Atividade 3: Exploração do Educaplay pelos participantes ...	101
Figura 3.44 – Sessão da Atividade 3: Participante realiza a atividade “Cores Cruzadas” do Educaplay	101

Figura 3.45 – Sessão da Atividade 3: Realização de jogos	102
Figura 3.46 – Sessão da Atividade 3: Feedback dos resultados obtidos pelos participantes	102
Figura 4.1 – Rádio Comercial	104
Figura 4.2 – Equipa dos Juniores do Sporting Clube de Portugal.....	105
Figura 4.3 – Atividades dinamizadas pelas Estrelas e Ouriços	106
Figura 4.4 – Entrega dos Baby Pelones às crianças	107
Figura 4.5 – Presépio oferecido ao IPO de Lisboa	108
Figura 4.6 – Festa de Natal do Serviço de Pediatria.....	109
Figura 4.7 – Empresa de gelados Santini	110
Figura 4.8 – Festa de Carnaval do Serviço de Pediatria.....	111
Figura 4.9 – Banda da GNR e a sua mascote	112
Figura 4.10 – Programa Cães & Livros	113
Figura 4.11 – Magia com a Science4all	114
Figura 4.12 – Eletrónica com a Science4all	115
Figura 4.13 – Logótipo do Teatro/Musical.....	115
Figura 4.14 – Elenco do Teatro A Terra dos Sonhos	116
Figura 4.15 – Caça aos ovos da Páscoa	117
Figura 4.16 – Mães e filhos na caça aos ovos da Páscoa.....	117
Figura 4.17 – Visita ao Metro de Lisboa	118
Figura 4.18 – Surpresa dos profissionais do Serviço de Pediatria.....	119
Figura 4.19 – Atividades do Dia Mundial da Criança.....	120

Índice de Tabelas

Tabela 1.1 – Valores normais das células sanguíneas (adaptado de Prusha, 1999)	28
Tabela 1.2 – Frequência de novos casos de cancro em crianças com menos de 15 anos, EUA, 1985 (adaptado de Young, Ries, Silverberg, Horm & Miller, 1986 apud Araújo 2011).....	32
Tabela 1.3 – Descrição das atividades do Educaplay	42
Tabela 3.1 – Cronograma das Sessões.....	69
Tabela 3.2 – Temas das Sessões do Projeto	70
Tabela 3.3 – Planificação Geral do Projeto	71
Tabela 3.4 – Atividades do Educaplay	81
Tabela 3.5 – Número de Participantes por Sessão.....	88
Tabela 3.6 – Número de Participantes por Sessão.....	94
Tabela 3.7 – Número de Participantes por Sessão.....	99

Lista de Acrónimos

CE – Ciências da Educação

GNR – Guarda Nacional Republicana

IPO – Instituto Português de Oncologia

LPCC – Liga Portuguesa Contra o Cancro

PALOP – Países Africanos de Língua Oficial Portuguesa

READ – Reading Education Assistance Dogs

SNC – Sistema Nervoso Central

TMO – Transplante de medula óssea

O cancro é uma doença de adultos, mas também de crianças, afetando em Portugal, por ano, 300 crianças até aos 15 anos (IPO, 2016). As leucemias e os tumores no sistema nervoso central são, no conjunto, metade de todas as doenças oncológicas na infância e adolescência.

Entra-se num mundo de angústia e dor, em que os grandes sofredores são os pais, que deixam o emprego, os outros filhos e a sua vida para se dedicarem exclusivamente às das crianças doentes. Sabe-se que os pais mais novos lidam melhor com o problema e, muitas vezes, são eles a dar força aos pais (IPO, 2016). Por outro lado, os adolescentes reagem pior, vivem em revolta pela falta de autonomia e pelas alterações na fisionomia, como a queda do cabelo. O hospital e a equipa de médicos, enfermeiros, educadores, professores, psicólogos, assistentes sociais, assistentes operacionais, voluntários, entre muitos outros, chegam mesmo a ser uma extensão da sua casa e da sua família (IPO, 2016).

Pelos corredores do Instituto Português de Oncologia de Lisboa, há pedaços de dor, crianças isoladas e em tratamentos contínuos de quimioterapia e radioterapia, mas também muitos momentos de alegria e esperança, de quem não se deixa vergar pela doença.

O presente relatório insere-se no âmbito do estágio curricular para a obtenção do grau de Mestre no curso de Ciências da Educação pela Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra. O estágio teve a duração de um ano letivo (de outubro de 2017 a junho de 2018), e foi realizado no Instituto Português de Oncologia (IPO) de Lisboa.

O Projeto Educativo *Anim'Arte – O Segredo da Alegria!* surgiu da ideia de acreditar que trabalhar com crianças e/ou adolescentes com doenças oncológicas, traria diversos e múltiplos benefícios para estes pacientes e para o estágio em Ciências da Educação. O principal objetivo deste projeto consiste em proporcionar experiências que valorizassem, respeitassem, encorajassem e estimulassem os progressos de cada criança contribuindo para a sua autoestima, constituindo um exemplo para as relações que crianças e adolescentes estabelecem entre si.

O estágio apresenta-se, sem dúvida, como uma etapa essencial no processo de entrada para o mundo laboral, uma vez que nos prepara para a vida ativa. Os primeiros dias na instituição permitiram não só a integração, mas também a realização da análise de necessidades e um aprofundar de conhecimentos sobre a mesma e o seu funcionamento que acabaram por se revelar cruciais durante o desenvolvimento das atividades.

Para que melhor se compreenda a riqueza deste trajeto, o presente documento inicia-se com a Introdução, segue-se o Enquadramento Teórico, Capítulo I, abordando-se a origem do cancro, o cancro infantil, as crianças do século XXI e as tecnologias educativas. O Capítulo II consiste na Caracterização da Instituição, com uma breve contextualização histórica do Instituto Português de Oncologia e dos serviços educativos onde foi realizado o estágio, terminando com a análise de necessidades. O Capítulo III descreve as atividades realizadas em contexto profissional, nomeadamente no âmbito do projeto “Anim’Arte – O Segredo da Alegria!”. O Capítulo IV apresenta outras atividades realizadas no decorrer do estágio, nomeadamente as atividades de acompanhamento na instituição. Por fim, apresenta-se a Conclusão do trabalho, apresentando uma reflexão sobre o estágio.

Capítulo I – Enquadramento Teórico

Este capítulo contextualiza o enquadramento teórico referente a este trabalho e está dividido em quatro partes essenciais. A primeira parte, que diz respeito à Antiguidade e Universalidade do Cancro (1.1.), apresenta alguns dados históricos (1.1.1.) e ainda como todos os sistemas vivos colocados num ambiente apropriado têm a possibilidade de formar um cancro (1.1.2.). A segunda parte deste capítulo, a Doença Oncológica na Criança (1.2.), inicia com uma introdução ao tema (1.2.1.), seguindo-se o processo do desenvolvimento do cancro (1.2.2.) e também a referência a características essenciais sobre o cancro nas crianças (1.2.3.). A terceira parte, As Crianças do Século XXI e o uso das Tecnologias Digitais (1.3.), começa com uma introdução (1.3.1.), e posterior descrição das vantagens e desvantagens das tecnologias digitais (1.3.2.). A quarta e última parte, as Tecnologias Educativas (1.4.), principia também com uma introdução (1.4.1.), referindo a importância do jogo enquanto instrumento educativo (1.4.2.) e articulando o conceito de Mobile Learning (1.4.3.) e de Softwares Educativos (1.4.4.).

1.1. Antiguidade e Universalidade do Cancro

1.1.1. Os dados históricos

Os traços mais antigos desta doença encontram-se nos fragmentos de esqueletos humanos que datam das épocas pré-históricas. Na perspetiva de Pierre Denoix (1976) ter-se-iam também reconhecido em restos de dinossauros.

O mais antigo texto conhecido até hoje em que se fala de cancro parece ser o “papiro cirúrgico Edwin Smith”, que dataria do antigo Império Egípcio e poderia ser atribuído a Imuthes, sacerdote de Heliopolis e primeiro-ministro do rei Djoser (cerca de 2800 a. C.).

Heródoto diz-nos que Atossa, filha de Ciro e mulher de Dario, mandou chamar, em 525 a. C., Democedes, famoso médico grego, por causa de um tumor ulcerado da mama, que ele conseguiu curar sem que o tratamento empregado seja conhecido por nós.

Ainda nas palavras de Pierre Denoix (1976), algum tempo depois, na Grécia, Hipócrates, nos numerosos escritos que lhe são atribuídos, faz várias vezes alusão ao

“cancro”, cujo nome vem do aspeto da sua propagação semelhante às patas de caranguejo. Hipócrates esboçou uma teoria humoral do cancro, a “atrabile”, que se caracteriza pela presença no sangue de um humor cuja produção variável conduz, consoante os casos, a um tumor benigno ou maligno. Esta teoria foi aceite até ao aparecimento do microscópio no século XVIII.

Os antigos Hindus, 2000 anos antes da nossa era, tentaram destruir os cancros aplicando-lhes cataplasmas corrosivas contendo arsénico. Mas as vítimas que não morriam do cancro morriam envenenadas pelo arsénico.

Na Idade Média, um francês, Henri de Mondeville, escrevia em 1320: “Nenhum cancro se cura, a menos que seja radicalmente extirpado na totalidade; com efeito, por muito pouco que dele fique, a malignidade aumenta na raiz”.

O emprego totalmente novo do microscópio faz pensar que é a estagnação do sangue que provoca a formação de um líquido opalescente capaz de produzir um tumor. A gravidade do tumor dependerá da repercussão de uma emoção ou de um acidente na circulação sanguínea.

Em França, no século XVII, o médico Claude Deshaies Gendron (1663-1750) concebeu o cancro como uma modificação localizada que se estende por proliferação, curável se for extirpada na totalidade nas formas pouco estendidas.

É em França, em Reims, graças a um legado do cónego Goduino ao hospício da cidade, que se abre em 1740 o primeiro hospital consagrado ao cancro. Foi o antepassado de todos os centros anticancerosos.

Aos franceses Bichat (1771-1802) e Laennec (1781-1826) deve-se a conceção anatómica da doença cancerosa. Depois veio a noção de tecido e foi em 1826 que o alemão Muller (1801-1858) escreveu: “qualquer tumor é formado por um tecido que tem o seu análogo no organismo normal, quer no estado embrionário, que no estado de completo desenvolvimento”.

E quando os investigadores compreenderam que o cancro estava em relação com a própria vida das células vivas, atingiram o cerne do problema. O microscópio permitiu a Rudolf Virchow ver a estrutura das células e estudar a sua vida. Virchow é o autor de um dos livros mais importantes da medicina: A Patologia Celular. Ele provou que a célula

era a unidade fundamental na qual a doença operava progressivamente. Ao contrário da Escola Francesa, mostrou que as células cancerosas nasciam sempre de outras células.

Na segunda metade do século XIX, como nos afirma Pierre Denoix (1976), aceleraram-se os progressos da medicina. Em 1881 realizou-se a primeira remoção de um cancro de estômago; passados dez anos, em 1891, curavam-se cancros da mama extraíndo não só a mama, mas também os músculos peitorais e os gânglios da axila (esta técnica ainda hoje é utilizada).

Embora se procurasse constantemente aperfeiçoá-la, a cirurgia era a única arma a poder ser utilizada no combate constante contra o cancro. Mas eis que apenas no espaço de seis anos o armamento viu os seus meios aumentarem nitidamente. Roentgen (1845-1923) descobria os raios X com a ampola de Crookes em 1875, e Becquerel (1852-1908), físico francês, dava a conhecer a sua descoberta sobre a radioatividade; em 1898, Pierre (1859-1906) e Marie Curie (1867-1934) revelavam-nos o rádio.

As radiações tornaram-se então, com a cirurgia, os dois únicos meios de oposição ao cancro. Estas duas técnicas são ainda as únicas eficazes para a imensa maioria dos tumores sólidos. Muito poucos parecem ter-se apercebido, mas o progresso acelera-se. É o início da carcinologia, ou cancerologia, moderna.

1.1.2. O cancro atinge tudo o que vive

No ponto de vista de Pierre Denoix (1976), os cancros desenvolvem-se tão bem entre as plantas como entre as espécies animais. Todos os sistemas vivos colocados num ambiente apropriado têm a possibilidade de formar um cancro.

No cancro das plantas, existe um grupo de tumores chamados genéticos em certas plantas, por exemplo, no tabaco. São tumores que surgem, sem qualquer razão externa aparente, nos organismos que têm uma constituição hereditária própria.

Certas bactérias, tais como a *Agrobacterium tumefaciens*, podem provocar tumores em diversos vegetais.

Se compararmos em malignidade as doenças tumorais das plantas com as dos animais, notamos que além da falta de capacidade invasiva ou metástica dos tumores das plantas, estas não são tão vulneráveis ao crescimento tumoral como os animais. Um

animal vivo tem vários órgãos vitais. A perda de um deles vai matá-lo, o que não acontece com as plantas. A queda de uma folha ou a separação de uma raiz provoca habitualmente a morte, mas suscita, em contrapartida, um poder regenerador do crescimento.

Entre os animais, os tumores desenvolvem-se nos insetos, nos batráquios, nos peixes, nas aves e nos mamíferos. A frequência crescente com a idade é um fenómeno comum aos vertebrados.

Apesar das dificuldades inerentes às condições, muitas vezes variáveis, de obtenção de dados relativos aos animais, os resultados dos inquéritos estatísticos ilustram a importância que se deve atribuir aos tumores entre as doenças animais.

O estudo da evolução dos tumores nas diferentes espécies animais traz elementos muito importantes para a investigação do cancro. Permite dispor de informações que é impossível recolher no homem, mas que podem servir para orientar as interpretações dos fenómenos observados neste. É assim que se verifica que tumores que se espalham com particular frequência em certas regiões são raros noutras, ou que, em contrapartida, há diferenças muito nítidas de uma espécie animal para outra, quanto ao mesmo tumor e numa mesma região. Pode-se estabelecer uma certa relação entre o grau de evolução das espécies em função do desenvolvimento interno do seu sistema de defesa, por um lado, e a frequência relativa ao cancro, por outro.

1.2. A Doença Oncológica na Criança

1.2.1. Introdução

Há cerca de 30 anos o cancro não era encarado como uma doença crónica, mas sim como uma doença fatal. As crianças normalmente morriam pouco tempo após o diagnóstico. Desta forma, as preocupações das equipas médicas em lidar de uma forma terapêutica com a criança, com o seu potencial sofrimento e qualidade de vida quase não existia. Na altura, as preocupações centravam-se quase exclusivamente na preparação para a morte inevitável da criança (Araújo, 2011).

Como refere a autora, com o passar dos anos, tanto na área do diagnóstico como dos tratamentos, verificou-se um aumento no número de crianças que passaram a sobreviver à doença oncológica por períodos alargados de tempo e sujeitas a tratamentos menos invasivos. Assim, foi-se sentindo uma crescente necessidade de enfatizar as

expectativas num tratamento bem-sucedido de forma a conseguir a remissão da doença por períodos mais prolongados.

Esta mudança de expectativas teve um importante impacto nos cuidados que se começaram a ter com as crianças com doença oncológica, passando o seu bem-estar psicológico e emocional, que até aí havia sido grandemente descurado, a assumir uma importância destacada. Ou seja, com o aumento das taxas de sobrevivência das crianças com cancro, verificou-se também uma crescente preocupação na área da qualidade de vida. Deixou de existir um foco exclusivo na iminente morte a criança, para se começar a pensar em processos facilitadores da sua adaptação à doença e nas possíveis consequências que ela pode trazer (Araújo, 2011).

1.2.2. Das células sanguíneas ao desenvolvimento do cancro (tumores líquidos)

O corpo humano é constituído por diversos tipos de células que estão constantemente a envelhecer e a morrer, ao passo que novas células são produzidas para as substituírem.

O processo de formação das células sanguíneas é denominado *hematopoiese* e tem início na *medula óssea* (parte esponjosa nas cavidades dos ossos). Se este processo decorrer de forma normal, o sangue será constituído por um fluido denominado *plasma* e por três tipos de células (Prusha, 1999; 2000). Estes três tipos de células desempenham funções especiais:

- *Glóbulos brancos* – são os principais componentes dos mecanismos de defesa do corpo que têm por função combater e destruir substâncias estranhas, inertes ou agentes vivos, tais como bactérias e vírus. Os diferentes tipos de células globalmente designadas por glóbulos brancos constituem dois grupos muito distintos: as *células mieloides* que participaram de forma inespecífica nos fenómenos inflamatórios desencadeados por todo o tipo de agressores, e as *células linfoides* responsáveis pelas respostas específicas, imunológicas, a componentes endógenos ou a agentes exógenos, através da produção de anticorpos ou através de funções celulares específicas;
- *Glóbulos vermelhos* – são responsáveis pelo transporte de oxigénio dos pulmões para todo o corpo (uma vez que as células necessitam dele para obterem energia

dos alimentos digeridos) e, ao mesmo tempo, pelo encaminhamento do dióxido de carbono até aos pulmões.

- *Plaquetas* – ajudam a coagulação do sangue por forma a evitar hemorragias.

Normalmente, a divisão e o crescimento das células sanguíneas ocorrem de forma ordenada e controlada. Se assim for, uma pessoa saudável, apresentará valores normais para as células sanguíneas descritos na Tabela 1.1.

Tabela 1.1 – Valores normais das células sanguíneas (adaptado de Prusha, 1999)

<i>Células sanguíneas</i>	<i>Valores normais</i>
Glóbulos brancos	5000-10 000 m ³
Glóbulos vermelhos	rapazes: 4,6-6,2 mm ³
	raparigas: 4,2-5,4 mm ³
Plaquetas	150 000-350 000 mm ³

Contudo, o processo de divisão das células sanguíneas pode ser descontrolado, originando uma célula, ou um conjunto delas, que desenvolvem uma capacidade de divisão anormal, proliferando-se de forma irregular. Esta situação denomina-se *neoplasia*, onde o crescimento exagerado dará origem a uma massa extra de tecido denominada *tumor* (Chesler & Barbarin, 1987; Avery & First, 1989; Granowetter, 1994; Prusha, 1999).

Os tumores assumem uma dualidade terminológica (Prusha, 2000):

- *Benigno* – tipo de tumor que, em regra, pode ser removido e geralmente não é recorrente; as células que o constituem não são dissemináveis ao resto do corpo. Este tipo de tumores não são considerados uma ameaça para a vida humana.
- *Maligno* – tipo de tumor, também designado por cancro, em que as células têm capacidade de invadir localmente os territórios/órgãos vizinhos e de se disseminarem através da corrente linfática ou sanguínea. Esta é a forma como o cancro se estende por um tumor primário para formar novos tumores noutras zonas do corpo; às localizações secundárias do tumor dá-se o nome de metástases e o processo de disseminação designa-se por metastização ou generalização tumoral. Na evolução natural, este tipo de tumor conduz à morte do doente.

1.2.3. O cancro nas crianças – características gerais

O cancro pediátrico é uma doença rara. O risco de uma criança desenvolver um cancro entre o seu nascimento e os 15 anos de idade é de 1 em 600 (Granowetter, 1994 apud Araújo, 2011). Estima-se que, em média, os pediatras lidem com um caso de leucemia (que é o tipo de cancro mais frequente nas crianças), uma vez de 10 em 10 anos ao longo da sua prática clínica (Steinherz, 2002 apud Araújo, 2011).

1.2.3.1. Principais tipos de cancro pediátrico

Nas crianças, os tipos de cancro mais comuns são os que se encontram relacionados com os glóbulos brancos – leucemias (39%) –, seguidos pelo cancro no cérebro (15%), linfomas (10%), sistema nervoso periférico (7%), ossos (6%), rins (6%) e músculos (5%) (Prusha, 1999).

1.2.3.2. Particularidades

Os padrões de cancro que se desenvolvem nas crianças são distintos dos existentes nos adultos (Higginson, Muir & Muñoz, 1992 apud Araújo, 2011). A natureza biológica dos tumores nas crianças distingue-se no que diz respeito ao tipo de células que sofre transformação maligna, o que condiciona significativamente os aspetos clínicos. As principais diferenças entre estes dois grupos baseiam-se no tempo de latência mais curto, num crescimento mais rápido e na agressividade que, em regra, as neoplasias malignas das crianças apresentam.

Raramente os cancros diagnosticados nas crianças se encontram associados com a exposição a agentes carcinogéneos (o que se aplica ao cancro nos adultos) e geralmente apresentam uma resposta mais favorável aos diferentes tipos de tratamento, em particular à quimioterapia (Helman & Malkin, 2001 apud Araújo, 2011).

1.2.3.3. Tipos de terapia

São diversas as alternativas que se colocam quanto ao tipo de terapia a aplicar. Cada uma delas tem objetivos específicos e podem ser utilizadas separadamente ou em combinações sucessivas tendo em vista a máxima eficácia no combate à doença.

As terapias mais frequentemente utilizadas são:

CIRURGIA

A hipótese de a cirurgia surge apenas quando se está perante um tumor localizado e quando se prevê a remoção do mesmo. A grande maioria dos casos em que se recorre à cirurgia verifica-se a nível dos tumores cerebrais. Contudo, o uso isolado deste tipo de terapia não é muito eficiente. A sua potencialização encontra-se muitas vezes associada à quimioterapia e à radioterapia (Granowetter, 1994; Prusha, 2000).

QUIMIOTERAPIA

A era da quimioterapia teve início em 1948. O objetivo é interromper a proliferação das células malignas tendo em conta a minimização dos danos causados às células normais (Dragone, 2000 apud Araújo, 2011).

Este tipo de terapia é efetuado através do uso de drogas ou fármacos capazes de destruir e matar as células cancerígenas (bem como as células normais). Estas mesmas drogas podem ser administradas por via oral ou por injeção (intravenosa ou intramuscular).

A quimioterapia é o principal tipo de terapia usado no tratamento da maioria dos cancros, uma vez que permite um combate mais continuado à doença através da medicação sistémica aplicada de forma iterativa (as drogas entram na corrente sanguínea, passam por todo o corpo e conseguem atingir as células cancerígenas que nele se encontram). Este tipo de terapia produz graves efeitos secundários nos pacientes, nomeadamente (Granowetter, 1994; Prusha, 2000):

- Diminuição temporária do número de células sanguíneas (o que suscitibiliza o paciente a infeções e hemorragias, facilitando o surgimento de anemias);
- Perda reversível de cabelo;
- Náuseas, vómitos, mal-estar e diminuição do apetite.

