



Histórias para Contar: Uma revista que contribui para o tratamento de câncer infantil¹

Aline Aparecida de LIMA²
Priscila Utida MOREIRA³
Felipe HARMATA⁴
Universidade Positivo, UP

RESUMO

O trabalho consiste em uma revista infantil, com conteúdos jornalísticos e de entretenimento, para as crianças entre 5 e 12 anos, em fase de tratamento contra o câncer em Curitiba. A ideia é trabalhar com o conteúdo jornalístico para que esse público adquira conhecimentos e informações através do produto. A revista “Histórias para contar” trabalha com reportagens jornalísticas adaptadas para o público infantil, e através de personagens, reportagens e jogos, a criança possui um espaço para aprender mais sobre assuntos de seu interesse, e ainda pode se divertir com os jogos da revista.

PALAVRAS-CHAVE

Revista infantil; histórias para contar; câncer; jornalismo; crianças

1 INTRODUÇÃO

Esse trabalho trata-se da produção de uma revista infantil para crianças entre 5 e 12 anos, em fase de tratamento contra o câncer em Curitiba.

A proposta surgiu da vivência das autoras com esse público, percebendo que, na falta de um material informativo específico para esses leitores, uma revista com cunho

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Jornalismo do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 8 a 10 de maio de 2014.

² Recém-graduada no Curso de Jornalismo da Universidade Positivo, email: alinelimajornalista@gmail.com

³ Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Jornalismo da Universidade Positivo, email: pri.utida@gmail.com

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da Universidade Positivo, email: feharmata@yahoo.com.br



jornalístico contribuiria positivamente para o processo de recuperação dos pacientes, além de proporcionar contato com informação e conhecimento de mundo.

Uma revista informativa, com elementos lúdicos e de entretenimento e que vá proporcionar às crianças momentos de diversão e descobrimentos, pode contribuir no dia a dia delas. Entende-se que uma revista não vai suprir as necessidades que uma criança tem, mas pode proporcionar momentos de descoberta, contato com reportagens, atividades interativas, desenhos para pintar e outros elementos que uma publicação voltada ao jornalismo e ao entretenimento pode conter.

A disponibilidade de uma publicação desse gênero pode oferecer momentos felizes em meio a um período complicado. E a praticidade de manusear o material facilita seu uso na rotina difícil entre um tratamento e outro.

Pensando nessas questões, levanta-se a seguinte indagação: uma revista com informação e entretenimento pode ajudar crianças com câncer, em fase de tratamento, no aprendizado e no desenvolvimento, tendo em mãos um material que contribua positivamente para esse período de suas vidas?

O trabalho esclarece alguns pontos importantes e mostra de que maneira essa publicação pode contribuir para o uso do jornalismo como instrumento de reflexão, capaz de aproximar o contato da criança com o mundo ao seu redor e a informação.

A revista *Histórias para Contar* apresenta um material lúdico, divertido e jornalístico.

2 OBJETIVOS

- Desenvolver uma revista para crianças em fase de tratamento contra o câncer.
- Trabalhar a informação com a presença de atividades educativas.
- Apresentar uma revista para informação e distração nos períodos de tratamento.
- Proporcionar informações pertinentes à faixa etária proposta.
- Desenvolver linguagem adequada para o entendimento das crianças.
- Utilizar o jornalismo como instrumento de reflexão capaz de aproximar o contato da criança com a informação.

3 JUSTIFICATIVA

A proposta de criação de uma revista informativa para crianças com câncer partiu de objetivos muito pessoais das estudantes, que realizam trabalho voluntário de contação de histórias para crianças em fase de tratamento contra o câncer e perceberam



a necessidade que essas crianças têm em passar o tempo com atividades que possam somar em suas vidas.

As autoras, nos períodos de visitas na Associação Paranaense de Apoio à Criança com Neoplasia (APACN), constataram como as crianças ficam felizes e mostram interesse por materiais que as distraiam, apresentem lados alegres da vida e que elas possam manusear enquanto estão em contato com o material.