RADIOTERAPIA

Recorre-se a este tipo de terapia conjuntamente com a cirurgia e a quimioterapia. O objetivo da radioterapia é também destruir as células cancerígenas, minimizando as complicações e as sequelas que possam surgir a longo prazo. A radioterapia, tal como a cirurgia, é uma terapia local uma vez que atua apenas na área que tem de ser tratada. O tratamento é externo e pode durar apenas alguns minutos, não sendo doloroso. Contudo, alguns efeitos secundários podem também surgir (Granowetter, 1994; Prusha, 2000):

- Irritação ou vermelhão na pele (nas áreas que foram sujeitas a radiações);
- Perdas de apetite e mal-estar.

TRANSPLANTE DE MEDULA ÓSSEA (TMO)

Este tipo de terapia tem como principal objetivo a substituição da medula óssea com cancro por medula óssea sem doença.

Antes de se proceder ao transplante da medula, a criança será submetida a elevadas doses de quimioterapia (com radioterapia associada ou não), com o objetivo de destruir toda a medula existente no corpo. Após este procedimento o paciente está então preparado para receber, através da transfusão, células medulas saudáveis. Ainda assim, após esta infusão, a criança continuará a não ter um funcionamento normal durante 3 a 6 semanas, pelo que se encontrará extremamente vulnerável a infeções e a outras complicações como as hemorragias. Para minimizar as possibilidades de infeção recorre-se ao isolamento da criança enquanto for necessário até que o funcionamento normal da medula esteja estabelecido (Araújo, 2011).

1.2.3.4. Taxa de mortalidade

Apesar de ser possível realçar algumas vantagens do surgimento e desenvolvimento precoce do cancro este representa a primeira causa de morte por doença das crianças entre o 1.º ano de vida e a adolescência (Prusha, 1999) e a segunda maior causa de morte infantil, a seguir aos acidentes (Bearison & Mulhern, 1904 apud Araújo 2011; Chesler & Barbarin, 1987; Granowetter, 1994; Higginson et al., 1992 apud Araújo 2011).

A taxa de incidência do cancro nas crianças tem aumentado ao longo dos anos mas, inversamente, regista-se um decréscimo nas taxas de mortalidade, em grande parte devido aos avanços a nível dos tratamentos (Higginson et al., 1992 apud Araújo 2011; Prusha, 1999). Avery e First (1989) vão mais longe afirmando que a taxa de mortalidade varia consoante a raça (mais elevada nos caucasianos) e o género (mais elevada nos rapazes). Concluem também que nos últimos 30 anos a taxa de mortalidade registou um decréscimo de cerca de 50%.

Estudos mais recentes (Schwartz, 2003) mostram que a taxa de mortalidade para crianças com cancro entre o 1.º e os 14 anos de vida é de 2,8 em cada 100 000.

1.2.3.5. Incidência

A incidência geral de cancro em crianças com idades inferiores a 15 anos é aproximadamente de 13,6 por 100 000 ano (Dragone, 2000 apud Araújo,2011).

Adicionalmente, os estudos são unânimes em referir que a incidência varia consoante o género e a idade das crianças.

- *Género* – os registos mundiais apresentam uma incidência superior nos rapazes do que nas raparigas (Pearce & Parker, 2001; Schwartz, 2003).
- *Idade* – a incidência por idades está diretamente associada aos diferentes tipos de cancro existentes. Ou seja, existem determinados tipos de cancro que são mais comuns em determinadas idades. Desta forma, a idade será representada na Tabela 1.2 através de três faixas etárias: 0-4 anos; 5-9 anos e 10-14 anos e relacionada com diferentes tipos de cancro.

Tabela 1.2 – Frequência de novos casos de cancro em crianças com menos de 15 anos, EUA, 1985
(adaptado de Young, Ries, Silverberg, Horm & Miller, 1986 apud Araújo, 2011)

<i>Tipo de cancro</i>	<i>Idade < 15 anos</i>		<i>N.º de casos por idade</i>		
	<i>n.º de casos</i>	<i>%</i>	<i>0-4 anos</i>	<i>5-9 anos</i>	<i>10-14 anos</i>
Leucemia	40	31	66	34	23
SNC	25	19	26	25	22
Linfoma	16	13	7	14	20
Neuroblastoma	11	8	28	4	1,5
Sarcoma	8	6	9	7,5	7,5

Tumor de Wilms	7,8	6	18	5,7	1,1
Ossos	6,3	5	1,6	4	12,1
Retinoblastoma	3,3	3	9,5	0,5	-
Total	129	100	-	-	-

Da análise da Tabela 1.2, pode concluir-se que cancros como a *leucemia*, *SNC*, *neuroblastoma*, *sarcoma*, *Tumor de Wilms*, e *retinoblastoma* têm os seus picos de incidência em crianças mais novas e maioritariamente entre os 0 e os 4 anos de idade. Por sua vez, os *linfomas* e o *cancro nos ossos* surgem, sobretudo na faixa etária dos 10 aos 14 anos.

Os três tipos de cancro que surgem com mais frequência são as leucemias, as neoplasias do SNC e os linfomas, que conjuntamente perfazem mais de metade do total de novos casos (63%).

Conclui-se também que a leucemia é o tipo de cancro mais frequente nas crianças e que, quando adicionado os linfomas representam 44% do total de novos casos de cancro nas crianças. Ao conjunto destes dois tipos de cancro é dado o nome de *tumores líquidos* (Araújo, 2011).

A autora afirma que os restantes tipos de cancro são denominados por *tumores sólidos*. Nesta categoria encontram-se todos os outros tipos de cancro que se desenvolvem nos tecidos do corpo com a exceção dos que desenvolvem no sangue, na medula óssea e no sistema linfático.

1.3. As Crianças do Século XXI e o uso das Tecnologias Digitais

1.3.1. Introdução

Com o evoluir das tecnologias, as crianças do século XXI nasceram e cresceram num período em que a tecnologia é vista como o alicerce da manutenção das relações sociais e pessoais. As crianças, mesmo antes de saberem ler ou escrever, aprendem a manusear qualquer dispositivo eletrónico, nomeadamente: computadores, telemóveis e/ou tablets. E, de igual modo, se encontram os adolescentes, ainda mais dependentes que as crianças. Deparamo-nos constantemente com o envio de mensagens, a troca de chamadas, ou o contacto sistemático com as redes sociais (Paiva & Costa, 2015).

Esta evolução, na perspectiva dos autores (Paiva & Costa, 2015) apesar de trazer com ela algumas consequências negativas, como por exemplo a falta de interação física com as pessoas ou com o meio ambiente, em pesquisas feitas pelos autores, mostra que se crianças e adolescentes “apresentarem um maior contacto com computadores tendem a ser mais inteligentes” (p. 7).

No que diz respeito à influência da tecnologia, Guerra (2014 apud Paiva & Costa 2015) explica: “uma pesquisa feita em 2005 confirmou que as crianças de hoje em dia são melhores escritores do que as da geração passada, utilizando estruturas de frase bem mais complexas, um vocabulário mais amplo e uma utilização mais precisa de letras maiúsculas, pontuação e ortografia” (p. 7).

Apesar de muitos pensarem o contrário, a tecnologia pode ser uma grande aliada no ensino das crianças, seja em casa, na escola ou em qualquer outro contexto. Contudo, este uso deve ser sensato e controlado, para que mais tarde se evite influências negativas ou se verifique um mau desenvolvimento da criança (Paiva & Costa, 2015).

1.3.2. Vantagens e Desvantagens

Entendemos que a tecnologia tem os dois lados da moeda, o lado negativo e positivo. Assim sendo, no que diz respeito ao seu uso, pode ser sempre considerado uma vantagem ou desvantagem, que provém, na maioria das vezes, da direção que os educadores ou pais sugerem às crianças e adolescentes. Quer isto dizer que, para um bom uso das tecnologias digitais, estas necessitam de ser utilizadas de uma forma adequada. (Pereira & Arrais, 2015).

O computador, o telemóvel, o tablete, entre outros, são fortes exemplos de ferramentas que podem servir de aliados ao processo pedagógico (ensino-aprendizagem) tornando-se mesmo uma ferramenta indispensável, e uma ótima maneira de promover a interação.

Na perspectiva de Libâneo (2011, p. 70):

“ [...] os medias apresentam-se, pedagogicamente, sob três formas: como conteúdo escolar integrante das várias disciplinas do currículo, portanto, portadores de informação, ideias, emoções, valores; como competências e atitudes profissionais; e como meios tecnológicos de comunicação humana (visuais, cênicos, verbais, sonoros, audiovisuais) dirigidos para ensinar a pensar,

ensinar a aprender a aprender, implicando, portanto, efeitos didáticos como: desenvolvimento de pensamento autónomo, estratégias cognitivas, autonomia para organizar e dirigir o seu próprio processo de aprendizagem, facilidade de análise e resolução de problemas, etc.”

Sendo assim, pais e professores devem estar muito atentos relativamente a essas questões. Devem ser eles os mediadores da relação tecnologias-crianças. Com o objetivo de possuir algum controlo, e/ou métodos que visem desenvolver os efeitos evidenciados pelo autor anteriormente.

Numa entrevista para o *site* iG, o pediatra Aranha (2010 apud Pereira & Arrais, 2015) observa que:

“É importante que a criança desenvolva primeiramente a criatividade e o raciocínio para depois utilizar os meios eletrónicos livremente, sem se tornar dependente da tecnologia. Hoje em dia as crianças são cada vez mais consumidoras e menos criativas em todos os níveis – ação, emoção e pensamento – e isso é um grande perigo.”

Pereira e Arrais (2015) concordam até um certo ponto com o que o pediatra Aranha (2010 *idem*) enuncia, uma vez que as tecnologias fazem com que as crianças ganhem uma enorme curiosidade sobre tudo, dado que lhes desperta mais atenção. Mais que os adultos, elas dominam a maioria das ferramentas e sem qualquer tipo de esforço. No entanto, entendemos que se o uso for feito de forma livre, continuada e sem objetivos, pode causar um “comodismo”, relativamente ao pensar, ao criar. Pois as tecnologias digitais continuam a desenvolverem-se com o objetivo primordial de facilitar as ações quotidianas. Sendo assim, é necessário que as crianças conheçam em primeiro lugar o real, aprendam noções básicas e tenham momentos em que exerçam a sua capacidade de espírito crítico e poder de criatividade.

Por outro lado, Froebel (1912 apud Pereira & Arrais, 2015) alertava que:

“A criança deve viver de acordo com a sua natureza, tratada corretamente e deixada livre, para que use todo o seu poder. Ela precisa aprender desde cedo como encontrar por si mesma o centro de todos os seus poderes e membros, para agarrar e pegar com as suas próprias mãos, andar com os seus próprios pés, encontrar e observar com os seus próprios olhos.”

É certo, que as crianças são seres naturalmente criativas e espontâneas. Contudo, essas fortes características, na opinião dos autores, parecem estar a ser alteradas pela facilidade com que as tecnologias surgem, juntamente com a falta de mediação entre essas relações.

Uma outra desvantagem é o facto de as crianças terem um contacto muito cedo e contínuo com uma variedade enorme de tecnologias, pois estas acabam sempre por influenciar o comportamento social. Filho (2011 apud Pereira & Arrais, 2015) refere que:

“No decorrer da minha vida profissional, pelo facto de sempre ter trabalhado na área educacional (com ensino em informática) pude acompanhar diversos exemplos que me mostraram os problemas das crianças que têm uma vida focada em utilizar o computador, sem nenhum tipo de restrição. Durante seis anos trabalhei exclusivamente com o ensino infantil e fundamental (crianças dos 03 aos 10 anos) ensinando informática em escolas particulares, e o resultado disso era claramente demonstrado pelo comportamento das crianças. Crianças que não possuíam computador ou se tinham o uso controlado pelos pais, possuíam uma integração muito maior, tanto com os professores como com os colegas de sala, discutiam as suas opiniões e desenvolviam-se de forma muito mais rápida e estabilizada do que as crianças que afirmavam utilizar muito o computador. As que os pais permitiam o uso do computador sem nenhuma restrição, tinham excelente desempenho na aula de informática, mas não comunicavam com clareza, não tinham muitos amigos ou até mesmo nenhuns, e nas matérias em sala de aula tinham dificuldades de aprendizagem, não se concentrando no que era ensinado. Não gostavam de participar nas brincadeiras em grupo e mostravam má aceitação ao serem repreendidas, em caso de fazerem algo errado.”

Depois das palavras proferidas pelo professor Filho (2011 apud Pereira & Arrais, 2015) e tratando-se de um facto observado, o uso continuado das tecnologias, neste caso do computador, faz com que as crianças venham a ter uma maior dificuldade de se relacionarem em ambientes sociais. No entanto, devemos refletir na influência que as tecnologias digitais têm na educação da criança e no seu comportamento. Apesar de essa educação ter que começar em casa, a escola tem o dever de completar, de procurar formas de caminhar ao mesmo passo que as tecnologias, uma vez que os “nativos digitais” (Pereira & Arrais, 2015) já chegaram às instituições. Ambas, seja a educação que vem de casa ou a educação que se aprende na escola, têm um papel fundamental na construção de crianças e adolescentes informados e conscientes.

1.4. Tecnologias Educativas

1.4.1. Introdução

De acordo com Oriente, França, Coutinho, Gomes e Melis (2013), a sociedade convive com o aparecimento das tecnologias digitais e com as facilidades que estas proporcionam, acentuando que com o avanço rápido de um mundo cada vez mais

globalizado, se vai concedendo cada vez maior importância à educação dos futuros cidadãos, sendo fundamental a utilização destas novas ferramentas tecnológicas no processo ensino-aprendizagem, garantindo uma educação de qualidade.

A evolução tecnológica tem apresentado um crescimento exponencial, acabando por atingir diversas áreas, entre elas, a educação. Moura (2010) aponta que tem havido um esforço cada vez maior por parte do Ministério da Educação em equipar os estabelecimentos de ensino com meios tecnológicos mais recentes, de modo a facilitar o acesso às tecnologias digitais, tanto a alunos, como professores e/ou educadores. O objetivo é incentivar a inovação do processo de ensino-aprendizagem e elevar os padrões educativos.

Na perspectiva de Prensky (2001) as recentes mudanças de comportamento humano vêm sendo impulsionadas pela forma como nos relacionamos com as tecnologias digitais. A expressão *nativo digital*, proposta pelo autor, pretende caracterizar a geração que passa muitas horas a ver televisão, a jogar ou na Internet. Apesar de algumas críticas, a expressão *nativo digital* ganhou notória popularidade.

Prensky (2001) contrapõe os nativos digitais aos imigrantes digitais, mencionando que estes últimos não nasceram num mundo digital, mas tiveram em qualquer altura das suas vidas contacto com a tecnologia e ficando fascinados, adotaram-na; por outro; os imigrantes digitais aprendem a adaptar-se ao mundo digital, retêm de algum modo a sua “pronúncia”, isto é “um pé no passado”.

Tendo presente os problemas com estas duas expressões, não podemos deixar de mencionar que elas ajudam a explicar algumas diferenças entre os perfis dos que nascem num ambiente rodeado de tecnologia e dos que se esforçam por se apropriarem dela, como comenta Carvalho (2012).

Carvalho (2012, p. 7) refere que com a evolução tecnológica que se tem vindo a verificar “os dispositivos móveis são cada vez mais pequenos, mais leves, com maior capacidade de armazenamento, com funcionalidade diversificadas e intuitivas, e com acesso à Internet”. Deste modo, apesar das restrições que são colocadas a estes objetos, por exemplo em sala de aula, cabe aos professores e educadores disponibilizar atividades que as crianças possam realizar a qualquer hora e em qualquer lugar, de forma a desafiar, envolver e seduzir para a aprendizagem, rentabilizando os dispositivos móveis dos alunos.

Cruz e Martins (2018) dizem-nos que um dos maiores movimentos que marca os dias de hoje prendem-se com o facto de cada vez mais cedo crianças e jovens terem em sua posse dispositivos como telemóveis, tablettes, smartwatches, etc. Sabemos que “os jovens que frequentam hoje a escolaridade obrigatória nasceram e cresceram imersos numa realidade dominada pelas tecnologias” (Cruz & Martins, 2018, p. 501).

Os autores referem ainda que, uma vez que a evolução tecnológica desperta nos indivíduos a vontade de estar sempre na linha da frente, como também a necessidade de partilhar com o outro aquilo que faz, em algumas situações, quase em simultâneo, faz com que surjam alterações no comportamento humano.

Cruz e Martins (2018, p. 502) afirmam que:

“Estamos em crer que, para que as tecnologias não sejam imediatamente associadas às ideias de distração dos alunos ou perturbação das aulas, importa desenvolver estratégias de aprendizagem baseada em projetos onde as múltiplas tecnologias se associem, a fim de potenciar aprendizagens significativas e duradouras.”

1.4.2. O Jogo como Instrumento Educativo

O jogo exerce uma fascinação sobre as pessoas, que lutam pela vitória procurando entender os mecanismos dos mesmos, o que constitui de uma técnica onde os alunos aprendem brincando (Fialho, 2008, p.1).

Fialho (2008) afirma que a falta de motivação é a principal causa de desinteresse por parte dos alunos, sendo que, muitas vezes, esta falta de motivação ocorre devido às metodologias utilizadas pelos professores em contexto escolar. Para despertar o interesse dos alunos, é necessário que o professor utilize uma linguagem que permita aproximar os conteúdos da realidade, tornando-os mais dinâmicos e atrativos.

De acordo com o mesmo autor, a utilização de jogos educativos acarreta um vasto leque de vantagens, na medida em que permite elaborar conceitos, reforçar conteúdos, promover dinâmicas de grupo, trabalhar a criatividade, o espírito de competição e a cooperação.

Os jogos *online* permitem que milhares de pessoas interajam e comuniquem estabelecendo um novo meio de entretenimento e diversão, e permitem utilizar a

imaginação e novas estratégias, o que acaba por chamar a atenção de todos os públicos (Oriente et al., 2013).

Grubel e Bez (2006) (apud Oriente et al., 2013) referem que os jogos educativos podem facilitar o processo de ensino aprendizagem e ainda ser estimulantes, interessantes e desafiantes, apresentando-se, desta forma, como um instrumento essencial na construção de novos conhecimentos.

A brincadeira é a atividade mais típica da vida humana, por proporcionar alegria, liberdade e contentamento. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação (Nallin, 2005, p. 13).

Nallin (2005) afirma ainda que o ato de brincar é espontâneo e permite que a criança reviva as suas alegrias, os seus conflitos e os seus medos, resolvendo-os à sua maneira e transformando a realidade. Cabe ao educador variar os objetos oferecidos à criança, deixando que elas explorem e criem situações através dos jogos. O educador deve também ser mediador, proporcionando a socialização do grupo, a integração e a participação de todos os envolvidos, “favorecendo atitudes de respeito, aceitação, confiança e conhecimento mais amplo da realidade social e cultural” (Nallin, 2005, pp. 16-17).

1.4.3. Mobile Learning

Carvalho (2015) reforça que os dispositivos móveis vieram facilitar a forma como acedemos à informação e à comunicação, permitindo, contactar alguém a qualquer momento e de forma cómoda. Desta forma, se os dispositivos móveis fazem parte do nosso quotidiano, era uma questão de tempo até começarem a ser utilizados em contexto educativo, onde as vantagens são infundáveis. “O facto de termos sempre à mão um *smartphone* ou um *tablet* permite-nos aprender em qualquer lugar e a qualquer hora, concretizando o *mobile learning*” (Carvalho, 2015, p. 9). De acordo com a mesma autora, esta dependência do telemóvel não deve ser ignorada pelo professor, ao invés, “é preciso rentabilizar os dispositivos móveis dos alunos, tirando partido da ideia já generalizada de *Bring Your Own Device* (BYOD)” (idem, p. 10).

Desta forma, cabe aos professores e educadores utilizar estas *apps* como potenciadores das aprendizagens. Neste sentido, Carvalho (2015) refere os três eixos principais de intervenção em contexto educativo e formativo: sondar e testar; representar o conhecimento; e desafiar e aprender.

O primeiro eixo – sondar e testar – corresponde às sondagens que, em contexto formativo, permitem inquirir de forma instantânea, os participantes acerca de determinada temática, o resultado pode posteriormente ser debatido, dirigindo toda a sessão. Ainda neste eixo podemos referir os questionários de escolha múltipla que apresentam duas vantagens: apresentam *feedback* imediato ao aluno, o que lhes dá consciência do que sabe e do que precisa de estudar melhor, e permitem que o professor tenha noção das maiores dificuldades dos alunos.

No segundo eixo – representar o conhecimento – podemos incluir os mapas de conceitos, as nuvens de palavras, as bandas desenhadas e os *podcasts*. Este tipo de apresentações são, por si só, uma ótima forma de estudar, no entanto, associá-los a ferramentas que permitam “dar azo à criatividade” (Carvalho, 2015, p. 21) acarreta inúmeras vantagens.

Por fim, o terceiro eixo – desafiar e aprender – pretende motivar os alunos através do desafio. Neste eixo podemos utilizar *apps* como o *QRCode*, que se assemelha a um código de barras que os alunos podem descodificar com um leitor compatível através do dispositivo móvel. “É uma forma de mostrar e esconder. Sabe-se que nos leva a algo, mas à vista desarmada não se sabe aonde. Por outro lado, com esse código que ocupa pouco pode-se dizer muito (Carvalho, 2015, p. 12). Ainda nesta linha temos a realidade aumentada, através, por exemplo, da *app HP Reveal (Aurasma) Studio*.

1.4.4. Softwares Educativos

Silva, Córtez e Oliveira (2013) afirmam que o grau de dificuldade relativo ao ensino-aprendizagem é muitas vezes originado pela falta de motivação associada a aulas monótonas. Para verificar se a utilização de *softwares* educativos acarreta resultados positivos para o processo de ensino aprendizagem, estes autores realizaram uma análise comportamental que consistia na realização de operações matemáticas em duas situações distintas: a primeira consistia em resolver as operações em sala de aula e a segunda

utilizando um jogo no laboratório de informática. Na análise de resultados as autoras referem que este tipo atividade estimulou os alunos para a resolução de problemas.

Esse interesse foi decorrente da associação do jogo feita pelos alunos, não como problema a ser resolvido e sim como algo prazeroso e significativo, em oposição ao ocorrido em sala de aula, momento em que prevaleceu a insegurança e a necessidade de apresentar soluções (Silva et al., p. 79).

As estratégias de ensino e aprendizagem utilizadas na escola estão sempre em permanente atualização. Nos dias de hoje, passam obrigatoriamente pela utilização de recursos digitais. Podemos então concluir que a utilização das TIC em ambientes formais de aprendizagem potenciam a aprendizagem e a consolidação de conteúdos (Gomes, 2015, p. 91). É, por isso, essencial que a escola reflita sobre a necessidade da mudança, colocando à disposição dos professores e dos alunos os recursos necessários para a realização destas atividades.