Por isso, notaram que uma revista atenderia às expectativas de diversão e conhecimento que as crianças demonstram e optaram por incentivá-las com um material de entretenimento e informação. Além disso, com a revista é possível interferir em um momento de dificuldade de uma maneira positiva, considerando que as crianças terão contato com um produto que traga assuntos que despertem sua curiosidade, possibilite a identificação com os temas retratados no produto, e possam ter contato com uma revista de qualidade que proporcione o bem estar da criança.

Segundo Marília Scalzo (2003), a revista pode ser considerada como:

Um encontro entre um editor e um leitor, um contato que se estabelece, um fio invisível que une um grupo de pessoas e, nesse sentido, ajuda a construir identidade, ou seja, cria identificações, dá sensação de pertencer a um determinado grupo (SCALZO, 2003, p. 12).

O projeto considera que esse público precisa de incentivos para levar uma vida da maneira mais saudável possível. É preciso destacar aqui que a criação desse projeto defende o reconhecimento de que as crianças estejam passando por momentos de dificuldades na família, na saúde e até mesmo financeiras. Entretanto, a escolha do produto voltado para esse público foi feita levando em consideração que as crianças estão enfrentando esse momento difícil, mas que essa fase deve passar e que elas terão vidas saudáveis e poderão crescer e construir suas famílias e carreiras profissionais.

Uma revista informativa, com entretenimento e que vá proporcionar às crianças momentos de diversão e descobrimentos, pode contribuir de forma positiva no dia a dia delas. Muitas vezes os pequenos pacientes estão impossibilitados de ir à escola, de encontrar os amigos e até de realizar atividades que toda criança gosta, como dançar, pular, correr ou se expor ao sol. Durante a hospitalização da criança, elas são submetidas a inúmeros procedimentos invasivos e dolorosos, contribuindo para uma experiência traumática, desagradável e amedrontadora (RIBEIRO, 2008, p.109).

O diagnóstico do câncer para uma criança representa mudanças e adaptações bruscas na sua rotina, que afeta seu modo de vida apresentando uma nova realidade de



difíceis processos e adaptações (SHIOTA, et al, 2004). Nunes (2003) aponta que essas mudanças se dão pelo fato da criança ser forçada a “abandonar a escola, seus amiguinhos e, principalmente as brincadeiras, sendo exposta a exames, agulhas, comprimidos, soro e todo o aparato necessário ao tratamento que acompanha a hospitalização” (NUNES, 2003, p.99). Para Cicogna (2010) as transformações na rotina da criança ocorrem devido aos tratamentos exigidos para curar a doença. As brincadeiras que as crianças estão acostumadas sofrem modificações, pois passam a levar em consideração as limitações físicas dos pacientes. Aquelas que exigem um maior impacto físico são extintas das suas atividades. "Sair para brincar com os amigos passa a não fazer mais parte da rotina da criança ou adolescente" (CICOGNA et al 2010, p.81).

A escola adquire um papel fundamental na vida do aluno, pois ela “dá continuidade à autoconfiança, a uma maior independência, ao processo de socialização, à troca de informações, à descoberta de novos amigos” (NUNES, 2003, p. 31). Valle (2001) ressalta que muitas crianças sentem-se desanimadas ou se recusam a voltar à escola, isso “devido à aparência, à perda de cabelos, à necessidade de usar máscara de proteção, a edemas e protuberâncias, vômitos e alterações de peso...” (VALLE, 2001, p.229). De acordo com a autora, “o diagnóstico no câncer infantil é o início de efeitos desalentadores sobre toda a família e não somente sobre a criança. Também a família é vítima do câncer infantil(...)”(VALLE, 2001, p.18).

As atividades informativas, de distração e desenvolvimento desempenham um importante papel no tratamento das crianças, pois a hospitalização em si já afeta e muda completamente sua rotina de ir à escola, encontrar os amigos e brincar durante o dia. O ato de brincar, principalmente durante o período de tratamento, contribui para manter sua auto estima, traz mais diversão e ajuda a criança a se entreter durante o tempo de internamento. Traz a ela momentos de descontração, pois “ao brincar no hospital, a criança altera o ambiente em que se encontra, aproximando-o de sua realidade cotidiana, o que pode ter um efeito bastante positivo em relação a sua hospitalização” (ENUMO; MOTTA, 2004, p. 25). Baseada nesses fatores, a revista *Histórias para Contar* possui além do conteúdo jornalístico, exercícios e jogos que estimulam de maneira lúdica o raciocínio e a compreensão da mensagem pelo público.

Scalzo (2003), ao citar a revista como material que as pessoas possuem certo apego, diz que, “em primeiro lugar, revistas são objetos queridos, fáceis de carregar e de colecionar” (SCALZO, 2003, p. 39). Justamente por essa facilidade de manuseio, de



armazenamento e transporte, as autoras perceberam grande vantagem no material dedicado para crianças, principalmente crianças em fase de hospitalização. Nesse caso, o tipo de mídia escolhido para desenvolver para as crianças entende não só uma mídia que tem um formato simples, mas também um veículo que é capaz de alcançar crianças em casa, na escola, no hospital, em casas de apoio, no ônibus, em parques e praças, considerando que uma televisão, rádio e portal da internet, por exemplo, necessitam de uma estrutura mínima para o acesso ao meio de comunicação, como energia elétrica, acesso à internet e pilhas.

É necessário considerar, também, que o principal ponto de estadia das crianças-alvo desse trabalho é o hospital e, muitas vezes, o ambiente não tem as estruturas mínimas citadas acima para possibilitar o contato delas com os veículos.

Scalzo destaca que o formato da revista é um ponto que a diferencia dos outros meios de comunicação. “Ela é fácil de carregar, de guardar, de colocar numa estante e colecionar. Não suja as mãos, como os jornais, cabe na mochila e disfarçada dentro de um caderno, na hora da aula” (SCALZO, 2003, p. 39).

Entende-se que uma revista não vai suprir essas necessidades que uma criança tem, mas pode proporcionar momentos de descoberta, atividades interativas, desenhos para pintar e outros elementos que uma publicação voltada ao jornalismo e ao entretenimento pode conter.

A disponibilidade de uma revista desse gênero pode oferecer momentos felizes em meio a um período complicado. E a praticidade de manusear uma revista facilita seu uso na rotina difícil entre um tratamento e outro.

Ao mesmo tempo, com um conteúdo voltado para o jornalismo, a revista pode tratar de questões de atualidade - empregando uma linguagem adequada à faixa etária proposta – fazendo com que a criança se mantenha ligada aos acontecimentos locais.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A revista tem 36 páginas em tamanho A4 e possui a característica de ser extremamente visual, portanto foi definido que as cores são sempre fortes, principalmente cores quentes. De acordo com Freitas (2007), essas cores “são estimulantes e produzem as sensações de calor, proximidade, opacidade, secura e densidade”, enquanto as consideradas frias são responsáveis por transmitir sensações “leves, distantes, transparentes, úmidas, aéreas e calmantes” (FREITAS, 2007).



A revista possui 11 editorias, que são: educação, meio ambiente, curiosidades dos animais, jogos, culinária, cultura, saúde, política/atualidade, transporte, profissões e voluntariado. Cada uma delas é composta por cores diferentes que possuem relação com o tema proposto, ou para diversificação de cores na revista. Por exemplo: transporte - azul; meio ambiente – verde; Jogos – amarelo;

Foi definida uma paleta de cores utilizada no decorrer do produto, que serve como um estilo padrão para que possamos adequar o conteúdo às cores. Ela é necessária visualmente, para que a seja evitada muita variedade de cor e, conseqüentemente, resulte em poluição visual.

A revista foi diagramada de forma simples, que possibilite a fácil compreensão do conteúdo e das formas, com planos de fundos (estilo marca d'água) variados em algumas folhas. Esse detalhe é necessário para trabalhar com o estilo lúdico da revista, e para que o conteúdo não fique perdido dentro das páginas.

O texto foi adaptado para uma linguagem na qual o público não tenha dificuldades de compreensão. Para que isso seja possível, foram utilizadas algumas onomatopéias no decorrer das páginas, normalmente nas falas dos personagens.

Em determinados momentos, pode ser que a criança não consiga entender alguma coisa do texto, e para facilitar, foram criados quadros com o significado das palavras e outras explicações que sejam consideradas necessárias. Exemplo: reportagem sobre transplante de medula.

A revista é composta por três estilos de fontes, todas de fácil leitura, item necessário levando em consideração o público da revista.