De seguida serão apresentados alguns *softwares/apps* que foram utilizadas ao longo do estágio curricular, no âmbito do projeto “Anim’Arte – O Segredo da Alegria!”, nomeadamente os *Podcasts* (nas sessões 1, 4, 7, 9, 13, 15, 17 e 18); e o *Educaplay*, na sua grande maioria como *Quizzes* (nas sessões 6, 11, 14, 16 e 20). A sua utilização permitiu dinamizar as sessões tornando-as mais animadas e competitivas através da utilização da vertente jogo.

PODCASTS

Um *podcast* é um arquivo de áudio, frequentemente em formato MP3 publicado na *Internet*, este assume-se como uma “verdadeira ferramenta ao serviço da educação e que, paulatinamente, acolhe mais adeptos, tanto professores como alunos” (Diegues, 2016, p. 564).

A facilidade com que pode ser produzido e partilhado conduziram a uma disseminação desta tecnologia, na qual “o utilizador de determinados recursos passou a ter também à sua disposição a possibilidade de assumir o papel de criador” (Carvalho & Aguiar, 2010, p. 19).

Produzir um *podcast* é uma tarefa simples ao alcance de qualquer um. É apenas necessário um computador (com microfone) e um *software* de edição de áudio. Depois basta gravar e editar o trabalho, guardar como arquivo em formato MP3 e disponibilizar

na *Internet*. Segundo o mesmo autor, os *podcasts* permitem aos agentes educativos recorrer a novas formas de aprendizagem, promovendo a educação para a literacia digital.

Os *podcasts* assumem-se, então, como valiosos recursos em contexto pedagógico “pela flexibilidade que oferecem, pelo facto de respeitarem diferentes estilos e ritmos de aprendizagem como até pelo fator motivacional que a sua utilização pode criar” (Carvalho & Aguiar, 2010, p. 20).

EDUCAPLAY

O Educaplay é uma plataforma *online*¹ para a criação de atividades educacionais multimédia (Costa & Lopes, 2015). Ao educador cabe a tarefa de introduzir o conteúdo do exercício e atribuir a tarefa ao aluno ou grupo.

As atividades possíveis e disponíveis para todos são na sua totalidade dezasseis, nomeadamente: *Riddle* (Enigma), *Fill in the Blanks* (Preencha os espaços em branco), *Crossword Puzzle* (Palavras cruzadas), *Dialogue* (Diálogo), *Dictation* (Ditado), *Interactive Map* (Mapa interativo), *Jumbled Word* (Palavra Confusa), *Jumbled Sentence* (Frase confusa), *Slide Show* (Apresentação de diapositivos), *Matching Game* (Jogo de correspondência), *Matching Columns Game* (Jogo de colunas correspondentes), *Matching Mosaic Game* (Jogo de mosaico correspondente), *Wordsearch Puzzle* (Sopa de letras), *Quiz*, *Videoquiz*, *Alphabet Game* (Jogo do Alfabeto). No entanto ao longo do decorrer do estágio utilizaram-se as seguintes: *Interactive Map*, *Matching Mosaic Game*, *Matching Columns Game*, *Crossword Puzzle* e ainda, o *Fill in the Blanks*.

Na Tabela 1.3 encontra-se a descrição das atividades e recursos possíveis de criar através do Educaplay (Araújo & Marques, 2018, pp. 780-782).

Tabela 1.3 – Descrição das atividades do Educaplay

Tipo de Atividade	Descrição
Riddle (Enigma)	Nesta atividade é apresentada uma questão em forma de enigma. Existem duas pistas a que os alunos podem recorrer. As pistas podem ser em formato de texto, áudio ou imagem.
Fill in the Blanks (Preencha dos espaços em branco)	Nesta atividade surge uma frase com espaços em branco para preencher com palavras disponíveis.
Crossword Puzzle (Palavras cruzadas)	Atividade de palavras cruzadas. As pistas podem ser dadas através de texto, imagem ou áudio.
Dialogue (Diálogo)	Esta atividade permite criar uma sequência de diálogo entre dois participantes através de mensagens de texto e áudio.

¹ <https://www.educaplay.com/>

Dictation (Ditado)	Nesta atividade é solicitada a transcrição de um texto que foi narrado pelo professor, sendo esta validada no final.
Interactive Map (Mapa interativo)	Nesta atividade é apresentada uma imagem e solicita-se que seja selecionado o local correto para a legenda apresentada.
Jumbled Word (Palavra confusa)	Nesta atividade é necessário descobrir uma palavra a partir das letras disponíveis e da pista apresentada.
Jumbled Sentence (Frase confusa)	A intenção desta atividade é ordenar corretamente as palavras que compõem uma frase.
Slide Show (Apresentação de diapositivos)	Esta atividade permite a criação de uma sequência de diapositivos que podem incluir texto, imagens ou vídeos, inclusive, conteúdo disponível online (e.g. Youtube).
Matching Game (Jogo de correspondência)	Nesta atividade pretende-se a identificação de todas as palavras que correspondem a uma mesma categoria. Isto pode ser feito apresentando ou não a categoria em que as palavras se associam.
Matching Columns Game (Jogo de colunas correspondentes)	Nesta atividade pretende-se a criação de pares, através da seleção dos itens correspondentes em cada coluna. Os itens podem ser imagens, textos ou sequências de áudio.
Matching Mosaic Game (Jogo de Mosaico correspondente)	Esta atividade permite a criação de um jogo onde se devem identificar os itens que compõem um par. Os conteúdos podem estar visíveis ou escondidos, criando um jogo de memória.
Wordsearch Puzzle (Sopa de letras)	Nesta atividade pode criar um jogo de sopa de letras.
Quiz	Esta atividade permite a criação de uma lista de questões que podem ser respondidas por escrito ou através da seleção de uma ou de várias opções.
Videoquiz	Nesta atividade pode integrar questões em vídeos disponíveis online.
Alphabet Game (Jogo do Alfabeto)	Nesta atividade é pedido que se adivinhe a palavra associada a cada letra do alfabeto, sendo apresentada uma pista em texto, áudio ou imagem.

O Educaplay é constituído por quatro zonas (Araújo & Marques, 2018, p. 782), designadamente:

- MyEducaplay (Meu Educaplay) – Espaço onde o utilizador tem acesso às atividades criadas por si ou marcadas como favoritas, bem como, a coleções e grupos.
- My Groups (Meus Grupos) – Espaço onde o utilizador tem acesso aos grupos que criou, permitindo a sua gestão e monitorização.
- New Activity (Nova atividade) – Espaço de criação de atividades.
- Learning Resources (Recursos de aprendizagem) – Espaço onde podem ser pesquisados os recursos criados pelos vários utilizadores do Educaplay.

No que diz respeito às vantagens deste tipo de recurso digital, podemos referir o facto de permitir ao professor ou educador organizar ferramentas personalizadas de avaliação, utilizando as TIC de forma muito simples e rápida. Além disso, é ainda possível classificar o processo de avaliação, tornando-o mais dinâmico, interativo e estimulante do ponto de vista da criança e ou adolescente.

O capítulo que se segue apresenta a história do Instituto Português de Oncologia de Lisboa (2.1.), mencionando o seu estado atual (2.1.1.), assim como a história do Professor Francisco Gentil, fundador do Instituto (2.1.2.). Posteriormente apresentam-se as valências, ou seja, os serviços existentes (2.2.), de seguida, uma descrição de todo o funcionamento do Serviço de Pediatria (2.3.), e por fim, a análise de necessidades (2.4.).

2.1. História do Instituto

O Instituto Português de Oncologia (IPO) foi fundado a 29 de dezembro de 1923 (e.g., Figura 2.1), através do Decreto n.º 9333, com a designação de Instituto Português para o Estudo do Cancro. No momento da sua criação, o Instituto ficou na dependência do Ministério da Instrução Pública, antiga designação do atual Ministério da Educação, onde permaneceu até 1987, ano que foi integrado no Ministério da Saúde.



Figura 2.1 – Instituto Português para o Estudo do Cancro em 1923

O projeto tem como seu principal mentor o Professor Francisco Gentil (1878 – 1964), que cedo percebeu que o estudo do cancro e o projeto de uma assistência atenta, personalizada e de elevada qualidade aos doentes cancerosos, exigia uma organização independente, a exemplo do que se passava noutros países, de uma enfermagem eficiente e um indispensável elevado nível científico.

O Professor Francisco Gentil foi nomeado presidente da Comissão Diretora do Instituto Português para o Estudo do Cancro no momento da sua criação e foi diretor do

Instituto até 1961. A atividade ficou marcada pela sua visão, sendo conhecida a sua exigência pela qualidade e a sua preocupação com os doentes.

2.1.1. Instituto Português de Oncologia

Situado na Rua Professor Lima Basto, em Lisboa, o Instituto Português de Oncologia (e.g., Figura 2.2) é a atual designação de uma organização com mais de oito décadas de tradição no tratamento de doentes com cancro e na investigação e ensino da oncologia. O IPO foi crescendo à medida das necessidades, sendo hoje uma unidade hospitalar distribuída por diversos edifícios.



Figura 2.2 – Vista aérea do Instituto Português de Oncologia em 2017

O Instituto é atualmente uma entidade pública empresarial, por efeito do Decreto-lei nº 233/2005, de 29 de Dezembro, criada nos termos do Decreto-lei nº 558/99, de 17 de Dezembro e do artigo 18º do Estatuto de Gestão Hospitalar, anexo à Lei n.º 27/2002, de 8 de Novembro.

Tem como missão assegurar a cada doente cuidados que correspondam às suas necessidades, de acordo com as melhores práticas clínicas e uma eficiente utilização dos recursos disponíveis.

A continuação da missão do IPO prolonga-se através da articulação com as várias instituições e serviços disponíveis do Serviço Nacional de Saúde, tendo em consideração o Plano Oncológico Nacional e a Rede de Referência Hospitalar. O Instituto articula-se, de igual forma, com os Institutos de Oncologia de Coimbra e do Porto, através da Comissão Coordenadora, nos termos da legislação em vigor.

O IPO de Lisboa conta, para o desenvolvimento da sua missão, com profissionais qualificados, competentes e especializados em Oncologia. Na procura da excelência na oferta de serviços, o Instituto têm-se vindo a dotar dos equipamentos mais adequados à prossecução dos seus objetivos e a tomar medidas no sentido de que a sua atividade obedeça a procedimentos atuais e reconhecidamente eficientes. Implantado na área em que originalmente foi construído, tem vindo a estender a sua ação pelos cerca de sete hectares de terreno que gere e é constituído por dez pavilhões, nos quais desenvolve as suas várias atividades.

No que diz respeito aos valores, remetem à sua criação, de tudo fazer em prol do doente, sendo assim, os valores que regem a atividade do Instituto e dos seus colaboradores são: atitude centrada no doente; responsabilidade social; cultura do conhecimento como um bem em si mesmo; cultura de excelência técnica, científica e do cuidar; e por último, cultura interna de multidisciplinaridade e de bom relacionamento no trabalho.

Para além disso, o IPO tem como objetivos: prestar cuidados de saúde diferenciados, de qualidade, no domínio da oncologia, em tempo adequado, com eficiência e em ambiente humanizado; intervir na prevenção da doença oncológica; otimizar a utilização dos recursos disponíveis; promover a investigação científica e a investigação em cuidados de saúde no domínio da oncologia; constituir-se como entidade de referência na elaboração de padrões para a prestação de cuidados oncológicos; constituir-se como centro de referência na implementação do Plano Oncológico Nacional; integrar a rede de referenciação de oncologia, enquanto plataforma da mais alta diferenciação; promover o ensino e a formação na área da oncologia, como condição para uma prática excelente; promover a intensificação das atividades de registo oncológico; prosseguir a melhoria contínua da qualidade; promover o desenvolvimento profissional dos seus colaboradores através da responsabilização por resultados, instituindo em simultâneo uma política de incentivos à produtividade, ao desempenho e ao mérito; desenvolver programas de melhoria da eficiência operacional, tendentes a garantir o equilíbrio económico-financeiro (IPO, 2016).

2.1.2. Professor Francisco Gentil

Francisco Soares Branco Gentil (e.g., Figura 2.3) nasceu a 27 de fevereiro de 1878, em Alcácer do Sal. Fez os estudos universitários na Escola Médico Cirúrgica, atual Faculdade de Medicina de Lisboa. Ilustre professor e reputado cirurgião, deixou marcas em todos os lugares onde passou, mas o seu nome ficará para sempre associado à luta contra o cancro em Portugal e ao IPO de Lisboa, de que foi mentor, fundador, médico e diretor (IPO, 2016).



Figura 2.3 – Francisco Soares Branco Gentil

Usou o prestígio social e a influência política para reunir os meios necessários para criar o IPO e organizar a luta contra o cancro, estávamos em 1923. Nos 40 anos que se seguiram, a história do IPO foi a história de Francisco Gentil «tudo pelo doente, nada contra o doente». Morreu no dia 13 de outubro de 1964. O seu legado ainda hoje se faz sentir na cultura e na história do Instituto.

2.2. Valências do Instituto

O IPO (e.g., Figura 2.4) divide a sua atividade entre a investigação, ensino, prevenção, diagnóstico, tratamento e reabilitação no domínio da oncologia, encarando o doente no seu todo. Para tal, dispõe de três grandes serviços, Área Clínica, Área do Ensino e Investigação e Área Logística.



Figura 2.4 – Instituto Português de Oncologia

Relativamente à **Área Clínica**, subdivide-se em vários departamentos, tais como: Departamento de Medicina; Hematologia; Cirurgia; Oncologia da Criança e do Adolescente (Serviço de Pediatria que integra os Núcleos de Cirurgia Pediátrica, Neurologia Pediátrica, Otorrinolaringologia Pediátrica, Endocrinologia Pediátrica e de Reabilitação); Radioterapia e Imagem; Diagnóstico Laboratorial; Cuidados de Suporte e Oncologia Psicossocial.

Na **Área de Ensino e Investigação**, existem dois centros, o Centro de Investigação, administrado pelo Conselho de Investigação e o Centro de Ensino, dirigido pela Comissão de Ensino.

Já a **Área Logística** integra, por ordem hierárquica, a Gestão Financeira e Contabilidade; o Planeamento, Análise e Controlo de Gestão; a Gestão de Sistemas e Tecnologias de Informação; a Gestão de Compras; a Logística e Distribuição; a Gestão de Doentes; a Gestão Hoteleira; a Gestão de Instalações e Equipamentos; a Gestão de Recursos Humanos; o Desenvolvimento Organizacional; o Centro de Formação; e o Gabinete Jurídico.

2.3. Serviço de Pediatria do Instituto

Relativamente ao Serviço de Pediatria (e.g., Figura 2.5) é o maior e o mais antigo serviço de oncologia pediátrica do país e uma das unidades de oncologia pediátrica multidisciplinar mais antigas do mundo. Foi criado em 1960 por António Gentil Martins, neto do fundador do IPO e cirurgião pediátrico.



Figura 2.5 – Serviço de Pediatria

Desde a sua origem, teve médicos pediatras, enfermeiros, assistentes sociais, educadoras de infância (que intervêm nos três espaços de pediatria – Internamento, Hospital de Dia e Pavilhão Lions) e admitia crianças até aos 16 anos, quando na altura, os serviços de pediatria só aceitavam até aos dez. Os pais podiam permanecer todo o dia com as crianças e, em casos especiais, era permitido o acompanhamento da mãe ou do pai durante a noite.

No presente momento, a Diretora do Serviço de Pediatria é a Dr.^a Filomena Pereira, que nos diz que a missão é assegurar a cada doente cuidados que correspondam às suas necessidades, de acordo com as melhores práticas clínicas e uma eficiente utilização dos recursos disponíveis, conforme o que já foi dito anteriormente «tudo pelo doente, nada contra o doente».

Atualmente é Centro de Referência Nacional e recebe crianças e adolescentes com cancro das regiões de Lisboa e Vale do Tejo, Ribatejo, Alentejo, Algarve, Açores, e Madeira e ainda, dos Países Africanos de Língua Oficial Portuguesa.

No momento atual o serviço recebe cerca de 300 novos casos de cancro em idades pediátricas e trata cerca de 600 crianças (consultas e hospital de dia). Neste grupo, leucemias e tumores do sistema nervoso central são os mais frequentes.

2.3.1. Grupo Multidisciplinar do Serviço de Pediatria

Neste Serviço de Pediatria trabalha atualmente um grupo multidisciplinar (e.g., Figura 2.6), constituído por dois médicos neurologistas, dois cirurgiões pediatras, dez médicos pediatras (especialistas em oncologia), trinta e quatro enfermeiros, uma nutricionista, uma psicóloga, uma assistente social, três educadoras de infância, três professoras, vinte e cinco assistentes operacionais, uma secretária e uma firma de limpeza.



Figura 2.6 – Grupo Multidisciplinar

Numa outra forma de apoio, a última quarta-feira de cada mês, das 17h às 19h no anfiteatro do IPO e com entrada livre, é destinada a sessões informativas para doentes, familiares e amigos. São organizadas pelo Núcleo de Oncologia Psicossocial, e todos os meses trazem um tema diferente para o debate. São apresentadas por profissionais do IPO e contemplam um período de perguntas e respostas.

Complementam e apoiam a atividade deste grupo os Voluntários da Liga Portuguesa Contra o Cancro e da Acreditar – Associação de Pais Amigos das Crianças com Cancro –, a Organização Nariz Vermelho, e numerosas entidades que, a título individual ou empresarial, com o seu apoio, ajudam ao bem-estar físico, psíquico e social das crianças e suas famílias.

2.3.1.1. Liga Portuguesa Contra o Cancro

A **Liga Portuguesa Contra o Cancro (LPCC)** (e.g., Figura 2.7), ou Liga como é conhecida, veio substituir a antiga Comissão de Iniciativa Particular de Luta Contra o Cancro, criada dez anos antes por Mécia Mouzinho de Albuquerque e pela condessa de Murça.

Mais de sete décadas passadas, a Liga continua a prestar apoio aos doentes oncológicos e famílias e desenvolve diversas iniciativas de promoção da saúde, prevenção do cancro, apoio à formação e investigação em oncologia.



Figura 2.7 – Liga Portuguesa Contra o Cancro

Os doentes do IPO de Lisboa também beneficiam dos serviços de voluntariado hospital, assegurados pelo Núcleo Regional do Sul da LPCC, nomeadamente o serviço de café com leite (oferta de refeições ligeiras a doentes e acompanhantes), acolhimento (orientação e acompanhamento dos doentes aos vários serviços hospitalares) e apoio a doentes internados (visitas, ajudas nas refeições, distribuição de livros, jornais e flores). A organização disponibiliza ainda serviços de apoio psicológico, social e suporte emocional a doentes e familiares.

2.3.1.2. Acreditar

A **Acreditar** apoia crianças e famílias, e um dos seus projetos de maior impacto são as «Casas Acreditar» que acolhem temporariamente crianças e cuidadores que residem longe dos serviços de oncologia pediátrica. Junto do IPO de Lisboa funciona uma Casa Acreditar (e.g., Figura 2.8).



Figura 2.8 – Casa Acreditar

2.3.2. Internamento

O Serviço de Pediatria distribui a sua atividade diária pelos Setores do Internamento (7º piso do edifício – Internamento) e do Ambulatório (Hospital de Dia Pediátrico e Pavilhão Lions), tanto na vertente médica como cirúrgica.

O **Sector de Internamento** (e.g., Figura 2.9) possui 25 camas das quais 14 distribuídas por quartos individuais, 8 por quartos de quatro, e 3 por quartos de isolamento com pressão positiva, destinados a doentes em aplasia medular. A escola, a sala de atividades, os gabinetes de apoio e secretariado preenchem o restante espaço.



Figura 2.9 – Setor de Internamento

2.3.3. Ambulatório

O **Sector do Ambulatório** (e.g., Figura 2.10), constituído pelo Hospital de Dia Pediátrico, funciona no piso 1 do pavilhão de Rádio, tendo sido fundado em 1988. Em 2016 foi ampliado e remodelado para oferecer melhores condições assistenciais. É o

espaço onde crianças e adolescentes com cancro são recebidos pela primeira vez, onde fazem quimioterapia e outros tratamentos.



Figura 2.10 – Setor do Ambulatório

2.3.4. Pavilhão Lions

Como sala de espera do Setor do Ambulatório existe o **Pavilhão Lions** (e.g., Figura 2.11), fundado no dia 19 de fevereiro de 1995. Este integra um conjunto de espaços, nomeadamente um *atelier*, uma sala de jogos, uma sala de computadores, uma área de descanso, uma pequena cozinha e ainda uma casa de banho. É um espaço de conforto e aconchego de crianças e famílias que, entre tratamentos e consultas, passam muitas horas no IPO.



Figura 2.11 – Pavilhão Lions

O Pavilhão Lions localiza-se junto do jardim e parque infantil. Deve o nome ao Lions Clube Lisboa Tejo, que fez um donativo ao IPO. Ao longo destas duas décadas, este espaço tem vindo a sofrer obras de manutenção, apoiadas por diversas entidades.

Desde sempre, o Serviço de Pediatria reconhece a importância dos espaços e atividades lúdicas, com a presença de educadoras de infância, como estratégia eficaz para a humanização do ambiente hospitalar.

O objetivo fundamental da educadora de infância é colaborar para que, apesar das limitações as crianças tenham condições e estímulos necessários para um desenvolvimento harmonioso e integrado, num ambiente seguro e acolhedor, mesmo em meio hospitalar.

Desta maneira é importante referir o quão essencial é brincar no hospital. É consensual que facilita a adaptação e a integração das crianças a esta realidade, reduz a ansiedade e facilita as intervenções clínicas que a doença exige.

O espaço é gerido pela educadora de infância e está organizado para ser utilizado autonomamente pelas crianças e famílias, que têm à disposição jogos, materiais de expressão plástica e espaços faz-de-conta. A educadora e outros colaboradores também desenvolvem atividades mais dirigidas, adaptadas à idade e ao nível de desenvolvimento de cada criança, como *ateliers* de arte e expressão, música e desporto, nas quais as crianças podem participar, se tiverem vontade e os tratamentos permitirem.

A educadora de infância propicia momentos de brincadeira e descontração entre crianças, famílias e profissionais, e são ainda parte ativa nos projetos que envolvem o Serviço de Pediatria e a comunidade. Tem também um papel muito importante na mediação entre as crianças com a nova realidade: ajuda na comunicação com as famílias e a equipa técnica, estimula o convívio, ajuda a lidar com a doença, com os tratamentos, com a rotina e a cultura hospitalar.