Essa primeira edição da revista conta com a coluna do pedagogo e o perfil do voluntário. Esses espaços foram criados para abrir oportunidade para outras pessoas escreverem na revista. O pedagogo vai falar da importância que a escola desempenha na construção da cidadania de uma criança. Já o voluntário vai dar exemplos que possam inspirar e despertar a vontade em outras pessoas de realizar esse tipo de atividade. Além, é claro, das crianças reconhecerem pessoas que estejam próximas a elas e descobrirem como essas pessoas se sentem felizes por estar ao lado delas nesse momento de tratamento.

As páginas destinadas para jogos estão associadas às reportagens existentes no decorrer da revista, para que possam ajudar a reforçar o conteúdo das matérias e possibilitem um momento de diversão para a criança. Também há um jogo principal, que ocupa as duas páginas centrais da revista (18 – 19) e foi pensado estrategicamente,



para que as crianças brinquem em grupos de até 3 pessoas e possam, se necessário, destacar o material.

A página 4 é destinada para a apresentação dos personagens da revista. Nela, os desenhos foram colocados de forma que as crianças possam visualizá-los e ainda conheçam sobre as características de cada um, através de um texto explicativo colocado ao lado dos personagens.

O material é composto por seis desenhos principais, que se repetem no decorrer da revista, em páginas específicas e de acordo com as características apresentadas na página 4. Entre esses desenhos, quatro são de animais (leão, tartaruga, coruja e girafa) e dois são pessoas (menino e menina).

Todos os personagens possuem um estilo de desenho infantil, com traços marcantes e cores fortes, que trabalhem com o lado lúdico do público e são responsáveis pela apresentação das matérias de editorias específicas.

O menino (Fred) e a menina (Cristal) foram retratados como super-heróis, utilizam máscaras e possuem semelhanças com o público-alvo da revista. Ambos são carecas, mas em nenhum momento isso é justificado ao leitor. O menino comenta sempre sobre reportagens vinculadas à saúde, e a garota, sobre natureza e meio ambiente, além de ambos aparecerem nos jogos da revista.

Eles são os dois personagens principais da revista e foram criados com base em uma ação feita no Hospital A.C. Camargo, em São Paulo.

A ala de tratamento de câncer infantil desse hospital foi toda personalizada com personagens da DC Comics, referenciando o universo dos super-heróis, para mudar a percepção das crianças com relação ao tratamento contra o câncer.

Todos os equipamentos, soros de quimioterapia e medicamentos ganharam uma nova característica personalizada com os personagens. A reportagem sobre a ação do hospital mostra que as crianças passaram a ser motivadas "na luta contra os vilões"⁵.

Por esse motivo, os principais personagens foram criados com referência de super-heróis, que também remetem ao combate de vilões e a procura por um mundo melhor.

Os animais seriam definidos através de um questionário aplicado às crianças que residem na Associação Paranaense de Apoio à Criança com Neoplasia - APACN,

⁵ A reportagem pode ser acessada no endereço:
<<http://www.brainstorm9.com.br/37607/advertising/hospital-usa-formulas-de-super-herois-na-luta-contr-o-cancer-infantil/>>



porém, devido a algumas complicações no local, não foi possível realizar a aplicação da pesquisa.

Em razão desse procedimento, foram escolhidos animais fáceis de reconhecer, e que transmitem sabedoria e confiança.

O leão é considerado o rei da floresta e é destaque entre outros animais por isso ele foi definido como o personagem responsável pelas reportagens sobre educação. A girafa é dócil e sábia e ela responde pela editoria de meio ambiente. Já a tartaruga é meiga e brincalhona, e aparece nas páginas destinadas aos jogos. Também tem a coruja, que é o personagem mais sério entre todos, ela transmite sabedoria e é a responsável pela editoria de política e de transportes.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A revista contém 36 páginas, em tamanho A4 e é impressa em papel reciclado. A escolha desse papel foi baseada nos jogos e nos desenhos da revista, para que as crianças possam colorir o material com maior facilidade. Foi escolhido colocar os personagens na capa da publicação, para que as crianças sintam a curiosidade de conhecê-los, trabalhando assim com o lado lúdico do público.