Para além de tudo o que foi mencionado anteriormente, apresentam-se de seguida os projetos existentes ao longo do ano no Pavilhão Lions.

2.3.4.1. Aulas de ginástica, yoga e zumba

As aulas de ginástica (e.g., Figura 2.12), yoga (e.g., Figura 2.13) e zumba (e.g., Figura 2.14), decorrem todas as quartas-feiras, de forma alternada, das 10h30 às 11h00.



Figura 2.12 – Aula de Ginástica



Figura 2.13 – Aula de Yoga



Figura 2.14 – Aula de Zumba

Sabe-se que a adoção de um estilo de vida saudável deve ser uma prioridade, pois, variações na composição corporal poderão influenciar o estado funcional, emocional e social do doente, com implicações na qualidade de vida. Não devemos esquecer que é importante iniciar ou manter hábitos ativos em qualquer fase da doença (Martins, 2006).

2.3.4.2. *Desenhar Contigo*

Desenhar Contigo é um projeto (e.g., Figura 2.15) dirigido pela psicóloga Teresa Ruivo (Psicóloga Clínica e membro da Coordenação dos Urban Sketchers de Portugal), que ajuda crianças, adolescentes e pais a passar o tempo na sala de espera (Pavilhão Lions) do IPO. Realiza-se todas as sextas-feiras, das 09h00 à 13h00, tendo a possibilidade de se estender por mais algumas horas.



Figura 2.15 – Desenhar Contigo

Tem como objetivo desenhar com as crianças um dia por semana, criar-lhes o gosto por ter um diário gráfico, proporcionar um espaço de expressão e criatividade e facilitar alguma dinâmica relacional entre elas. Estes são alguns dos objetivos deste projeto que, acima de tudo, pretende ter uma componente lúdica que ajude toda a família a vivenciar da melhor forma as longas horas que ali tem de estar. O Instagram

(@desenharcontigo), onde os desenhos são semanalmente publicados é, não só o prolongamento deste espaço, como o elo temporal que unifica as diferentes sessões.

2.3.4.3. *Operação Nariz Vermelho – Doutores Palhaços*

Operação Nariz Vermelho (e.g., Figura 2.16) é uma Instituição Particular de Solidariedade Social, sem vinculações políticas ou religiosas, oficialmente constituída no dia 4 de Junho de 2002.



Figura 2.16 – Operação Nariz Vermelho (logótipo)

O seu principal propósito é assegurar de forma contínua um programa de intervenção dentro dos serviços pediátricos dos hospitais portugueses, através da visita de palhaços profissionais. Estes artistas têm formação especializada no meio hospitalar e trabalham em estreita colaboração com os profissionais de saúde, realizando atuações adaptadas a cada criança e a cada situação.

Tem como missão levar alegria à criança hospitalizada, aos seus familiares e profissionais de saúde, através da arte e imagem do Doutor Palhaço, de forma regular e com uma equipa de profissionais com formação específica.

Receber a visita particular de um Doutor Palhaço (e.g., Figura 2.17) é uma experiência fantástica e muito especial para uma criança. Quando um palhaço entra num hospital é um evento tão inesperado que transporta as pessoas automaticamente para o momento presente. É esta a maior dádiva da Operação Nariz Vermelho, porque nesse espaço mágico tudo é possível.

Entretanto é importante lembrar que um hospital não é um circo... e para poder estar perto da criança hospitalizada o artista terá que adaptar as regras do seu jogo e agir em perfeita consonância com o trabalho dos profissionais de saúde, o ambiente e o público para o qual se dirige. Assim, o Doutor Palhaço surge como uma nova profissão, uma especialização do trabalho do palhaço. Um profissional que não é nem um terapeuta nem

um palhaço comum. Uma arte que exige uma profunda capacidade de perceber o outro, o seu ambiente e improvisar a partir disto.



Figura 2.17 – Doutores Palhaços

Não existe *show*, não existe o grande público. É uma conexão humana, um momento de cada vez, um paciente de cada vez, um coração de cada vez... Como eles enunciam muitas vezes «para ser um bom Doutor Palhaço não basta criar momentos de alegria, vocês têm que ser a alegria. É a alegria que vem do coração, é a alegria em movimento».

2.3.4.4. *Música nos Hospitais*

A Música nos Hospitais (e.g., Figura 2.18), iniciativa do ano de 2006, é um projeto de intervenção musical, único e inovador com a perspetiva de humanizar contextos de cuidados de Saúde.

A Associação Portuguesa de Música nos Hospitais e Instituições de Solidariedade forma músicos que possam atuar numa perspetiva de Humanização e Melhoria da Qualidade de Vida, para tocarem junto de crianças que estão institucionalizados devido a questões de fragilidade social e/ou de saúde.



Figura 2.18 – Música nos Hospitais

Tem como missão levar a música aos serviços pediátricos nos hospitais, através de músicos profissionais com formação específica para intervenção nestes meios.

Por outro lado, tem como objetivos: humanizar os espaços nas instituições de saúde protocoladas, melhorar a qualidade de vida das pessoas (utentes, acompanhantes e profissionais), melhorar o ambiente sonoro, usar a música como mediadora das relações humanas, possibilitar ruturas na rotina institucional, criar tempos e espaços de criatividade e interação artística, em que haja uma comunicação harmónica e partilha construtiva de emoções.

Em suma, pretendem que a música possibilite o encontro interpessoal para além das dinâmicas institucionais, fortalecendo redes de convivência solidária.

2.3.5. Lar de Doentes

Para além de tudo o que foi mencionado anteriormente, dentro do Serviço de Pediatria existe ainda o Lar de Doentes (e.g., Figura 2.19). É de salientar que o alojamento de doentes e acompanhantes que necessitem de efetuar tratamentos prolongados e que residam fora de Lisboa foi desde sempre acautelado pelo IPO, com a ajuda da LPCC (Liga Portuguesa Contra o Cancro) que chegou a arrendar andares em Lisboa para acomodar esses doentes.



Figura 2.19 – Lar de Doentes

Em 1975 foi aberto o edifício do Lar de Doentes, no recinto do Instituto. O prédio, de nove andares, ainda hoje tem quatro pisos dedicados ao acolhimento de doentes, oriundos sobretudo da zona de influência do IPO (Grande Lisboa, Ribatejo, Alentejo, Algarve, Madeira e Açores) e dos Países Africanos de Língua Oficial Portuguesa. O último andar é usado em exclusivo por crianças e pelos seus acompanhantes e ainda por doentes da Unidade de Transplante de Medula.

O Lar de Doentes existe para alojar temporariamente doentes oncológicos em tratamento ambulatorio no IPO. Visa o seu acolhimento e integração e proporciona uma estadia em condições de dignidade, conforto e bem-estar, nomeadamente no que respeita à dormida, alimentação, higiene, acompanhamento psicossocial e atividades de carácter sociocultural e ocupacional.

A admissão de doentes no Lar requer uma avaliação prévia do Serviço Social do IPO e está condicionada ao número de vagas disponíveis. Só podem beneficiar de alojamento doentes que tenham autonomia para as atividades diárias, incluindo toma de medicação e comparência aos tratamentos. Os doentes com mobilidade reduzida poderão ser admitidos desde que tenham um acompanhante (familiar ou amigo), maior de 18 anos, que se responsabilize pela sua autonomia e cuidados durante as 24 horas do dia. Sabe-se que os doentes alojados no Lar podem receber visitas numa sala que existe disponível para esse fim.

2.4. Análise de Necessidades

Antes de desenvolver qualquer proposta de intervenção é necessário realizar, em primeiro lugar, um contacto com a instituição, de forma a conhecer o espaço e o seu funcionamento. Neste caso, esta primeira ação foi realizada através da observação e participação direta nas atividades desenvolvidas, para as crianças e adolescentes do Pavilhão Lions (e.g., Figura 2.20). A este momento seguiu-se a fase de levantamento de necessidades, após o qual foi possível desenvolver uma proposta de estágio que trouxesse vantagens para a instituição, de forma a minimizar e/ou eliminar as fragilidades que esta pudesse apresentar.



Figura 2.20 – Pavilhão Lions (vista exterior)

Inicialmente o estágio curricular apresentava como principal objetivo criar/desenvolver novos recursos, nomeadamente tecnológicos, no Pavilhão Lions. Esta intervenção pretendia proporcionar ao público, de qualquer faixa etária, uma estadia mais dinâmica e que lhes fosse mais agradável, permitindo-lhes também aprender. Ou seja, promover atividades que pudessem ser realizadas durante a espera entre as consultas e os tratamentos, e que permitissem consolidar conhecimentos de uma forma lúdica.

Uma das necessidades que se verificou foi a intervenção nos espaços existentes no Pavilhão Lions. Uma das suas carências prendia-se com a falta de materiais pedagógicos, desta forma, o objetivo da intervenção seria tornar este espaço mais interativo, permitindo que a aprendizagem fosse além de jogos, puzzles, *playstation* e televisão. Para compreender o que poderia ser alterado procedeu-se a uma análise detalhada do espaço com o intuito de identificar algumas das suas lacunas.

O Pavilhão Lions divide-se em dois grandes espaços, uma área mais direcionada para as crianças (e.g., Figura 2.21), e uma zona dirigida para os adolescentes (e.g., Figura 2.22).



Figura 2.21 – Sala das Crianças



Figura 2.22 – Sala dos Adolescentes

Na sala destinada às crianças, para além dos quatro projetos existentes, nomeadamente as Aulas de Ginástica, Yoga e Zumba, o Desenhar Contigo, a Música nos

Hospitais e os Doutores Palhaços, e de algumas atividades pontuais que foram surgindo ao longo do ano, existia somente alguns jogos, puzzles, espaços faz-de-conta e uma televisão. Por outro lado, na sala reservada aos adolescentes existiam jogos, puzzles, uma *playstation* e uma televisão. Ainda assim, é importante referir que, apesar dos projetos existentes e das atividades pontuais se realizarem maioritariamente na sala das crianças, todos os presentes, incluindo adolescentes, pais, educadoras e voluntárias podiam e deviam participar em todos os programas/propostas.

Os jogos (e.g., Figura 2.23) e as atividades que se encontram nas salas do Pavilhão Lions são bastante dinâmicos, no entanto no decorrer dos últimos anos têm sido sempre os mesmos. Ou seja, crianças e adolescentes não têm contacto com outro tipo de atividades nem exploram novos recursos didáticos. Por estes motivos, as salas precisam de diferentes intervenções.



Figura 2.23 – Jogos e puzzles existentes no Pavilhão Lions

Após esta análise de necessidades, a proposta de intervenção centra-se sobretudo nestes dois âmbitos: conceção de atividades, preferencialmente de carácter tecnológico, a realizar durante a espera entre as consultas e os tratamentos; e a dinamização das salas do Pavilhão Lions, através da criação de novos recursos educativos. No entanto, constatou-se que a disposição (por exemplo: dores de cabeça, má disposição...) e a disponibilidade das crianças e adolescentes, na sequência de tratamentos oncológicos, dificulta a

realização de atividades que tirem partido de ecrãs muito coloridos e luminosos. Outra barreira foi a falta de um espaço exclusivo para a realização da intervenção, na medida em que era necessário concentração e silêncio em volta para que as atividades se concretizassem da melhor forma possível.

No entanto, o Pavilhão Lions (e.g., Figura 2.24) encontra-se neste momento à espera de uma sala para que se possam realizar, num futuro, novos projetos educativos ou atividade pontuais.



Figura 2.24 – Fachada principal do Pavilhão Lions e parque infantil

Tendo em conta estes obstáculos, foi proposto pela estagiária, um projeto educativo, intitulado de “Anim´Arte – O Segredo da Alegria!”, com caráter dinâmico e lúdico, que conseguisse reter a atenção do público-alvo. As atividades realizadas no contexto deste projeto serão apresentadas no capítulo que se segue.

Capítulo III – Projeto Educativo “Anim’Arte – O Segredo da Alegria!”

Este capítulo apresenta o Projeto “Anim’Arte – O Segredo da Alegria!” (3.1.), explicitando a sua periodicidade, o local e o grupo-alvo. É também apresentado o cronograma das sessões (3.2.) e a sua planificação (3.3.). Posteriormente segue-se a apresentação das atividades realizadas dentro do Instituto Português de Oncologia, no Pavilhão Lions (3.4.). Para finalizar procede-se a um balanço do seu impacto junto das crianças e adolescente através da avaliação do projeto em cada uma das sessões. (3.5.).

3.1. O Projeto Educativo *Anim’Arte – O Segredo da Alegria!*

O Projeto Educativo *Anim’Arte – O Segredo da Alegria!* surgiu da ideia de acreditar que trabalhar com crianças e/ou adolescentes com doenças oncológicas, traria diversos e múltiplos benefícios para ambos os lados. O paciente oncológico revela o que há de melhor nas pessoas. É nele que se vê a maior coragem, a maior determinação, a maior honestidade. Não existem mentiras e/ou dissimulações, mesmo que se tente. As emoções, boas ou más, estão à vista, e cada pequena vitória é motivo para se comemorar.

Acreditámos num público diverso, disponível, atento, com espaços educativos capazes de promover o ser, o saber e a criatividade. Privilegiou-se a cooperação, a participação, a livre escolha, a autonomia, a responsabilidade, como princípios educativos essenciais. Defendemos a comunicação, a diversidade e a liberdade como valores de cidadania. E ainda se conseguiu criar espaços de muitos e bons afetos.

Desta forma, o projeto compreendeu três tipos de atividades, uma ligada à leitura e escrita, outra à culinária para educação infantil e, ainda, outra relacionada com a utilização de recursos educativos digitais através do aplicativo Educaplay. O cartaz alusivo (e.g., Figura 3.1) ao presente projeto encontra-se na figura a seguir representada, mas também em anexo (Anexo I).

2018
ANIM'ARTE – O SEGREDO DA ALEGRIA!

Anim'Arte é um Projeto Educativo que consiste em três atividades, uma delas ligada à leitura e escrita, outra em uma culinária para educação infantil, e mais uma relacionada com a utilização das novas tecnologias de forma didática e pedagógica. Não é novidade que a leitura e a escrita são um hábito saudável e que devem ser estimuladas não apenas nas escolas, mas também por toda a vida adulta, sabe-se que melhora a concentração, aumenta o vocabulário, aumenta a criatividade e desenvolve o pensamento crítico e intelectual. Por outro lado, uma das maneiras mais eficazes de diversificar e estimular o desenvolvimento de crianças no processo pedagógico é por meio de atividades que fogem do padrão tradicional de ensino, como acultúria. Afinal, quando saímos da "sala de aula" e levamos as crianças para ambientes diferentes, como a cozinha, é possível aprender novos conteúdos e desenvolver habilidades. O projeto tem como principal objetivo proporcionar experiências que valorizem, respeitem, encorajem e estimulem os progressos de cada criança, contribuindo para a sua autoestima, constituindo um exemplo para as relações que crianças e adolescentes estabelecem entre si.

Projeto Educativo

Proporcionar às crianças situações de aprendizagem diversificadas ao longo do seu desenvolvimento, estimulando sempre as suas experiências.

Atividade 1
"Eu sou uma obra de arte..." (vivendo no mundo mágico da leitura e da escrita)

Atividade 2
"Crianças na Cozinha" (culinária para educação infantil)

Atividade 3
"O Mundo do Saber" (plataforma online Educaplay)

INSTITUTO PORTUGUÊS DE ONCOLOGIA

Segunda-Feira
14h00 – Atividade 1, 2 e 3

Quarta-Feira
14h00 – Atividade 2, 3 e 1

Sexta-Feira
14h00 – Atividade 3, 1 e 2

Figura 3.1 – Cartaz alusivo ao Projeto

Não é novidade que a leitura e escrita são um hábito saudável e que devem ser estimuladas não apenas nas escolas, mas também por toda a vida adulta. Sabe-se que melhora a concentração, aumenta o vocabulário, aumenta a criatividade e desenvolve o pensamento crítico e intelectual (Ganito, 2013). Por outro lado, uma das maneiras mais eficazes de diversificar e estimular o desenvolvimento de crianças no processo pedagógico é por meio de atividades que fogem do padrão tradicional de ensino, como por exemplo, a culinária ou a utilização das tecnologias digitais. Afinal, quando saímos da “sala de aula” e levamos as crianças para ambientes diferentes, é possível aprender novos conteúdos e desenvolver habilidades.

O projeto teve como principal objetivo proporcionar experiências que valorizassem, respeitassem, encorajassem e estimulassem os progressos de cada criança contribuindo para a sua autoestima, constituindo um exemplo para as relações que crianças e adolescentes estabelecem entre si.

Em seguida, apresentam-se a periodicidade, o local e o grupo-alvo do presente projeto. Relativamente à periodicidade, as atividades foram realizadas três vezes por

semana, em dias rotativos para poderem ser realizadas por crianças e adolescentes que tinham consulta ou tratamento no mesmo dia da semana. O local da intervenção, nomeadamente a sala de espera do Serviço de Pediatria, designada por Pavilhão Lions (e.g., Figura 3.2), foi o local escolhido para a implementação do projeto. Por último, mas não menos importante, o grupo-alvo, ou seja, todas as crianças e/ou adolescentes (e.g., Figura 3.3) que frequentavam o Pavilhão Lions.



Figura 3.2 – Pavilhão Lions



Figura 3.3 – Crianças e Adolescentes que frequentam o Pavilhão Lions

3.2. Cronograma das Sessões e Atividades

Como já foi referido anteriormente, o projeto foi implementado para todas as crianças e adolescentes, sendo que, ao todo foram realizadas 20 sessões. Para a realização destas sessões a estagiária dinamizava e acompanhava as crianças e adolescentes, com o apoio de alguns voluntários e da Educadora Maria Miranda, que sempre se mostrou disponível para ajudar e participar no que fosse necessário.

Inicialmente foi proposto que as sessões decorressem três vezes por semana, nomeadamente às segundas, quartas e sextas-feiras das 14h00 às 17h00, logo a seguir ao almoço. No entanto, verificou-se ao longo do ano letivo, a necessidade de se proceder a alguns ajustes na calendarização de acordo com a disponibilidade e muitas vezes, a vontade das crianças e adolescentes presentes no Pavilhão Lions. Em ambos os grupos etários foram abordados conteúdos e realizadas atividades um tanto ou quanto distintos, uma vez que tivemos em conta possíveis divergências devido aos diferentes ritmos e dinâmicas.

É importante referir que, inicialmente (sobretudo nas primeiras sessões), os adolescentes revelaram-se um pouco mais resistentes ao projeto, estavam impacientes e não mostravam qualquer tipo de interesse, o que, em conjunto com os pais e educadores nos levou a repensar nas linhas gerais da sessão. Chegou-se à conclusão que tinham como opção, serem participantes ou, por outro lado, participantes e colaboradores da sessão, ajudando em muito a estagiária, na organização e distribuição de tarefas.

De seguida é apresentado o cronograma final das sessões implementadas no âmbito do Projeto Educativo “Anim’Arte – O Segredo da Alegria!” (Tabela 3.1).

Tabela 3.1 – Cronograma das Sessões

Sessões Mês / Dias	S. 1	S. 2	S. 3	S. 4	S. 5	S. 6	S. 7	S. 8	S. 9	S. 10	S. 11	S. 12	S. 13	S. 14	S. 15	S. 16	S. 17	S. 18	S. 19	S. 20
	Março 05	1.1																		
7		2.1																		
12			2.2																	
21				1.2																
28					2.3															
Abril 4						3.1														
11							1.3													
13								2.4												
16									1.4											
18										2.5										
20											3.2									
23												2.6								
Mai 07													1.5							
16														3.3						
18															1.6					
21																3.4				
23																	1.7			
28																		1.8		
30																			2.7	
Junho 01																				3.5

-  Atividade 1 – “Eu sou uma obra de arte...”
-  Atividade 2 – “Crianças na Cozinha”
-  Atividade 3 – “O Mundo do Saber”

3.3. Planificação das Atividades do Projeto

Como foi anteriormente referido, este projeto teve início em março de 2018 e, desde então recaiu sobre diferentes temas, apresentando objetivos e conteúdos distintos. Durante o ano, pretendeu-se proporcionar experiências que valorizassem, respeitassem, encorajassem e estimulassem os progressos de cada criança contribuindo para a sua autoestima, constituindo um exemplo para as relações que crianças e adolescentes estabelecem entre si.

As sessões foram planificadas com alguma antecedência, de acordo com os temas que captavam mais a atenção das crianças e/ou adolescentes, tentando nunca fugir aos objetivos da ação. Segue-se a Tabela 3.2 que apresenta de forma sucinta os temas e os conteúdos das sessões do projeto.

Tabela 3.2 – Temas das Sessões do Projeto

Sessão	Tema Geral	Áreas
1, 4, 7, 9, 13, 15, 17 e 18	“Eu sou uma obra de arte...”	Português: Leitura, Escrita e Podcast
2, 3, 5, 8, 10, 12 e 19	“Crianças na Cozinha”	Culinária e Higiene
6, 11, 14, 16 e 20	“O Mundo do Saber”	Recursos Educativos Digitais: sobre cultura geral (Português, Matemática, História e Geografia)

Para orientar todo o projeto foi elaborada uma planificação geral onde constam os seus objetivos gerais e específicos, as atividades realizadas e os recursos necessários para a sua realização, assim como, a avaliação do projeto. Com o intuito de clarificar todo o projeto, é apresentada de seguida a planificação geral do mesmo (Tabela 3.3).

Tabela 3.3 – Planificação Geral do Projeto

Projeto	Anim'Arte – O Segredo da Alegria!
Ação	20 Sessões
Temas	Português, Culinária e Recursos Educativos Digitais sobre Cultura Geral
Local	Instituto Português de Oncologia de Lisboa, Pavilhão Lions
Tempo previsto	Ano letivo 2017/2018
Formadora responsável	Estagiária Rafaela Monteiro Ramos Afonso e Duarte
Grupo-alvo	Crianças e Adolescentes que frequentem o Pavilhão Lions
Objetivo (s) geral (ais)	<p>ATIVIDADE 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Promover o hábito da leitura e da escrita entre os participantes. 2. Proporcionar às crianças e adolescentes o prazer pela leitura. <p>ATIVIDADE 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Estimular o desenvolvimento das crianças e/ou adolescentes por meio de atividades que fogem do padrão tradicional de ensino (atividades de culinária). <p>ATIVIDADE 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Promover a aprendizagem através de atividades dinâmicas e lúdicas <i>online</i>.
Objetivos específicos	<p>ATIVIDADE 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Ler com fluência, boa dicção e entoação. 1.2. Interpretar, argumentar e refletir sobre temas abordados. 1.3. Ser capaz de recriar textos. <p>2.1. Despertar o gosto e interesse pela leitura e escrita.</p> <p>2.2. Ampliar e enriquecer o vocabulário.</p> <p>2.3. Desenvolver a criatividade através da criação de texto em prosa ou poesia.</p> <p>ATIVIDADE 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Fomentar o interesse das crianças e/ou adolescentes pelo ato de cozinhar. 3.2. Elevar a autoestima dos participantes (sentirem-se úteis ao preparar uma receita). 3.3. Apreciar a arte da culinária, participando na preparação de seus próprios alimentos. 3.4. Explorar os utensílios que são utilizados na preparação dos alimentos. 3.5. Consciencializar da importância de manter uma boa higiene durante a preparação dos alimentos. 3.6. Trabalhar em equipa (aprender e respeitar as regras de convívio).

		<p>3.7. Visualizar livros, revistas e jornais com receitas.</p> <p>3.8. Registar e criar um livro de receitas.</p> <p>ATIVIDADE 3</p> <p>4.1. Utilizar o telemóvel ou computador de forma autónoma.</p> <p>4.1. Incentivar à aquisição de novos conhecimentos através de aplicativos <i>online</i>.</p>
Recursos	Materiais	<p>ATIVIDADE 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computador • Telemóvel • Livros • Material de escrita <p>ATIVIDADE 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utensílios de cozinha • Material de escrita <p>ATIVIDADE 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computador • Telemóvel
	Humanos	<p>Estagiária Rafaela Monteiro Ramos Afonso e Duarte</p> <p>Educadora Maria Miranda</p> <p>Voluntários da LPCC</p>
Atividades		<p>ATIVIDADE 1 – “Eu sou uma obra de arte...”</p> <p>ATIVIDADE 2 – “Crianças na Cozinha”</p> <p>ATIVIDADE 3 – “O Mundo do Saber”</p>
Avaliação		<p>Avaliação por observação – Diários de Bordo</p> <p>Questionários de Satisfação</p>

3.4. Atividades realizadas nas Sessões

No que diz respeito às ações antes de iniciar qualquer uma das atividades propriamente ditas estas eram precedidas por dinâmicas de grupo para integrar, desinibir, divertir, refletir, aprender, apresentar e promover o conhecimento entre as pessoas. As dinâmicas de grupo, realizadas por meio de jogos, atuaram de diversas maneiras para o desenvolvimento do grupo, dado o seu aspeto lúdico, criativo e espontâneo.

Em relação à atividade 2, inicialmente tinha como tema dinâmicas de teatro, com estratégias de representação e dicção, e intitulava-se “Arte e Risos”, mas no fim da primeira sessão, chegou-se à conclusão que uma atividade deste género não poderia ser realizada num contexto como aquele em que estávamos a trabalhar. Não se reuniam as condições necessárias para tal, como um local sossegado para se praticar o texto, por exemplo.

A atividade acima mencionada tinha como objetivo geral: promover uma estratégia de teatro para crianças e adolescentes procurando conhecer as dificuldades de cada um, relacionando com o contexto de ensino de leitura e artes, através do lúdico e da criatividade. E tinha como objetivos específicos: desenvolver competências no domínio do Português; incentivar o gosto pela arte teatral; utilizar a voz como instrumento de trabalho; possibilitar a desinibição; desenvolver a capacidade de ser outro; e ainda, desenvolver a capacidade de memorização.

No que diz respeito à descrição da atividade a estagiária começava por promover uma leitura coletiva da peça, observando quem mais se identificava e se encaixava em determinado papel, perguntando aos participantes que papel mais lhes interessava.

Após a leitura, distribuía-se os papéis e o ensaio começava. A estagiária ia definindo pouco a pouco, juntos dos participantes, em que posição cada personagem estava em cada cena, como deveriam ser ditas as falas, em que momento teria que ser mais intensa e rápida a ação e os diálogos.

Quando tudo estava nos conformes, quando todos sabiam exatamente o que deviam dizer e fazer a estagiária perguntava aos participantes qual o espaço onde estes queriam que fosse apresentada a peça.

Relativamente à representação, a estagiária e os convidados, mães/pais e profissionais desfrutavam da emoção de se comunicar com as pessoas através da arte do teatro.

Como forma de dar por terminada a sessão, os intervenientes refletiam sobre a atividade respondendo a algumas questões, tais como: “O que fizemos nesta atividade? Gostaria que me descrevessem esta atividade em três palavras/frases. Que parte foi mais difícil? Se tivessem de falar desta a alguém como a descreveriam? Como se sentiram no início da atividade? Gostaram de representar?”.

Desta forma, a atividade “Arte e Risos” (e.g., Figura 3.4) foi substituída por uma atividade de culinária para crianças.



Figura 3.4 – Participantes da peça de Teatro

Como foi possível analisar através da Tabela 3.3 o projeto foi desenvolvido em 20 sessões. De seguida serão descritas as atividades realizadas no âmbito deste projeto.

1. “Eu sou uma obra de arte...” (vivendo no mundo mágico da leitura e da escrita).
2. “Crianças na Cozinha” (culinária para educação infantil).
3. “O Mundo do Saber” (plataforma *online* Educaplay).

3.4.1. “Eu sou uma obra de arte...”

OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

1. Promover o hábito da leitura e da escrita entre os participantes.
 - 1.1. Ler com fluência, boa dicção e entoação.
 - 1.2. Interpretar, argumentar e refletir sobre temas abordados.

- 1.3. Ser capaz de recriar textos.
2. Proporcionar às crianças e adolescentes o prazer pela leitura.
 - 2.1. Despertar o gosto e interesse pela leitura e escrita.
 - 2.2. Ampliar e enriquecer o vocabulário.
 - 2.3. Desenvolver a criatividade através da criação de texto em prosa ou poesia.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE 1

A estagiária começava por apresentar o conto ou poema que seria lido, explorando o título da obra, a ilustração da capa e o autor (e.g., Figura 3.5). Por sua vez, apresentavam-se as informações sobre o autor e, em conversa com todos os presentes, antecipava-se ou previa-se acontecimentos do texto a partir do título e da ilustração. Seguidamente, a estagiária lia o texto em voz alta e com entoação, uma vez que servia de modelo de leitor para todos os presentes. As apresentações em formato Power Point encontram-se em anexo (Anexo II).



Figura 3.5 – Apresentação da obra em Power Point (primeiro e último slide)

Após a leitura, conversava-se com os participantes para verificar se as previsões realizadas pelo grupo se confirmavam ou não. Perguntas, como as que se seguem, faziam parte do diálogo entre a estagiária e os intervenientes.

- “O que sentiram ao ouvir a história?
- O que gostaram?
- O que não gostaram na história?
- O que o texto faz lembrar?
- O que mudariam na história?”.

Num terceiro momento questionava-se os participantes com perguntas relacionadas com o texto lido inicialmente, e orientava-se ainda a realizarem uma leitura silenciosa (de forma individual, caso os participantes não conseguissem responder às questões).

Posto isto, num quarto momento, após a leitura silenciosa, os participantes eram convidados a gravarem *podcasts* (e.g. Figura 3.6). Realizava-se com o grupo uma leitura em voz alta, onde os participantes continuavam a leitura já iniciada por um colega, seguindo a indicação da estagiária. O propósito desta atividade era fomentar o gosto pela leitura em voz alta, atendendo à entoação e ao ritmo.



Figura 3.6 – Gravação em *Podcast*

Em penúltima estância, os participantes, em conjunto, realizavam uma produção escrita (e.g., Figura 3.7) a partir da recriação do texto lido e discutido, seguindo os seguintes passos: debater sobre o que precisava de ser mudado, sem perder a essência da história original; eliminar acontecimentos e criar outros, uma vez que não era necessário seguirem todos os acontecimentos da história.



Figura 3.7 – Recriação de um Texto

Por último, em jeito de reflexão, eram colocadas algumas questões de reconhecimento (o que fizemos nesta atividade?), de síntese (se tivessem de falar desta atividade a alguém, como a descreveriam?), e de avaliação (se gostaram da atividade).

SESSÕES DA ATIVIDADE 1

- 1.1. Pupo, I. (2010). Hoje foi um dia bom! In *Histórias com Direitos* (pp. 12-17). Lisboa: Plátano Editora, S. A.
- 1.2. Pupo, I. (2010). Hoje foi um dia bom! In *Histórias com Direitos* (pp. 12-17). Lisboa: Plátano Editora, S. A.
- 1.3. Stilton, T. (2014). Velhos mapas, novas tecnologias! In *Mistério em Paris* (pp. 98-105). Lisboa: Editorial Presença.
- 1.4. Stilton, T. (2014). À sombra da Torre Eiffel. In *Mistério em Paris* (pp. 169-178). Lisboa: Editorial Presença.
- 1.5. Pinguilly, Y. (2005). Por que os animais selvagens vivem na selva. In *Contos e Lendas da África* (pp. 97-112). São Paulo: Companhia das Letras.
- 1.6. Saint-Exupéry, A. (2008). Capítulo I. *O Príncipezinho* (pp. 9-18). Porto: Porto Editora.
- 1.7. Duval, M. (2001). O Polegarzinho. In *Viagem ao país dos Contos* (pp. 27-32). Porto: Livraria Civilização Editora.
- 1.8. Duval, M. (2001). A Polegarzinha. In *Viagem ao país dos Contos* (pp. 241-256). Porto: Livraria Civilização Editora.

3.4.2. “Crianças na Cozinha”

OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

1. Estimular o desenvolvimento das crianças e/ou adolescentes por meio de atividades que fogem do padrão tradicional de ensino (atividades de culinária).
 - 1.1. Fomentar o interesse das crianças e/ou adolescentes pelo ato de cozinhar.
 - 1.2. Elevar a autoestima dos participantes (sentirem-se úteis ao preparar uma receita).
 - 1.3. Apreciar a arte da culinária, participando na preparação de seus próprios alimentos.
 - 1.4. Explorar os utensílios que são utilizados na preparação dos alimentos.
 - 1.5. Consciencializar da importância de manter uma boa higiene durante a preparação dos alimentos.
 - 1.6. Trabalhar em equipa (aprender e respeitar as regras de convívio).
 - 1.7. Visualizar livros, revistas e jornais com receitas.
 - 1.8. Registrar e criar um livro de receitas.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE 2

A estagiária começava por conversar com os participantes sobre a origem da receita, a data de validade, como deveriam ser armazenados os alimentos, e os cuidados que se devia ter na cozinha, na higienização das mãos e nos utensílios utilizados.

Em seguida, preparava-se o espaço onde a atividade de culinária se desenrolava, colocavam-se aventais, prendiam-se os cabelos e lavavam-se muito bem as mãos. Só depois se preparava e elaborava a receita (e.g. Figura 3.8).



Figura 3.8 – Confeção de Bolachas

No momento a seguir, decoração (e.g., Figura 3.9), os participantes eram convidados a experimentar o alimento confeccionado. Ao término da degustação, os intervenientes arrumavam o espaço utilizado e tratavam da limpeza dos utensílios usados.



Figura 3.9 – Decoração das Bolachas

Em penúltima estância, solicitava-se aos participantes para registarem a receita de culinária numa folha, para mais tarde ser colocada num livro de receitas, produzido pelos mesmos (neste momento era trabalhada a leitura e a escrita da receita) (e.g., Figura 3.10).



Figura 3.10 – Produção do Livro de Receitas (juntamente com o pai)

Por fim, e para que as crianças e/ou adolescentes refletissem no final da sessão, eram colocadas algumas questões, tais como:

- “O que fizemos nesta atividade?
- Gostaria que me descrevessem esta atividade em três palavras/frases.
- Que parte da atividade foi mais difícil?
- Gostaram de cozinhar?”.

SESSÕES DA ATIVIDADE 2

- 1.1. Bolachas de Manteiga.
- 1.2. Bolachas com Pepitas de Chocolate.
- 1.3. Queques de Maçã.
- 1.4. Mini-croissants de Chocolate.
- 1.5. *Pizza* com Molho de Tomate e Orégãos.
- 1.6. Bolinhos de Chocolate.
- 1.7. Queques de Laranja.

As receitas acima mencionadas podem ser consultadas em anexo (Anexo III).

3.4.3. “O Mundo do Saber”

OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

1. Promover a aprendizagem através de atividades dinâmicas e lúdicas *online*.
 - 1.1. Utilizar o telemóvel ou computador de forma autónoma.
 - 1.2. Incentivar à aquisição de novos conhecimentos.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE 3

A estagiária começava por explicar de forma breve como funcionava a plataforma *online* Educaplay, onde juntamente com os intervenientes, se explorava o *website*. O Educaplay é uma plataforma para a criação de atividades educativas multimédia. Disponibiliza cerca de 16 tipos de atividades diferentes², nas quais é possível incorporar texto, imagem, som e vídeo.

² As atividades que se podem criar são Riddle, Fill in the Blanks, Crossword Puzzle, Dialogue, Dictation, Interactive Map, Jumbled Word, Jumbled Sentence, Slide Show, Matching Game, Matching Columns Game, Matching Mosaic Game, Wordsearch Puzzle, Quis, Videoquiz, Alphabet Game.

No momento seguinte os participantes realizavam várias atividades, nomeadamente, o preenchimento de espaços em branco (Fill in the Blanks), palavras cruzadas (Crossword Puzzle), mapa interativo (Interactive Map), jogos de correspondência em colunas (Matching Columns Game) e jogos de correspondência em mosaicos (Matching Mosaic Game) (e.g., Figura 3.11).



Figura 3.11 – Realização de atividades no Educaplay

Como forma de avaliação, depois de realizados os jogos na plataforma *online*, analisava-se os resultados obtidos pelos participantes nos diferentes tipos de atividades.

SESSÕES DA ATIVIDADE 3

Em cada uma das sessões – 6, 11, 14, 16 e 20 – foram realizadas as seguintes atividades (Tabela 3.4):

Tabela 3.4 – Atividades do Educaplay

Atividade	Título	Descrição	Palavras-Chave	Figura
Preenchimento de espaços em branco (Fill in the Blanks)	Palavras Perdidas	Preencher os espaços em branco do texto	Português, Texto, Palavras	3.12
	Completa o Poema	Preencher os espaços em branco do poema	Português, Poema, Palavras	3.13
Palavras Cruzadas (Crossword Puzzle)	Membros da Família	Encontrar as palavras escondidas em inglês	Inglês, Família, Membros	3.14
	Cores Cruzadas		Inglês, Cores, Palavras	3.15
Mapa Interativo (Interactive Map)	História e Geografia	Descobrir qual o monumento que representa cada País	História, Geografia, Monumentos	3.16

	De onde sou?	Encontrar a bandeira de cada País	Cultura Geral, Países, Bandeiras	3.17
Correspondência em Colunas (Matching Columns Game)	Multiplica-te	Descobrir qual a opção correta para cada uma das operações	Matemática, Multiplicação, Tabuada	3.18
	Sou capital de que País?	Relacionar de forma correta os Países e as Capitais	Geografia, Países, Capitais	3.19
Correspondência em Mosaicos (Matching Mosaic Game)	Rios do Mundo	Descobrir os rios mais importantes do mundo e a que País pertencem	Mundo, Países, Rios	3.20
	Animais de todo o Mundo	Encontrar a que grupo pertence da espécie animal	Natureza, Espécies, Animais	3.21



Figura 3.12 – Educaplay: Palavras Perdidas (preenchimento de espaços em branco)



Figura 3.13 – Educaplay: Completa o Poema (preenchimento de espaços em branco)



Figura 3.14 – Educaplay: Membros da Família (palavras cruzadas)



Figura 3.15 – Educaplay: Cores Cruzadas (palavras cruzadas)



Figura 3.16 – Educaplay: História e Geografia (mapa interativo)



Figura 3.17 – Educaplay: De onde sou? (mapa interativo)



Figura 3.18 – Educaplay: Multiplica-te (correspondência em colunas)



Figura 3.19 – Educaplay: Sou capital de que país? (correspondência em colunas)



Figura 3.20 – Educaplay: Rios do Mundo (correspondência em mosaicos)

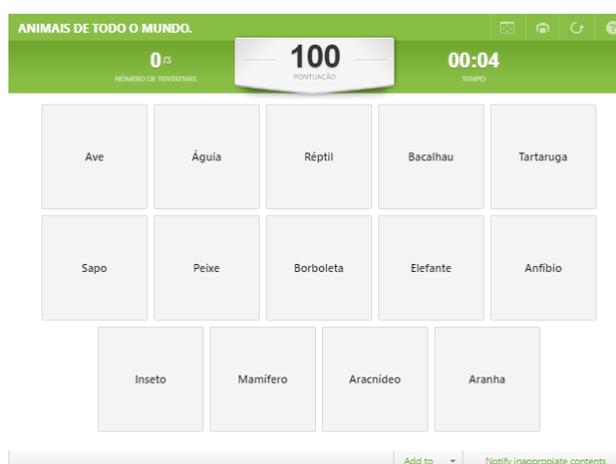


Figura 3.21 – Educaplay: Animais de todo o Mundo (correspondência em mosaicos)

3.5. Avaliação do Projeto

Como já foi referido anteriormente, uma das fragilidades do projeto foi precisamente crianças e adolescentes deterem algumas limitações associadas aos tratamentos. Uma parte negativa dos tratamentos encontra-se no facto dos medicamentos utilizados atingirem também as células saudáveis do corpo, sendo esta a causa dos efeitos secundários da quimioterapia, por exemplo.

Na maioria das vezes, os efeitos dos tratamentos podem fazer com que crianças e adolescentes sintam dores de cabeça, de pernas ou de braços, deixando o seu corpo mais frágil, sintam algumas dificuldades em comer, andar e correr, e às vezes, nem mesmo a vontade de brincar existe. Sentirem-se fracos, mal dispostos ou com muitas dores, são

outros dos sintomas que fazem com que não exista qualquer vontade para sorrisos, brincadeiras e boa disposição.

Estes fatores acabaram por, durante algumas sessões, complicar o processo de avaliação, na medida em que, o número de participantes que iniciou a sessão não era o mesmo no final da sessão, ou seja, muitos dos intervenientes não chegaram a preencher o questionário de satisfação. Este público, devido aos problemas de saúde, dificultou não só a fluidez na transição de tarefas, mas também a avaliação do projeto.

A avaliação deste projeto, realizada pelo meio de um questionário de satisfação, compreendeu três âmbitos: avaliar a aprendizagem dos conteúdos; avaliar se as estratégias utilizadas contribuíram para aumentar o interesse dos participantes e para uma maior retenção dos conteúdos; e, por fim, avaliar o impacto da sessão na vida destas crianças e adolescentes.

3.5.1. Instrumentos de Recolha de Dados

Relativamente aos instrumentos de recolha de dados utilizados na elaboração do presente projeto, os questionários de satisfação, elaborados para cada uma das atividades, encontram-se em anexo (Anexo IV).

DESCRIÇÃO DOS QUESTIONÁRIOS

Os participantes responderam com base numa escala de Likert, especificando o seu nível de concordância com uma determinada afirmação, sendo que 1 – discordo totalmente; 2 – discordo; 3 – indiferente; 4 – concordo; e 5 – concordo totalmente.

3.5.1.1. Questionário de Satisfação – Atividade 1

No que diz respeito aos conteúdos, os participantes respondiam a quatro afirmações: “gostei de estar nesta sessão”; “gostei dos temas trabalhos na sessão”; “os conteúdos foram claros”; e “as minhas questões e/ou dúvidas foram esclarecidas”.

Em relação às estratégias utilizadas, pretendia-se sondar os participantes sobre a sua opinião relativamente às atividades realizadas nas sessões, para isso, os participantes foram confrontados com mais quatro afirmações: “gostei dos jogos e atividades realizadas

na sessão”; “ a leitura partilhada facilitou a minha participação”; “o recurso ao podcast tornou a sessão mais divertida”; e “as atividades contribuíram para aumentar o meu interesse pela sessão”.

Para finalizar, pretendeu-se avaliar o impacto que a sessão terá na vida futuras destas crianças e adolescentes, desta forma, os participantes responderam a quatro afirmações: “o meu interesse pela leitura aumentou”; “vou procurar saber mais sobre o recurso ao *podcast*”; “vou recorrer ao *podcast* para trabalhos futuros”; e “os jogos e atividades realizadas na sessão deixaram-me feliz”.

O questionário acima mencionado encontra-se em anexo (Anexo IV-1).

3.5.1.2. Questionário de Satisfação – Atividade 2

No que toca a conteúdos, os participantes posicionavam-se perante quatro afirmações: “gostei de estar nesta sessão”; “gostei da receita escolhida para a sessão”; “a receita foi de fácil elaboração”; e “as minhas questões e/ou dúvidas foram esclarecidas”.

Relativamente ao impacto da sessão, foram colocadas quatro afirmações: “o meu interesse pela culinária aumentou”; “gostava de voltar numa próxima sessão”; “vou recorrer à culinária como forma de distração”; e “as atividades realizadas na sessão deixaram-me feliz”.

O questionário acima mencionado encontra-se em anexo (Anexo IV-2).

3.5.1.3. Questionário de Satisfação – Atividade 3

No que concerne aos conteúdos, foram colocadas quatro afirmações: “gostei de estar nesta sessão”; “gostei dos temas trabalhados na sessão”; “os conteúdos foram claros”; “e as minhas questões e/ou dúvidas foram esclarecidas”.

Quanto às estratégias utilizadas, os participantes posicionavam-se perante quatro afirmações: “gostei dos jogos e atividades realizadas na sessão”; “as atividades facilitaram a minha participação”; “o recurso ao Educaplay tornou a sessão mais divertida”; e “as atividades contribuíram para aumentar o meu interesse pela sessão”.

Para terminar, no que diz respeito ao impacto da sessão, foram apresentadas quatro afirmações: “o meu interesse pelos recursos didáticos aumentou”; “vou procurar saber mais sobre o recurso ao Educaplay”; “vou recorrer ao Educaplay para trabalhos futuros”; e “os jogos e atividades realizadas na sessão deixaram-me feliz”.

O questionário acima mencionado encontra-se em anexo (Anexo IV-3).

3.5.2. Resultados Obtidos

Apresenta-se em seguida, para cada uma das atividades, uma Tabela (Tabela 3.5, 3.6 e 3.7) com o número de participantes por sessão. E ainda uma breve explicação de como correu cada sessão e um comentário sobre os resultados obtidos.

3.5.2.1. Atividade 1 – “Eu sou uma obra de arte...”

Tabela 3.5 – Número de Participantes por Sessão

Número de Participantes por Sessão	
Sessão 1	1
Sessão 4	10
Sessão 7	5
Sessão 9	2
Sessão 13	5
Sessão 15	6
Sessão 17	7
Sessão 18	4
TOTAL	40

Em seguida, e tendo presente as três dimensões do questionário, apresentam-se os resultados obtidos relativamente aos conteúdos abordados na sessão (Figura 3.22), as estratégias (Figura 3.23) e o impacto da sessão (Figura 3.24), tendo em conta os resultados obtidos através do nível de satisfação de cada um dos participantes na atividade “Eu sou uma obra de arte...”.