Dividida em editorias e com uma linguagem de fácil compreensão, a revista *Histórias para Contar* aborda assuntos do cotidiano das crianças e do que acontece na atualidade em geral, como a questão das manifestações ocorridas em 2013.

Além das manifestações, são retratadas também reportagens sobre a importância da medula óssea e a utilização de máscaras, assuntos presentes na rotina do público.

6 CONSIDERAÇÕES

O trabalho “Histórias para contar: uma revista que contribui para o tratamento do câncer infantil” apresentou um projeto voltado para crianças que lutam contra a neoplasia.

A proposta de criar essa publicação veio de encontro às necessidades que as autoras perceberam ao ter contato com esse público, considerando suas necessidades e limitações devido ao tratamento.

A revista, que apresentou conteúdo jornalístico e também de entretenimento, contou com o apoio das reflexões apresentadas pelos autores trabalhados na fundamentação do projeto. A partir disso foi possível compreender melhor as



especificidades dos pacientes e criar um material que auxilia nos períodos de hospitalização e recuperação das crianças.

As autoras trabalharam assuntos de interesse infantil, que têm relação com seu cotidiano, mas que também proporcionam descobertas e momentos de distração. Para melhor compreensão do público, foi necessária a utilização de uma linguagem clara, com o objetivo de tornar o material acessível e didático.

Com o voluntariado que as alunas realizam na APACN, e que foi um dos motivos que as levaram a criar esse material, foi percebido que existe uma carência de contato entre as crianças e o jornalismo voltado especificamente para esse público. Por isso, a revista proporciona essa relação e envolve o paciente no mundo em que ele está inserido, oferecendo informações que despertem o seu desenvolvimento intelectual e permitam que tirem o foco da doença durante alguns períodos de tratamento.

Realizar esse projeto foi importante para que as autoras não só conhecessem o público com o qual elas trabalham, mas também para crescerem como pessoas e profissionais. Durante o período de construção da revista, as alunas mergulharam no universo da criança e aprenderam a olhar para elas como leitoras que merecem um jornalismo sério e de qualidade.

O trabalho proporcionou para que as autoras verificassem na prática como o jornalismo pode ser um instrumento capaz de promover a reflexão, o conhecimento, a busca por um mundo melhor e o compromisso social. A revista *Histórias para Contar* é um exemplo de que o jornalismo contribui para o desenvolvimento do cidadão, que começa a ser construído desde a sua infância.

Nesse material o segmento da revista (jornalismo de revista) foi utilizado principalmente pelas suas características próprias, pois era necessário levar em consideração as limitações do público-alvo para ter contato com o conteúdo informativo.

Através das pesquisas e reflexões, também foi possível descobrir mais sobre o câncer e entender que essa é apenas uma fase que os pacientes estão passando, mas que no futuro serão cidadãos que farão a diferença na nossa sociedade. Para isso vão precisar de carinho, compreensão, respeito e informação.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ENUMO, Sônia; MOTTA, Alessandra. **Brincar no hospital: Estratégia de Enfrentamento da Hospitalização Infantil.** 2004
Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/pe/v9n1/v9n1a04.pdf>>. Acesso em: 10/09/2012.

FREITAS, Ana Karina Miranda de. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** Disponível em:
<http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Cor/psicodinamica_das_cores_em_comunicacao.pdf>.
Acesso em: 11/08/2013.

NUNES, Vera. **Pra gente Grande entender melhor a Criança.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

RIBEIRO, Circéa Amalia. BORBA, Regina Issuzu Hirooka de. **Enfermagem pediátrica: a criança, o adolescente e sua família no hospital.** Manole: São Paulo, 2008.

SCALZO, Marília. **Jornalismo de Revista.** São Paulo: Contexto, 2003.

SHIOTA, Claudia Milhim. SANTOS, Ana Rita Ribeiro dos. MIYAZAKI, Maria Cristina. **Problemas de comportamento em crianças com câncer: o papel dos pais.** In Sobre comportamento e cognição: Entendendo a Psicologia Comportamental e Cognitiva aos Contextos da Saúde, das Organizações, das Relações Pais e Filhos e das Escolas. Volume 14. ESETec Editores Associados. São Paulo 2004.

VALLE, Elizabeth Ranier Martins do. **Psico-oncologia Pediátrica.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001 – 1ª Ed.