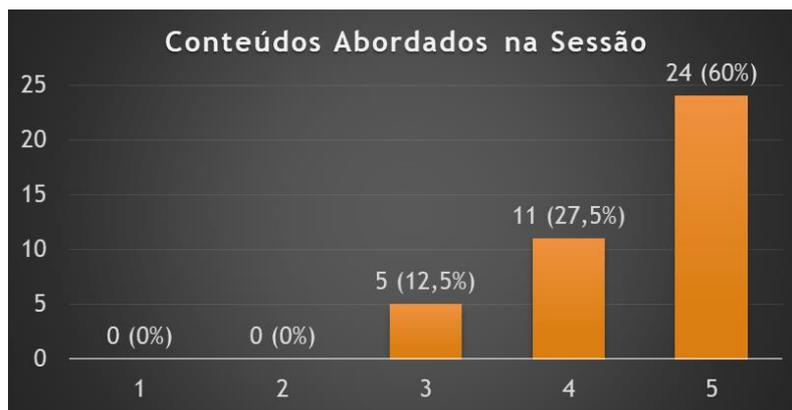


Figura 3.22 – Nível de Satisfação da Atividade 1 - Conteúdos



Figura 3.23 – Nível de Satisfação da Atividade 1 - Estratégias

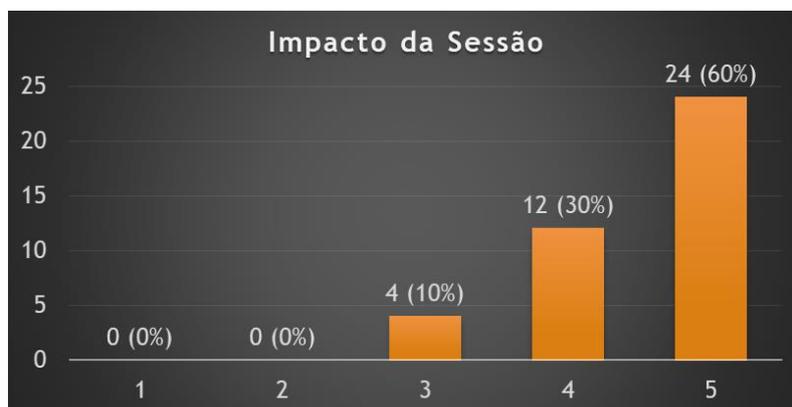


Figura 3.24 – Nível de Satisfação da Atividade 1 - Impacto

Nesta atividade participaram ao longo das sessões 40 participantes. Tendo presente as três dimensões do questionário, constata-se uma forte concordância dos participantes com 87.5% nos conteúdos abordados na sessão, 92.5% nas estratégias e com 90% no impacto da sessão. A percentagem dos indiferentes é muito baixa como se pode

observar nos gráficos, não havendo nenhum a manifestar a sua discordância. Através destas respostas podemos afirmar que os participantes se mostraram satisfeitos com a participação na atividade 1.

Relativamente às sessões, a primeira sessão não decorreu de acordo a planificação previamente estabelecida, uma vez que o número de participantes foi inferior ao esperado. Ainda assim, relativamente ao questionário entregue no final da sessão, o participante (Figura 3.25) respondeu de forma muito positiva. Foi possível verificar que qualquer planificação pode sofrer alterações quando se trata de um público que envolve crianças e adolescentes com doenças oncológicas.

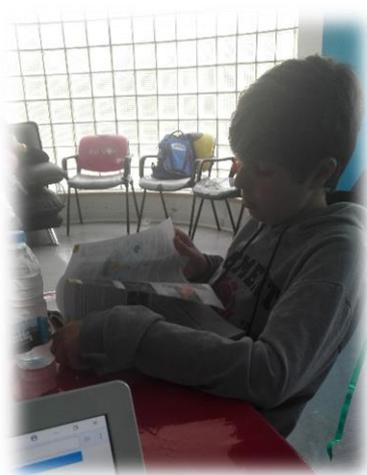


Figura 3.25 – Sessão da Atividade 1: Participante na fase de leitura

Na quarta sessão (Figura 3.26), ao contrário da primeira sessão, a maioria das atividades decorreu de acordo com a planificação previamente estabelecida. Numa das últimas tarefas, os participantes dispersaram e a atividade não foi conseguida, assim como a resposta às questões de reflexão final. Sabemos que quando se trata de crianças e/ou adolescentes com doenças oncológicas, situações destas podem acontecer em qualquer altura, em qualquer lugar. Ainda assim, e com alguma insistência, a estagiária conseguiu que todos preenchem-se o questionário de satisfação.



Figura 3.26 – Sessão da Atividade 1: Vencedoras da dinâmica de grupo

A sétima sessão realizou-se de acordo com a planificação previamente definida. No final da sessão os participantes, responderam de forma muito rápida às questões de reflexão e ainda ao questionário de satisfação. Terminada a sessão, houve espaço para desenhar e colorir os textos recriados ao seu gosto (Figura 3.27).



Figura 3.27 – Sessão da Atividade 1: Os participantes a colorir os desenhos

A nona sessão (Figura 3.28), infelizmente não decorreu de acordo a planificação estabelecida inicialmente. Devido ao número de participantes não foi possível realizar a dinâmica de grupos inicial, uma vez que era necessário existirem pelo menos seis intervenientes. Relativamente às restantes tarefas a sessão continuou conforme planeado. No que diz respeito aos questionários, ao final da tarde, e no término das consultas, a estagiária conseguiu que todas as crianças respondessem aos questionários.



Figura 3.28 – Sessão da Atividade 1: Participantes no momento de leitura

A décima terceira sessão (Figura 3.29) correu conforme a planificação estabelecida inicialmente. Um dos participantes trouxe consigo um livro – Contos e Lendas de África –, e uma vez que os participantes eram na sua grande maioria dos Países Africanos de Língua Oficial Portuguesa (PALOP) foi uma sessão muito animada, onde todos saíram de sorriso no rosto. A África é um país quente e aqueceu o coração de todos os intervenientes. Lembrar de onde vieram, recordar memórias e familiares, foram algumas das situações presentes na sessão.



Figura 3.29 – Sessão da Atividade 1: Participante a ouvir a gravação em *podcast*

A décima quinta sessão (Figura 3.30) desenrolou-se conforme as linhas orientadoras, e todas as partes da sessão, de uma forma geral, foram bem conseguidas.

No que diz respeito a uma das últimas tarefas, especificamente a escrita de um texto, os participantes realizaram-na de bom grado, assim como responderam às questões de reflexão final. Mesmo no final da sessão, a estagiária entregou aos participantes um questionário de satisfação, em que todos, no geral, responderam de forma muito positiva.



Figura 3.30 – Sessão da Atividade 1: Foto de grupo com todos os participantes

Tanto a décima sétima sessão, como a décima oitava sessão, decorreram ambas como planeado, uma vez que todos os participantes realizaram todas as atividades com um sorriso no rosto (Figura 3.31). No final de cada uma das sessões, os questionários foram respondidos com muita atenção e perspicácia, sendo os resultados finais bastante positivos.



Figura 3.31 – Sessão da Atividade 1: Participante no final da sessão

3.5.2.2. Atividade 2 – “Crianças na Cozinha”

Tabela 3.6 – Número de Participantes por Sessão

Número de Participantes por Sessão	
Sessão 2	3
Sessão 3	5
Sessão 5	4
Sessão 8	6
Sessão 10	5
Sessão 12	7
Sessão 19	6
TOTAL	36

Em seguida, apresentam-se os resultados obtidos perante as duas dimensões do questionário: os conteúdos abordados (Figura 3.32) e o impacto da sessão (Figura 3.33), através do nível de satisfação de cada um dos participantes na atividade “Crianças na Cozinha”.

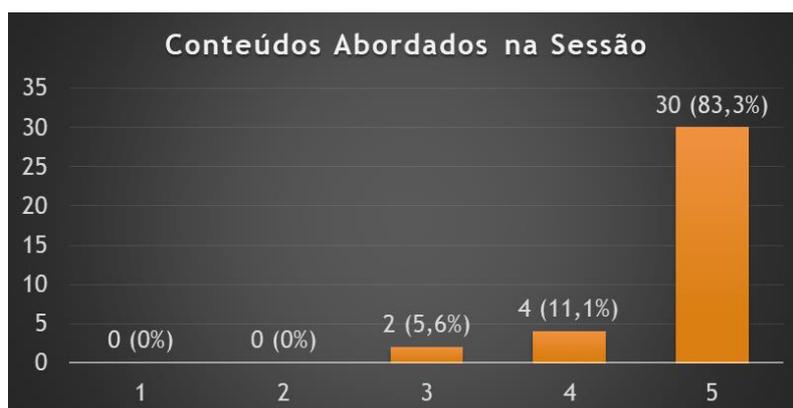


Figura 3.32 – Nível de Satisfação da Atividade 2 - Conteúdos

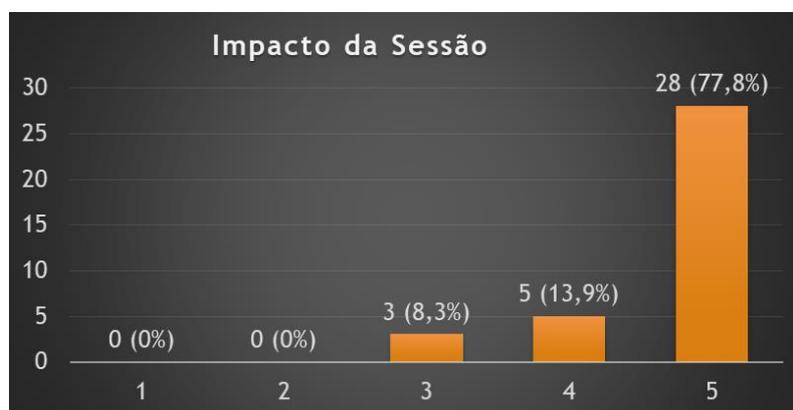


Figura 3.33 – Nível de Satisfação da Atividade 2 - Impacto

Participaram ao longo das sessões 36 participantes. Tendo mais uma vez presente as dimensões do questionário, como se pode constatar foi a atividade que obteve a percentagem mais elevada na opção Concordo Totalmente. A satisfação dos participantes situou-se acima dos 90%, nomeadamente 94.4% nos conteúdos abordados na sessão e 91.7% nas estratégias. Esta foi efetivamente a atividade que mais interesse despertou nos participantes.

Relativamente às sessões, a segunda sessão decorreu de acordo com a planificação previamente estabelecida “Artes e Risos”. No que diz respeito às perguntas de reflexão final sobre a atividade foram respondidas de forma muito entusiasta pelas participantes. Que no final da sessão, também responderam ao questionário entregue pela estagiária de forma muito positiva. Contudo, chegou-se à conclusão que uma atividade deste género não poderia ser realizada num contexto como aquele em que estamos a trabalhar. Não há espaço nem condições necessárias para tal, como um local sossegado para se praticar o texto, por exemplo. A atividade “Arte e Risos” (dinâmicas de teatro – estratégias de representação e dicção) será substituída por uma atividade de culinária para crianças (Figura 3.34).



Figura 3.34 – Sessão da Atividade 2: Confeção de “pizzas faz-de-conta” (com farinha e água)

A terceira sessão (Figura 3.35) desenrolou-se conforme os objetivos estabelecidos. A alegria e o entusiasmo estavam estampados no rosto de todas as crianças

e adolescentes, à medida que entravam no Pavilhão Lions e se aproximavam da mesa, dali já não saiam, perguntavam logo de seguida o que era preciso fazer para poder participar na atividade. Relativamente à reflexão final sobre a atividade e posterior preenchimento do questionário, os pais ajudaram nas respostas, visto que as crianças presentes não sabiam muitas delas ler. No entanto as respostas foram todas muito positivas, até porque mesmo os pais puderam fazer parte da sessão.



Figura 3.35 – Sessão da Atividade 2: Confeção de bolachas de manteiga

A quinta sessão (Figura 3.36) foi uma vez mais um êxito. Visto se tratar de uma atividade de cariz tão prático, não houve ninguém, nem mesmo os pais, que se negassem a tocar no material e a colar as mãos na massa. No que concerne à reflexão final sobre a atividade e posterior preenchimento do questionário, uma vez mais, os pais ajudaram nas respostas. No final o feedback foi “gostámos muito, mas mesmo muito desta atividade, olha como estão todos tão felizes.” (mãe do Salvador - 6 anos).



Figura 3.36 – Sessão da Atividade 2: Mães e crianças na cozinha

A oitava sessão decorreu de acordo com a planificação estabelecida inicialmente. Enquanto esperavam pelos tão desejados “queques de maçã” (Figura 3.37), as crianças registaram a receita numa folha, que mais tarde foi colocada num livro de receitas. No que diz respeito à reflexão final sobre a atividade e posterior preenchimento do questionário, obteve-se um *feedback* muito positivo, como em todas as sessões. Como muitos pais diziam “é impossível não gostar, é impossível não estar feliz!” (mãe da Carolina - 3 anos).



Figura 3.37 – Sessão da Atividade 2: Confeção de “queques de maçã”

A décima sessão (Figura 3.38) realizou-se de acordo com a planificação definida inicialmente. Enquanto aguardavam que os “mini-croissants” ganhassem forma, aproveitaram e registaram a receita de culinária, tomado em atenção as notas apontadas inicialmente. No que diz respeito à reflexão final sobre a atividade e ao preenchimento do questionário, os pais ajudaram nas respostas, respondendo a grande maioria pelos filhos.



Figura 3.38 – Sessão da Atividade 2: Crianças preparam “mini-croissants de chocolate”

A décima segunda e a décima nona sessão decorreram conforme estabelecido inicialmente pela estagiária. Sabe-se que esta foi a atividade que “convidou” sempre a maioria dos presentes a participar, incluindo pais, profissionais e auxiliares (Figura 3.39). Relativamente à reflexão final sobre a atividade e sobre o preenchimento do questionário, correu tudo dentro da normalidade, obtendo como na maioria das sessões resultados bastante positivos.



Figura 3.39 – Sessão da Atividade 2: Confeção de “pizzas”

3.5.2.3. Atividade 3 – “O Mundo do Saber”

Tabela 3.7 – Número de Participantes por Sessão

Número de Participantes por Sessão	
Sessão 6	5
Sessão 11	3
Sessão 14	3
Sessão 16	5
Sessão 20	6
TOTAL	22

Em seguida, e tendo presente as três dimensões do questionário, apresentam-se os gráficos com os resultados obtidos sobre os conteúdos abordados na sessão (Figura 3.40), as estratégias (Figura 3.41) e o impacto da sessão (Figura 3.42) na atividade “Mundo do Saber”.

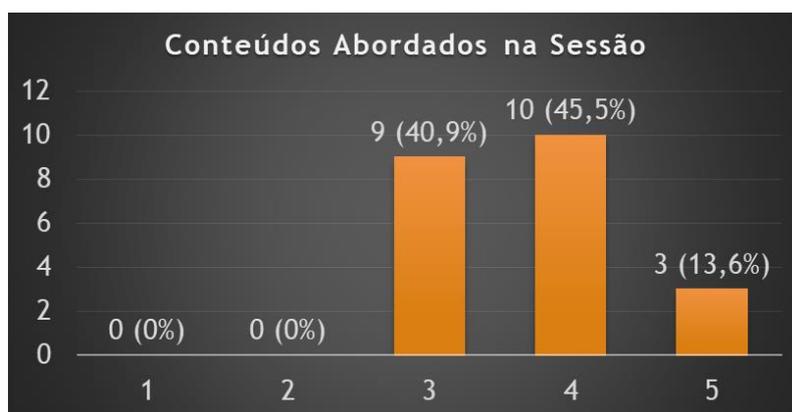


Figura 3.40 – Nível de Satisfação da Atividade 3 - Conteúdos



Figura 3.41 – Nível de Satisfação da Atividade 3 - Estratégias

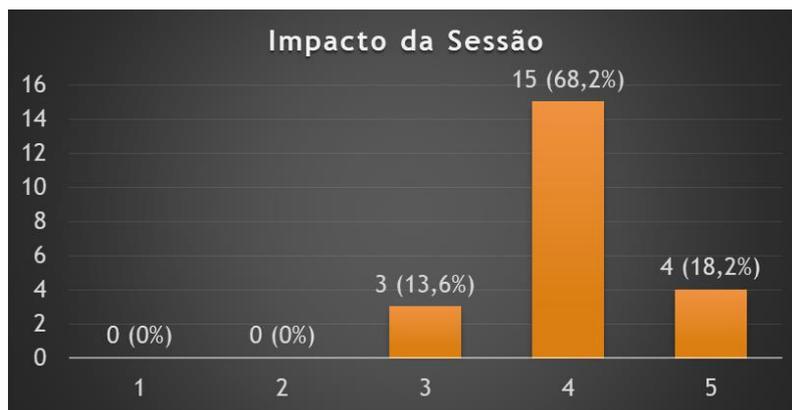


Figura 3.42 – Nível de Satisfação da Atividade 3 - Impacto

Na terceira e última atividade participaram 22 participantes. Verifica-se, contrariamente ao esperado com o uso das tecnologias digitais, que a Satisfação dos participantes foi menor, sendo de 59.1% nos conteúdos abordados na sessão, 68.2% nas estratégias, e 86.4% no impacto da sessão. Talvez devido a algumas limitações (dores de cabeça, cansaço, náuseas, desmotivação...) por parte dos participantes a avaliação incidiu no nível 4, seguindo-se a indiferença (nível 3).

Relativamente às sessões, a sexta sessão desenrolou-se de acordo com a planificação estabelecida inicialmente. Após a dinâmica, explicou-se de forma breve como funcionava a plataforma *online* Educaplay, onde se fez uma exploração do site com todos os participantes (Figura 3.43). Promoveu-se a realização dos jogos, onde vários tipos de atividades foram elaboradas. Em última estância, e relativamente ao preenchimento do questionário, todos os elementos responderam de forma rápida e bastante satisfatória.



Figura 3.43 – Sessão da Atividade 3: Exploração do Educaplay pelos participantes

A décima primeira sessão poderia ter corrido conforme a planificação previamente estabelecida se o número de participantes tivesse sido maior. Com isto não foi possível realizar a dinâmica de grupos. Ainda assim, logo em seguida promoveu-se a realização de diversos jogos (Figura 3.44). No final da sessão, os participantes preencheram o questionário e uma das adolescentes pediu ajuda na criação de uma conta na plataforma do Educaplay, justificou dizendo que seria uma boa ferramenta de trabalho para no futuro ajudá-la a estudar para os testes.



Figura 3.44 – Sessão da Atividade 3: Participante realiza a atividade “Cores Cruzadas” do Educaplay

A décima quarta sessão decorreu de acordo com o delineamento inicial. No que concerne ao desenrolar da sessão a estagiária promoveu a realização dos jogos (Figura 3.45), e acompanhou de perto as respostas de todos os participantes, ajudando sempre que necessário. No término da sessão, os membros preencheram o questionário e questionaram se para além do Educaplay existiam outras plataformas *online* e /ou gratuitas que lhes pudessem vir a ser úteis para trabalhos ou testes da escola.



Figura 3.45 – Sessão da Atividade 3: Realização de jogos

A décima sexta e vigésima sessão decorreram ambas de acordo a planeamento elaborado pela estagiária. Promoveu-se a realização de jogos, onde vários tipos de atividades foram realizadas (Figura 3.46). No que diz respeito ao preenchimento do questionário obteve-se um feedback muito positivo de todos os participantes.



Figura 3.46 – Sessão da Atividade 3: Feedback dos resultados obtidos pelos participantes

Em suma, os participantes reagiram positivamente às atividades, tendo sido possível criar um ambiente de aprendizagem, de entretenimento e, muitas vezes, de uma boa gargalhada. Estas crianças e adolescentes passam por momentos muito penosos, bem como os seus acompanhantes. Ouvi-los rir durante o seu envolvimento nas atividades foi muito compensador.

Capítulo IV – Atividades de Acompanhamento na Instituição

O quarto capítulo deste relatório apresenta outras atividades realizadas ao longo do ano letivo no âmbito do estágio curricular. Ao todo somam-se 15 atividades de acompanhamento na Instituição.

4.1. Visita da Rádio Comercial

No dia 19 de outubro de 2017, a Rádio Comercial (rádio nacional portuguesa, com cobertura em Portugal Continental) visitou o Instituto Português de Oncologia de Lisboa. O objetivo consistiu em surpreender um dos meninos do Serviço de Pediatria, que sonhava conhecer todos os elementos da rádio, e que nesse mesmo dia completava 16 anos de idade.

Os elementos da Rádio Comercial (e.g., Figura 4.1) deixaram, não só o aniversariante, mas todos os presentes, crianças, adolescentes, pais, educadoras e assistentes operacionais, entusiasmados, felizes, sentindo-se uma enorme euforia e energia no Pavilhão Lions.



Figura 4.1 – Rádio Comercial

4.2. Visita dos juniores do Sporting Clube de Portugal

A equipa de juniores do Sporting Clube de Portugal (e.g., Figura 4.2) deslocou-se no dia 25 de outubro de 2017 ao Instituto Português de Oncologia de Lisboa. Em mais uma iniciativa social – organizada entre a Fundação Sporting e o Gabinete de Apoio ao Atleta –, e relacionada com o flagelo do cancro, sete atletas leoninos distribuíram presentes e sorrisos às crianças que brincavam no Pavilhão Lions à espera de consultas médicas.



Figura 4.2 – Equipa dos Juniores do Sporting Clube de Portugal

Bernardo Sousa, Filipe Semedo, Hugo Cunha, Tomás Silva, Elves Baldé, Tiago Djaló e Bavikson Biai, tal como Tiago Fernandes, chegaram de cabeça rapada e o treinador explicou como a experiência de outros anos o levou a combinar a ação com os jogadores: "Há dois anos, quando cá estivemos, os miúdos olhavam para a forma como os atletas penteavam o seu cabelo. Quisemos tornar a visita o mais natural possível, ficar o mais igual possível do ponto de vista físico. É apenas cabelo, importa é sermos fortes mentalmente, sabendo que são ídolos para muitos deles".

Sandra Ferreira, mãe de Bruno, salienta a felicidade do filho: "Foi um dia diferente. Ele já tinha estado em Alvalade com a equipa principal. Foi o que pediu no Make-A-Wish (organização que concretiza os desejos dos mais pequenos). Adora o Sporting Clube de Portugal. Está contente, está muito feliz. Foi sorte, porque agora só vimos aqui de três em três meses. Felizmente...".

Depois de brincarem com os mais novos, entregarem um peluche personalizado do Jubas, além de cadernos, autógrafos e sorrisos, muitos sorrisos, deu-se o momento de

subir até ao Sector do Internamento. No final, foi entregue ao hospital uma camisola autografada por todo o plantel.

4.3. Estrelas e Ouriços

Estrelas e Ouriços (e.g., Figura 4.3) é um roteiro cultural de atividades em família, que surgiu da dificuldade de duas mães em selecionar atividades para fazer com os seus filhos, em programar fins-de-semana, tentando aproveitar a panóplia de iniciativas interessantes e criativas que as instituições e empresas na área cultural têm para oferecer.



Figura 4.3 – Atividades dinamizadas pelas Estrelas e Ouriços

Num mundo em que o estímulo e a aprendizagem dos mais pequenos extravasam o espaço da escola e em que a educação não formal ganha cada vez mais relevância, o IPO aceitou a proposta da diretora-geral, do Estrelas e Ouriços, Madalena Diogo, onde durante alguns dias, crianças e adolescentes do Serviço de Pediatria puderam participar nas várias atividades lecionadas, trabalhando sempre com material reciclado.

É necessário privilegiar atividades lúdicas e simultaneamente didáticas, que permitam uma experiência conjunta e enriquecedora.

4.4. Baby Pelones espalham magia

No dia 8 de novembro de 2017, os Baby Pelones (e.g., Figura 4.4) chegaram ao IPO de Lisboa e a magia aconteceu. A Fundación Juegaterapia, uma instituição espanhola que apoia crianças com cancro, criou estes bonecos e bonecas sem cabelo, para homenagear as crianças com cancro e apoiar a investigação na área da oncologia pediátrica.



Figura 4.4 – Entrega dos Baby Pelones às crianças

Elementos da fundação, juntamente com o cantor Matias Damásio, visitaram as crianças em acompanhamento no Serviço de Pediatria do IPO Lisboa e levaram consigo os Baby Pelones.

À semelhança de outros projetos dinamizados em Espanha pela Fundação, como "El Jardín de Mi Hospi", que permitiu a construção de jardins nos telhados dos hospitais, os Baby Pelones têm merecido a atenção e apoio de muitas pessoas e entidades. Também figuras públicas, como Shakira e Ricky Martin, se associaram ao projeto, desenhando os lenços que os bonecos usam na cabeça.

Os Baby Pelones podem ser adquiridos, também em Portugal, no El Corte Ingles, fazendo a Juegaterapia questão de sublinhar que todas as verbas recolhidas são encaminhadas para os projetos da Fundação, que incluem o financiamento de projetos de investigação do cancro pediátrico em Portugal.

4.5. Salesianos voltam a fazer presépio do IPO

Uma vez mais, a iniciativa da professora Mafalda Castella ganhou vida pelas mãos dos alunos de artes plásticas dos Salesianos do Estoril e das alunas do *atelier* Cola Incubadora de Artistas. A escritora Ana Oom ajudou a dar vida a este trabalho e escreveu a história do presépio (e.g., Figura 4.5) que foi oferecido ao IPO neste Natal.



Figura 4.5 – Presépio oferecido ao IPO de Lisboa

A apresentação, que aconteceu no dia 29 de novembro de 2017 pelas 14h00, no anfiteatro, contou com a participação dos alunos e das suas mentoras. A história que deu cor e forma a este presépio, fala sobre uma menina que conta a todos os presentes como é viver o dia de Natal longe de casa mas perto de tantos outros que lhe são tão queridos (médicos, enfermeiros, assistentes operacionais...).

Este foi o segundo ano consecutivo em que o IPO de Lisboa recebeu um presépio especial, feito por alunos do Salesianos do Estoril. Tal como no ano passado, o presépio ficou em exposição no átrio do anfiteatro.

4.6. Festa de Natal da Pediatria

No seguimento do que é tradição, realizou-se no anfiteatro do IPO de Lisboa, no dia 13 de dezembro de 2017, a festa de Natal (e.g., Figura 4.6) dedicada aos pequenos utentes do Serviço de Pediatria do Instituto, com organização do Núcleo da Região Sul da Liga Portuguesa Contra o Cancro e com o apoio técnico da Rádio Renascença.



Figura 4.6 – Festa de Natal do Serviço de Pediatria

Mais um ano em que a animação e a alegria foram ponto assente na festa de Natal oferecida às crianças internadas ou em tratamentos no IPO.

O Serviço agradeceu a todos os que com a sua generosidade colaboraram para que durante algumas horas pudéssemos iluminar os sorrisos dos mais pequenos:

- IPO de Lisboa – Dr. Francisco Ramos e Direção Clínica, Equipa de Pediatria – Dr.^a Filomena Pereira; Equipa de comunicação; Sandra Gonçalves (Audiovisuais do IPO); Sr. Manuel Oliveira (Segurança do IPO).
- Voluntários da Pediatria.
- Artistas convidados (por ordem alfabética) – Avô Cantigas; João Blumel; Sr. José Maria (Pai Natal); Matay; Nilton; Ricardo Barroso, Ricardo Neiva e Tomás Adrião (The Voice); Salesianos de Lisboa; Zig Zag.

- Parceiros – AVK (empresa de equipamentos de som); Douglas Gilman – oferta dos lanches; Central de Cervejas; Fundação Oriente – oferta de brinquedos; Matel – oferta de brinquedos; Pastéis de Belém; Sabores Saudáveis – oferta de lanche; Sumol Compal – oferta de sumos.

No dia 14 de dezembro a celebração desta época especial continuou com a festa Natal do Instituto, que foi organizada pelos Serviços da Instituição e pelos seus profissionais e que contou com a colaboração da empresa Alfa Som, que se solidarizou com o IPO e ofereceu a luz e som para a festa.

4.7. Santini (empresa de gelados)

Os pequenos utentes do IPO de Lisboa foram, no dia 8 de janeiro de 2018, surpreendidos com gelados, uma oferta da Santini (e.g., Figura 4.7), empresa que mais uma vez se associou para proporcionar momentos mais doces aos utentes.



Figura 4.7 – Empresa de gelados Santini

A conhecida marca de gelados presenteou as crianças e as suas famílias com deliciosos gelados, que foram distribuídos no Serviço de Internamento, com a preciosa ajuda das atrizes Inês Castelo-Branco e Vera Kolodzig.

Junto ao Pavilhão Lions, a Vantini (uma réplica de uma carrinha «pão de forma») fez as delícias de todos os presentes. Em copo ou em cone os mais pequenos podiam

escolher de entre vários sabores disponíveis os que mais lhe agradavam, enquanto esperavam por mais uma consulta ou na saída de mais um tratamento.

Foi mais um momento especial para as crianças que quebrou a rotina do seu dia-a-dia no IPO de Lisboa. Nas palavras de uma mãe «um gesto de simpatia que não se espera dá ânimo nos momentos menos bons», e este era o principal objetivo, permitir que as boas sensações ajudassem a encarar mais um dia de tratamentos no IPO.

4.8. Festa de Carnaval da Pediatria

No dia 9 de fevereiro de 2018, profissionais e voluntários animaram, não só o Serviço de Pediatria, mas todos os serviços do Instituto Português de Oncologia, com as suas fantasias de Carnaval (e.g., Figura 4.8).



Figura 4.8 – Festa de Carnaval do Serviço de Pediatria

Muitos foram os sorrisos, gargalhadas e abraços recebidos por centenas de doentes e acompanhantes. «Piratas das Caraíbas» foi o tema escolhido pelas educadoras de infância do Serviço de Pediatria, que uma vez mais fizeram o dia de muitos valer a pena, atenuando a dor e a espera em muitas das salas por onde passaram.

O Carnaval na Pediatria do IPO de Lisboa fez-se sentir, e polícias, fadas e bruxinhas foram os acompanhantes dos piratas da capitã Filó (Diretora do Serviço de Pediatria, doutora Filomena Pereira).

4.9. Visita da banda da Guarda Nacional Republicana

No dia 12 de fevereiro de 2018, pelas 14h, a banda da Guarda Nacional Republicana (GNR), para assinalar o Dia Internacional da Criança com Cancro (15 de fevereiro) presenteou as crianças e adolescentes do IPO de Lisboa com um Concerto de Carnaval, na sala de espera do Pavilhão Lions.

Esta iniciativa da GNR (e.g., Figura 4.9), inserida no cumprimento das suas missões de responsabilidade social, teve por objetivo oferecer aos doentes e profissionais do Instituto um momento musical nesta época festiva.



Figura 4.9 – Banda da GNR e a sua mascote

Após esta atuação, a banda sinfónica da GNR deslocou-se, juntamente com as suas mascotes ao Serviço de Internamento, onde também atuou para os pequenos utentes do IPO de Lisboa, com a distribuição de pequenas lembranças.

Momentos que ajudaram a marcar esta época de festa, a quebrar a rotina diária de tratamentos e consultas e uma contribuição para a humanização de cuidados que é objetivo permanente da Instituição.

4.10. Cães & Livros – Reading Education Assistance Dogs (READ)

No dia 23 de fevereiro de 2018, a Cães & Livros (e.g., Figura 4.10) deslocou-se até ao IPO, onde uma manhã igual a tantas outras se transformou numa manhã diferente e cheia de boas energias. A Cães & Livros trouxe consigo a cadela Mina para ouvir histórias contadas pelas crianças da pediatria. Uma manhã dedicada à leitura de livros da Kalandraka e aos trabalhos manuais.



Figura 4.10 – Programa Cães & Livros

O programa READ é um programa que melhora as competências de leitura e a comunicação através de um método diferente: ler para um cão. Mas não é um cão qualquer.

Os cães do programa READ são treinados e sujeitos a um exame rigoroso segundo os requisitos de saúde, segurança, aptidão e temperamento exigidos pelo Internacional Therapy Animals para este tipo de intervenções. São reavaliados a cada dois anos e têm um seguro de trabalho.

Destina-se a crianças com dificuldades de leitura e aprendizagem, receio de ler em voz alta, falta de motivação para a leitura, baixa autoestima, outras culturas e idiomas,

dificuldades familiares e/ou sociais, perturbação de hiperatividade e défice de atenção, e ainda crianças com necessidades educativas especiais.

Todos sabemos que os cães não sabem ler, no entanto, sabem ouvir. A sua presença cria um ambiente convidativo, motivador e divertido. Daí surge o termo Cães&Livros, nascido em julho de 2015.

4.11. Science4all

A Science4all trouxe Ciência à Pediatria do IPO no dia 26 de fevereiro de 2018. Experiências simples e divertidas tornaram a manhã mais animada (e.g., Figura 4.11). A empresa Type Solution, SA associou-se a esta visita e ofereceu uma TV para a sala do Pavilhão Lions.



Figura 4.11 – Magia com a Science4all

Coordenada por duas licenciadas em Ciência e Engenharia dos Materiais, a Science4all procura ensinar ciência de uma forma simples, divertida e acessível a todos, independentemente da idade (e.g., Figura 4.12).



Figura 4.12 – Eletrónica com a Science4all

4.12. Teatro: A Terra dos Sonhos – O Musical

No dia 24 de março de 2018 a estagiária foi convidada, por elementos do Serviço de Pediatria, para assistir à famosa peça de teatro *A Terra dos Sonhos – O Musical*. O evento decorreu no Teatro Culturgest, em Lisboa.

A Terra dos Sonhos (e.g., Figura 4.13), uma associação que se dedica à realização dos sonhos de crianças e jovens carenciados ou diagnosticados com doenças crónicas e/ou em estado avançado de doença, anda há mais de 10 anos a realizar sonhos que parecem impossíveis, como viagens à Lapónia ou à Disney e até encontros com o futebolista Cristiano Ronaldo.



Figura 4.13 – Logótipo do Teatro/Musical

Para assinalar os seus 10 anos, a organização fundada no dia 1 de junho de 2007 (Dia Mundial da Criança) criou um musical para o Teatro Tivoli, em Lisboa. Depois do sucesso do primeiro espetáculo em 2017, a história repete-se com a segunda edição da *Terra dos Sonhos – O Musical* (2018).

A Terra dos Sonhos desafia as famílias a encontrarem os seus próprios sonhos neste espetáculo criado por ocasião do seu 10º Aniversário.

No musical, que inclui músicas originais de Artur Guimarães e letras de Matilde Trocado, Marta, de 10 anos, e Daniel, de 14 anos, procuram a Terra dos Sonhos num local improvável: a sala de espera de um hospital. Ao viver esta aventura, as crianças acabam por perceber que vale sempre a pena lutar por aquilo em que acreditamos e que não existem sonhos impossíveis. Juntos, e com o elenco formado por Alda Gomes, Ruben Madureira, Sissi Martins, José Lobo, entre outros, descobrem que os sonhos podem valer a pena (e.g., Figura 4.14).



Figura 4.14 – Elenco do Teatro *A Terra dos Sonhos*

4.13. Caça aos ovos da Páscoa

No dia 28 de março de 2018 realizou-se na sala de espera do Pavilhão Lions, do Serviço de Pediatria, a caça aos ovos da Páscoa (e.g., Figura 4.15).



Figura 4.15 – Caça aos ovos da Páscoa

Todos os anos a Liga Portuguesa Contra o Cancro (LPCC) organiza uma caça aos ovos para famílias e crianças do IPO de Lisboa, uma vez que a Páscoa não seria a mesma coisa sem essa divertida tarefa. Reuniram-se, profissionais, colaboradores, voluntários, familiares e crianças, que descobriram rapidamente onde os coelhos esconderam as guloseimas (e.g., Figura 4.16).



Figura 4.16 – Mães e filhos na caça aos ovos da Páscoa

4.14. Visita ao Metro de Lisboa

No dia 11 de maio de 2018, pelas 11h00 algumas das crianças e adolescentes do Pavilhão Lions foram convidados a visitar o Metro de Lisboa.

O entusiasmo é sempre grande. Todas as sextas-feiras, os pequenos artistas do Serviço de Pediatria desenhavam com Teresa Ruivo, urban sketcher e voluntária no IPO. Mas neste dia, as crianças tiveram um desafio muito especial: desenhar no Metro de Lisboa.

O resultado da visita ao Metro (e.g., Figura 4.17) poderá vir a fazer parte de uma exposição nas estações mais próximas do Instituto, Praça de Espanha e Jardim Zoológico, mas, naquele momento, o objetivo não era muito diferente daquele que movia a iniciativa há cerca de ano e meio: levar as crianças a observar o que as rodeia, deixar fluir a imaginação e desenhar, tentando esquecer por alguns momentos as dores dos tratamentos, as maldades da doença. Dar um pouco de normalidade às crianças e aos pais, que os acompanham neste dia-a-dia, nas idas ao hospital e também neste passeio.



Figura 4.17 – Visita ao Metro de Lisboa

Não se fala da doença no projeto Desenhar Contigo. Não é uma regra, simplesmente não há necessidade disso. Tudo funciona de forma simples: cada criança tem um caderno que funciona como o seu diário gráfico.

No passeio pelo metro, os pais acompanharam os filhos e também ensaiaram uns traços nos cadernos. “Com a Teresa, toda a gente desenha”, avisaram alguns dos pais antes de sair do IPO.

4.15. Dia Mundial da Criança

O IPO de Lisboa comemorou o Dia Mundial da Criança na sexta-feira dia 1 de junho de 2018. Foi um dia repleto de atividades e surpresas para os pequenos utentes do Serviço de Pediatria.

As crianças e as suas famílias foram ocupando o tempo de espera entre consultas e tratamentos nos diversos ateliês, por exemplo: “princelandia”, pinturas faciais, oficina do barro, desenhar contigo, entre outras atividades momentâneas.

As guloseimas ficaram reservadas para mais tarde. Após o almoço, deliciaram-se com gelados, pipocas, algodão doce, *waffles*, enquanto assistiam à surpresa dos profissionais da Pediatria (e.g., Figura 4.18), neste dia tão especial. Reuniram-se e criaram um grupo de natação sincronizada, em que o nome do clube era: “FilosClub – Natação Sincronizada”. As atividades deste dia terminaram no internamento com truques de magia e pinturas faciais.



Figura 4.18 – Surpresa dos profissionais do Serviço de Pediatria

Foi um dia diferente mas que decerto ficará nas memórias dos pequenos utentes da Pediatria (e.g., Figura 4.19).



Figura 4.19 – Atividades do Dia Mundial da Criança

Conclusão

Considerando o trabalho desenvolvido ao longo do último ano nos Serviços Educativos do Instituto Português de Oncologia de Lisboa, é possível fazer uma reflexão sobre a importância que o estágio curricular tem na construção de um futuro profissional na área das Ciências da Educação.

O estágio visa sobretudo a aquisição, o desenvolvimento e o reforço de novas competências e permite colocá-las em prática em contexto profissional. Apesar de não ter sido possível realizar algumas das atividades inicialmente previstas devido às limitações que foram surgindo, nomeadamente a dinamização da atividade “Artes e Risos” (dinâmicas de teatro, com estratégias de representação e dicção), o projeto “Anim’Arte – O Segredo da Alegria!” acabou por se revelar uma grande oportunidade para entrar em contacto com um público que é, de certa forma, desafiante.

O contacto com esta realidade e com esta problemática foi bastante enriquecedor a nível profissional e permitiu aplicar uma série de conhecimentos, nomeadamente no campo das metodologias, tendo em conta que a atenção destas crianças e adolescentes, na maioria das vezes, é difícil de manter.

Foi neste âmbito que foi possível introduzir a vertente tecnológica, através da dinamização de atividades e jogos com recurso a aplicações interativas. Estas metodologias foram adaptadas aos temas que foram trabalhados ao longo das sessões, conseguindo envolver as crianças e adolescentes nas atividades.

É importante referir que as limitações que foram surgindo relativamente a estas metodologias, que apresentavam um carácter sobretudo tecnológico, foram algumas, não só pela falta de recursos (crianças e adolescentes sem acesso a telemóveis, tablets ou computadores) mas também pelas fragilidades associadas a estas crianças e adolescentes e aos horários que estes devem cumprir (horário de consultas, tratamentos...). No entanto, todas elas foram sendo superadas no desenrolar do projeto, devido a uma boa articulação entre as entidades envolvidas.

Ao longo do projeto foram surgindo alguns desafios, nomeadamente encontrar estratégias para motivar as crianças e adolescentes, compreender os temas que iam ao encontro dos seus interesses e despertar algum tipo de curiosidade neste público que os

estimulasse para no final da sessão poderem dar a sua opinião sobre a mesma, permitindo fomentar o seu espírito crítico. Com o tempo todos estes desafios foram superados e foi possível acompanhar uma grande evolução no público-alvo e na confiança crescente da estagiária.

Um aspeto igualmente fundamental e inerente à realização de um estágio curricular, prende-se com as relações interpessoais que se vão estabelecendo ao longo do tempo e que acarretam novas dinâmicas de trabalho e uma aprendizagem contínua ao longo do ano. São estas que potencializam uma melhor atuação junto dos participantes, contribuindo para o sucesso do projeto.

O papel do profissional de CE na colaboração do projeto supracitado centrou-se sobretudo na adequação do projeto nas suas diversas fases: planificação; execução e avaliação. A competência para produzir recursos educativos e posteriormente instrumentos de avaliação ajustados às necessidades e às especificidades do público-alvo revelou-se indispensável no campo da organização e da validação do projeto no que diz respeito à sua eficácia.

É possível afirmar que este ano de estágio no Pavilhão Lions foi bastante enriquecedor a nível profissional pois permitiu uma articulação entre a teoria e a prática, e também a nível pessoal e emocional na medida em que foi possível estar em contacto com uma realidade diferente e contribuir para o envolvimento destas crianças e adolescentes em novos projetos.

Em jeito de conclusão, percebemos que estamos no sítio certo quando todos os dias se é contagiado por sorrisos e começamos a entender o verdadeiro significado da vida. Perguntaram mil e uma vezes o porquê da escolha ser “um local de tanto sofrimento” para passar os últimos dez meses de estágio enquanto estudante universitária... A resposta é simples, porque ao contrário do que as pessoas pensam, a pediatria do IPO é um espaço cheio de vida, é o local onde se aprende a dar valor à vida. Não são os pais que dão força aos filhos, mas sim ao contrário, são os Pequenos Grandes Guerreiros (como lhes chamam) que todos os dias dão força aos pais para enfrentarem com eles esta batalha. São eles que diariamente ensinam coisas que nenhum curso universitário alguma vez ensinará porque tivemos a sorte, ou melhor dizendo, o privilégio de ter andando aos ombros de gigantes, para ver o que está mais longe e de caminhar ao nível dos pequenos para ver melhor aquilo que está perto.

Relativamente ao modo como se lida com o sofrimento, não existem normas nem parâmetros específicos. Em algum momento da vida, todos passamos pela experiência da dor, do sofrimento e da perda. Esta é uma realidade inerente à nossa condição de ser humano. O sofrimento vai sempre acompanhar-nos enquanto habitarmos o solo da existência, e o problema não está nele, mas sim na forma como o compreendemos e reagimos a ele. Só temos duas opções: ou nos prendemos ao negativo fazendo da dor um alibi para permanecer na vida; ou encaramos o sofrer de frente, recolhendo os pedaços e direcionando o agir para crescer com a dor e construir uma nova história. Tudo depende do nosso olhar e da maneira como observamos as realidades.

Referências Bibliográficas

Araújo, I. & Marques, C. G. (2018). Gamification: Tarefas mais envolventes e motivadoras. In A. A. A. Carvalho, et al. (orgs), *Atas do 4º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 780-782). Coimbra: FPCEUC.

Araújo, M. (2011). *A Doença Oncológica na Criança. Adaptação e Bem-Estar Psicológico das Mães, dos Seus filhos e a Relação entre Ambos*. Lisboa: Coisas de Ler Edições.

Avery, M., & First, L. (1989). *Pediatric Medicine*. Baltimore: Williams & Williams.

Carvalho, A. A. A., & Aguiar, C. A. (2010). Taxonomia de Podcasts. In A. A. A. Carvalho, & C. A. A. Aguiar (orgs), *Podcasts para Ensinar e Aprender em Contexto* (pp. 19-43). Santo Tirso: De Facto.

Carvalho, A. A. A. (2012). Introdução. In A. A. A. Carvalho (org), *Aprender na era digital: jogos e mobile learning* (pp. 7-10). Santo Tirso: De Facto.

Carvalho, A. A. A. (2015). Apps para Ensinar e para Aprender na Era Mobile Learning. In A. A. A. Carvalho (org), *Apps para dispositivos móveis: Manual para professores, formadores e bibliotecários* (pp. 9-17). Lisboa: DGE, ME.

Chesler, M., & Barbarin, O. (1987). *Childhood cancer and the family: meeting the challenge of stress and support*. New York: Brunner/Mazel.

Costa, R. D. A. & Lopes, P. T. C. (2015). *Tecnologias no ensino e na aprendizagem em ciências*. (Trabalho de investigação publicado). Universidade Luterana do Brasil.

Cruz, S., & Martins, H. (2018). eTwinning: fomentar ‘Cidadania Ativa’ com recurso a ferramentas digitais. In A. A. A. Carvalho, et al. (orgs), *Atas do 4º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 500-512). Coimbra FPCEUC.

Denoix, P. (1977). *A Cancerologia*. Lisboa: Publicações Dom Quixote.

Diegues, V. (2016). Podcasts: utilizando o Audacity. In Carvalho, A. A. A. Carvalho et al. (orgs), *Atas do 3º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 564-566). Coimbra: FPCEUC.

- Fialho, N. (2008). *Os Jogos Pedagógicos como Ferramentas de Ensino* (pp. 12298-12306). In *Anais Educere* 2008.
- Gomes, C. (2015). EDMODO: uma plataforma educativa para explorar. In A. A. A. Carvalho (org), *Apps para dispositivos móveis: Manual para professores, formadores e bibliotecários* (pp.9-17). Lisboa: DGE, ME.
- Granowetter, L. (1994). Pediatric oncology: a medical overview. In Dj Bearison & RK Mulherm (Eds.), *Pediatric psychooncology: psychological perspectives of children with cancer* (pp. 9-34). New York: Oxford University Press.
- IPOLFG (n.d.). *Instituto Português de Oncologia*. Retirado de: <http://www.ipolisboa.min-saude.pt/>
- Libâneo, J. C. (2001). *Adeus professor, adeus professora*. São Paulo: Cortez.
- Martins, R. (2006). *Exercício Físico e Saúde Pública*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Moura, A. (2010). *Apropriação do telemóvel como ferramenta de mediação em Mobile Learning. Estudos de Caso em contexto educativo*. Tese de doutoramento em Ciências da Educação na especialidade de Tecnologia Educativa. Instituto de Educação da Universidade do Minho.
- Nallin, C. (2005). *O Papel dos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil*. Memorial para a conclusão da Licenciatura em Pedagogia. Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas.
- Oriente, E., França, F., Coutinho, J., Gomes, J., & Melis, J. (2013). *Os Jogos didáticos Online no Processo de Ensino e Aprendizagem na Educação Formal*. Relatório Científico para a aprovação da disciplina de Projetos Pedagógicos Interdisciplinares I, Faculdade de Ciências Sociais e Tecnológicas Estácio Facitec.
- Paiva, N. M. N. & Costa, J. S. (2015). *A Influência da Tecnologia na Infância: Desenvolvimento ou Ameaça? Portal dos Psicólogos*. Piauí. Brasil.
- Pearce, M. & Parker, L. (2001). Childhood cancer registrations in the developing world: still more boys than girls. *International Journal of Cancer*, 91, 402-406.

Pereira, B. S. & Arrais, T. S. (2015). A Influência das Tecnologias na Infância: Vantagens e Desvantagens. *IV Colóquio Internacional - Educação, Cidadania e Exclusão: Didática e Avaliação*. Universidade Regional do Cariri. Brasil.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, v. 9, n. 5, 2001.

Prusa, E. (1999). *Pediátrica Cancer Sourcebook*. Detroit: Omnigraphics.

Prusha, E. (2000). *Cancer Sourcebook*. Detroit: Omnigraphics.

Schwartz, A. (2003). Oncology: introduction. In C Rudolph, A Rudolph, M Hostetter, G Lister & N Siegel (Eds.), *Rudolph's paediatrics* (pp. 1583-1585), 21st Ed., New York: McGraw-Hill.

Silva, M., Cortez, R., & Oliveira, V. (2013). *Software educativo como auxílio na aprendizagem da matemática: uma experiência utilizando as quatro operações com alunos do 4º ano do ensino fundamental*. (Trabalho de investigação publicado). Universidade Católica de São Paulo. Retirado de: <http://publicacoes.fatea.br/index.php/eccom/article/viewFile/594/424>

Normativos

Decreto-lei nº 233/2005, de 29 de Dezembro.

Decreto-lei nº 558/99, de 17 de Dezembro.

Decreto n.º 9333/1923, de 29 de Dezembro.

Lei n.º 27/2002, de 8 de Novembro.

Anexos

Anexo I – Cartaz do Projeto “Anim’Arte - O Segredo da Alegria!”



2018 ANIM'ARTE – O SEGREDO DA ALEGRIA!

Anim'Arte é um Projeto Educativo que consiste em três atividades, uma delas ligada à leitura e escrita, outra com a culinária para educação infantil, e mais uma relacionada com a utilização das novas tecnologias de forma dinâmica e pedagógica. Não é novidade que a leitura e a escrita são um hábito saudável e que devem ser estimuladas não apenas nas escolas, mas também por toda a vida adulta, sabe-se que melhora a concentração, aumenta o vocabulário, aumenta a criatividade e desenvolve o pensamento crítico e intelectual. Por outro lado, uma das maneiras mais efetivas de diversificar e estimular o desenvolvimento de crianças no processo pedagógico é por meio de atividades que fogem do padrão tradicional de ensino, como a culinária. Afinal, quando saímos da “sala de aula” e levamos as crianças para ambientes diferentes, como a cozinha, é possível aprender novos conteúdos e desenvolver habilidades. O projeto tem como principal objetivo proporcionar experiências que valorizem, respeitem, encorajem e estimulem os progressos de cada criança, contribuindo para a sua autoestima, constituindo um exemplo para as relações que crianças e adolescentes estabelecem entre si.

- 130 -

Projeto Educativo

Proporcionar às crianças situações de aprendizagem diversificadas ao longo do seu desenvolvimento, estimulando sempre as suas experiências.

Atividade 1

“Eu sou uma obra de arte...”
(vivendo no mundo mágico da leitura e da escrita)

Atividade 2

“Crianças na Cozinha” (culinária para educação infantil)

Atividade 3

“O Mundo do Saber” (plataforma online Educaplay)

INSTITUTO PORTUGUÊS DE
ONCOLOGIA

Segunda-Feira
14h00 – Atividade 1, 2 e 3

Quarta-Feira
14h00 – Atividade 2, 3 e 1

Sexta-Feira
14h00 – Atividade 3, 1 e 2

Anexo II – Apresentações em Power Point (Atividade 1)

HISTÓRIAS COM DIREITOS

HOJE FOI UM DIA BOM!
- INÊS PUPO -



INÊS PUPO



- Nasceu em Lisboa, em 1978 (40 anos de idade).
- Psicóloga, psicoterapeuta e escritora portuguesa.
- Tem trabalhado na área:
 - Literatura infantil (crianças);
 - Literatura juvenil (jovens);
 - Poesia;
 - Tradução de livros (por exemplo: traduzir de português para inglês);
 - Promoção de leitura – Concurso Nacional de Leitura, Dia Mundial do Livro e Estudos sobre a leitura (PNL).



INÊS PUPO



- Participou em projetos musicais:
 - "Buscapólos" (2012);
 - Um livro do "Galo Gordo" (2008, 2012);
 - "A Casa Sincronizada" (2011).
- É autora dos poemas para crianças dos projetos do Jornal Expresso (2005-2007).



INÊS PUPO



https://www.youtube.com/watch?v=dBOQJed1rGU&index=2&list=PLRMTBY4Vud0D2tdNZ_RtdhwX6VJ5CfuKa

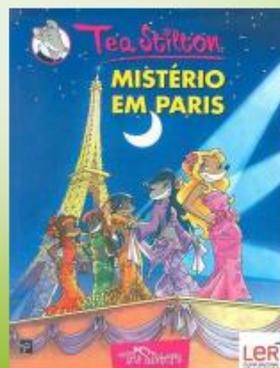
Obrigada pela vossa presença!

APRESENTAÇÃO 2

MISTÉRIO EM PARIS

VELHOS MAPAS, NOVAS TECNOLOGIAS!

- TEA STILTON -



TEA STILTON

- Desportiva, atrevida e fascinante, Tea Stilton é a representante do Diário dos Roedores, o famoso jornal dirigido pelo seu irmão Geronimo Stilton.
- Os livros da Tea falam da amizade e das aventuras de um grupo de cinco amigas, as Tea Sisters.

GERONIMO STILTON

- Geronimo Stilton é uma série de livros infantis publicada pela Editorial Presença em Portugal.
- Foi publicado originalmente em Itália pela Edizioni Piemme, em 2000.
- A verdadeira escritora dos livros de Geronimo Stilton chama-se Elisabetta Dami. Elisabetta inspira-se quando viaja.

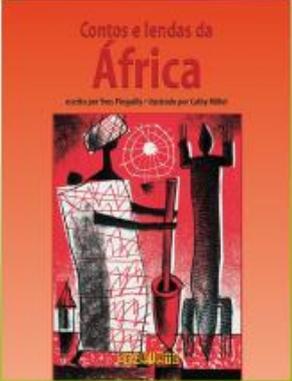
ELISABETTA DAMI

- Com 13 anos de idade, começou por corrigir os textos do negócio da família e aos 19 anos, escreveu os seus primeiros contos.
- A experiência como voluntária de crianças doentes deu-lhe a ideia de escrever histórias de aventuras com um rato chamado Geronimo Stilton. Essas histórias tornaram-se uma sensação editorial em Itália mas também em toda a Europa.

Obrigada pela vossa presença!

CONTOS E LENDAS DE ÁFRICA

POR QUE OS ANIMAIS SELVAGENS VIVEM NA SELVA
- YVES PINGUILLY -



YVES PINGUILLY

- Filho de um metalúrgico, pretendia inicialmente ocupar o lugar do seu pai e entra como aprendiz aos 14 anos no Chantiers de la Loire (Nantes, França).
- Nos tempos livres lia poesia (Rimbaud, Baudelaire, Blake e Cendrars) e é aí que decide tornar-se escritor.
- Embarca como "novato" num barco e navega ao longo de vários anos à volta do mundo. Aos 16 completou a sua primeira turnê mundial.

YVES PINGUILLY

- De volta à França, mudou-se para Paris, onde se casou e fez as suas primeiras publicações.
- Foi bibliotecário, durante vários anos nas bibliotecas dos subúrbios de Paris.
- Tem várias profissões, incluindo a de animador cultural (na Casa da Cultura de Havre).

YVES PINGUILLY

- Em 1984, foi o primeiro vice-presidente da Carta de autores e ilustradores para a juventude.
- Ao longo dos anos, ele escreveu mais de 150 títulos, a maioria deles para crianças e jovens.

Obrigada pela vossa presença!

APRESENTAÇÃO 4

O PRINCIPEZINHO

CAPÍTULO I

- ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY -



ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY

- Nasceu em Lyon a 29 de junho de 1900.
- Foi um escritor, ilustrador e piloto francês.

ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY

- Interessado em mecânica, estudou no colégio jesuíta de Notre-Dame, em Mans, de 1909 a 1914.
- Em 1914, juntamente com seu irmão François, transfere-se para o colégio dos Marianistas, na Suíça, onde permanece até 1917.
- Em abril de 1921, inicia o serviço militar no 2º Regimento a de Aviação de Estrasburgo, depois de reprovado nos exames para admissão da Escola Naval.

ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY

- As suas obras são caracterizadas por alguns elementos como a aviação e a guerra.
- Escreveu artigos para várias revistas e jornais da França e outros países, sobre muitos assuntos, como a guerra civil espanhola e a ocupação alemã da França.
- Destaca-se *O Pequeno Príncipe* ou *O Príncipezinho* de 1943, livro de grande sucesso.

Obrigada pela vossa presença!

VIAGEM AO PAÍS DOS CONTOS

O POLERGAZINHO
- MARIE DUVAL -



MARIE DUVAL

- Isabelle Émilie de Tessier (1847 - 1890) [1], que trabalhou sob o pseudônimo de Marie Duval , era uma cartunista francesa , conhecida como co-criadora da personagem de desenho animado Ally Sloper.
- Como co-criadora de Ally Sloper com seu marido Charles Henry Ross , Tessier foi uma das primeiras cartunistas femininas na Europa e uma das quatro mulheres que contribuíram para a revista satírica britânica Fun editada por Ross.

MARIE DUVAL

- Além das histórias em quadrinhos Ally Sloper, Duval produziu numerosas ilustrações, cartuns e quadrinhos para a revista em meados do século XIX. Quando o personagem Ally Sloper recebeu sua própria revista, as histórias em quadrinhos de Duval foram reimpressas sem sua assinatura.

MARIE DUVAL

- Duval também foi atriz no teatro inglês e autora de *Queens and Kings e Other Things* (1874), uma coleção de versos sem sentido publicados sob o pseudônimo de Princesa Hesse Schwartzbourg.



Obrigada pela vossa presença!

Anexo III – Descrição das Receitas (Atividade 2)

RECEITA 1 – BOLACHAS DE MANTEIGA

Ingredientes:

500g de farinha

200g de açúcar mascavado

200g de manteiga

2 Ovos

Farinha para polvilhar

Preparação:

1. Bata o açúcar com a manteiga e depois adicione os ovos, um a um, continuando a bater até ficar bem fofo.
2. Junte, de seguida, a farinha e amasse bem até a massa ficar consistente.
3. Estenda a massa sobre a bancada polvilhada com farinha e corte bolachas com o formato e o tamanho desejado.
4. Disponha as bolachas num tabuleiro forrado com papel vegetal e leve ao forno, pré-aquecido a 200°C, por cerca de 15 minutos. Retire, deixe arrefecer e descole do tabuleiro.

RECEITA 2 – BOLACHAS COM PEPITAS DE CHOCOLATE

Ingredientes:

1 Caneca de farinha

2 Ovos

100gr de manteiga

1/2 Caneca de açúcar branco

1/2 Caneca de açúcar amarelo

1 Colher de chá de essência de baunilha

1 Tablete de chocolate

Preparação:

1. Corte a tablete de chocolate em pepitas. Reserve.
2. Numa taça, junte o açúcar branco e o amarelo e misture com os ovos.
3. Adicione a manteiga já um pouco derretida, coloque a farinha e mexa.
4. Acrescente a essência de baunilha e as pepitas de chocolate. Leve ao frigorífico durante 30 minutos.

5. Depois, unte a forma com manteiga e farinha e distribua a massa de maneira a que se forme bolachas.

6. Leve ao forno durante 20 minutos a 180.º.

RECEITA 3 – QUEQUES DE MAÇÃ

Ingredientes:

10 clh sopa de farinha

10 clh sopa de açúcar

6 clh de sopa de leite

4 clh de sopa de óleo

2 Ovos

1 Colher de chá de fermento em pó

1 Colher de chá de canela em pó

2 Maçãs

Preparação:

1. Misture a farinha com o açúcar. Acrescente o leite, o óleo, os ovos inteiros, o fermento em pó e a canela.

2. Amasse tudo muito bem e junte mais um ovo se a massa estiver muito seca.

3. Descasque e corte a maçã em quadrinhos, se for fazer os queques, ou em fatias se fizer na versão bolo.

4. Para os queques, misture metade das maçãs à massa e coloque-a em forminhas. Coloque depois a restante maçã por cima e polvilhe com açúcar e canela.

5. Para a versão bolo, coloque a massa sem maçã num tabuleiro untado e polvilhado com farinha, e por cima disponha gomos de maçã, até cobrir totalmente a massa.

6. Vai ao forno durante 40 minutos.

RECEITA 4 – MINI-CROISSANTS DE CHOCOLATE

Ingredientes:

1 Embalagem de massa folhada

1 Tablete de chocolate de leite

1 Ovo

1 Colher de sopa de leite

Preparação:

1. Parta a tablete de chocolate às tiras.
2. Estenda a massa folhada em papel vegetal em oito fatias de “pizza” (corte primeiro o eixo vertical e horizontal, cortando depois os eixos diagonais).
3. Coloque uma tira de chocolate no extremo mais largo de cada “fatia”.
4. Enrole-as delicadamente, iniciando o processo pela parte mais larga.
5. Parta um ovo e separe a gema da clara. Misture (com um garfo) a gema com 1 colher de sopa de leite.
6. Ponha os croissants numa base de tabuleiro de forno (utilize o papel vegetal da massa folhada para forrar o tabuleiro) e pincele-os com a gema de ovo.
7. Leve ao forno (pré-aquecido), a 180°, durante 10 a 12 minutos.
8. Retire os croissants do forno e deixe arrefecer antes de servir.

RECEITA 5 – PIZZA COM MOLHO DE TOMATE E ORÉGÃOS

Ingredientes:

1 Massa folhada

Molho tomate

Queijo ralado

Orégãos

Preparação:

1. Estenda a massa sobre uma superfície lisa e faça redondos com a ajuda de um copo ou forma própria.
2. Dispor os redondos sobre uma placa de forno, coberta de papel vegetal/manteiga. Coloque molho de tomate por cima da massa, queijo ralado e orégãos.
3. Leve ao forno 10 minutos a 180°C.

RECEITA 6 – BOLINHOS DE CHOCOLATE

Ingredientes:

125g de manteiga ou margarina

1 Xícara de açúcar

- 1 Xícara de chocolate em pó (ou cacau em pó)
- 1 Colher (chá) de canela em pó
- 2 Xícaras de leite
- 3 Xícaras de farinha de trigo com fermento
- 3 Ovos
- Pedaços de chocolate meio amargo em barra para rechear
- 20 Forminhas de papel (para festas)

Preparação:

1. Misture na mão ou na batedeira a margarina com o açúcar.
2. Acrescente, nesta ordem, as gemas, o chocolate em pó, a canela e (alternando) a farinha e o leite.
3. Por último acrescente as claras em neve, delicadamente.
4. Coloque forminha de papel dentro das forminhas de metal (cerca de vinte).
5. Despeje a massa em metade das forminhas, coloque um pedaço de chocolate no centro e complete com o restante da massa.
6. Asse em forno quente, por cerca de 30 minutos ou mais, depende do forno.

RECEITA 7 – QUEQUES DE LARANJA

Ingredientes:

- 1 Laranja grande ou 2 pequenas (daquelas com a casca fina)
- 4 Ovos
- 2 Chávenas de farinha
- 1 1/2 Chávena de açúcar amarelo
- 1/2 Chávena de óleo
- 1 Colher de sobremesa de fermento em pó

Preparação:

1. Comece por aquecer o forno a 180° e disponha uma série de forminhas de papel colorido num tabuleiro grande (não necessita de untá-las).
2. Numa taça generosa, misture bem a farinha com o fermento e reserve.
3. Deite os ovos e o açúcar no liquidificador, batendo-os em potência alta.

4. Lave bem a laranja, tire-lhe os topos, corte-a em quatro e retire-lhe as partes brancas (pode deixar ficar a casca, dá mais sabor). Triture-a no liquidificador juntamente com os ovos e o açúcar.
5. Acrescente o óleo e bata mais um pouco até obter uma massa lisa.
6. Deite esta mistura na taça da farinha e envolva tudo muito bem.
7. Distribua pelas forminhas (ainda rende bastantes), leve ao forno durante uns 15 minutos.

Anexo IV – Questionários de Satisfação

ANEXO IV-1 – ATIVIDADE 1

QUESTIONÁRIO DE SATISFAÇÃO

Nome: _____

Idade: _____

Ano de escolaridade: _____

O nível de satisfação varia de 1 a 5, onde:

1 – Discordo Totalmente; 2 – Discordo; 3 – Indiferente; 4 – Concordo;
5 – Concordo Totalmente.

	Nível de Satisfação				
	1	2	3	4	5
I – Conteúdos					
1. Gostei de estar nesta sessão.					
2. Gostei dos temas trabalhados na sessão.					
3. Os conteúdos foram claros.					
4. As minhas questões e/ou dúvidas foram esclarecidas.					
II – Estratégias					
1. Gostei dos jogos e atividades realizadas na sessão.					
2. A leitura partilhada facilitou a minha participação.					
3. O recurso ao podcast tornou a sessão mais divertida.					
4. As atividades contribuíram para aumentar o meu interesse pela sessão.					
III – Impacto da Sessão					
1. O meu interesse pela leitura aumentou.					
2. Vou procurar saber mais sobre o recurso ao podcast.					
3. Vou recorrer ao podcast para trabalhos futuros.					
4. Os jogos e atividades realizadas na sessão deixaram-me feliz.					

Obrigada pela colaboração!

ANEXO IV-2 – ATIVIDADE 2

QUESTIONÁRIO DE SATISFAÇÃO

Nome: _____

Idade: _____

Ano de escolaridade: _____

O nível de satisfação varia de 1 a 5, onde:

1 – Discordo Totalmente; 2 – Discordo; 3 – Indiferente; 4 – Concordo;
5 – Concordo Totalmente.

	Nível de Satisfação				
	1	2	3	4	5
I – Conteúdos					
1. Gostei de estar nesta sessão.					
2. Gostei da receita escolhida para a sessão.					
3. A receita foi de fácil elaboração.					
4. As minhas questões e/ou dúvidas foram esclarecidas.					
II – Impacto da Sessão					
1. O meu interesse pela culinária aumentou.					
2. Gostava de voltar numa próxima sessão.					
3. Vou recorrer à culinária como forma de distração.					
4. As atividades realizadas na sessão deixaram-me feliz.					

Obrigada pela colaboração!

ANEXO IV-3 – ATIVIDADE 3

QUESTIONÁRIO DE SATISFAÇÃO

Nome: _____

Idade: _____

Ano de escolaridade: _____

O nível de satisfação varia de 1 a 5, onde:

1 – Discordo Totalmente; 2 – Discordo; 3 – Indiferente; 4 – Concordo;
5 – Concordo Totalmente.

	Nível de Satisfação				
	1	2	3	4	5
I – Conteúdos					
1. Gostei de estar nesta sessão.					
2. Gostei da dinâmica escolhida para a sessão.					
3. As tarefas foram de fácil interpretação e compreensão.					
4. As minhas questões e/ou dúvidas foram esclarecidas.					
II – Estratégias					
1. Gostei das atividades realizadas na sessão.					
2. As atividades facilitaram a minha participação.					
3. O recurso ao Educaplay tornou a sessão mais dinâmica.					
4. As atividades contribuíram para aumentar o meu interesse pela sessão.					
III – Impacto da Sessão					
1. O meu interesse pelo Educaplay aumentou.					
2. Gostava de voltar numa próxima sessão.					
3. Vou recorrer ao Educaplay para trabalhos futuros.					
4. As atividades realizadas na sessão deixaram-me feliz.					

Obrigada pela colaboração!