

Resumo

No período da adolescência surgem alguns sintomas significativos exigindo de nós, psicoterapeutas, uma postura de atuação clínica. Deve-se considerar que nesta faixa etária, o adolescente não utiliza mais do lúdico infantil como recurso de comunicação, e que por outro lado não domina o verbal como o adulto para expressar suas emoções e sentimentos. O artigo relata a experiência do atendimento em grupo de 15 adolescentes no sistema CREAS durante o período de um ano dividido em duas etapas: uma primeira sem o recurso mediador Jogo Túnel do Tempo e no segundo semestre do atendimento com o uso deste Jogo. Observa-se uma mudança nos resultados quanto à aderência ao grupo, diminuição do número de faltas nas sessões, a aproximação dos membros com o psicoterapeuta, aumento das verbalizações e principalmente uma participação ativa dos adolescentes e engajamento no processo psicoterápico após a introdução do mediador.

Palavras-chaves: psicoterapia de adolescentes, psicoterapia em grupo, Serviço público de psicologia, jogo mediador.

Experiência do Uso do Jogo em Grupo de Adolescentes no trabalho do CREAS.

Maria Salete Arenales-Loli – Universidade Estadual Paulista (UNESP)

doutoranda

Jorge Luís Ferreira Abrão – Universidade Estadual Paulista (Unesp) – Livre docente – orientador de doutorado

Leila Salomão Cury Tardivo – Universidade de São Paulo (USP) – Livre docente – co-orientadora do doutorado

Taíza Fernanda Ramalhais – Centro Universitário Maringá (UNICESUMAR)–

Mestranda

Gilberto Cezar Pavanelli – Universidade Federal do Paraná (UFPR) – **Doutor** –
orientador do mestrado

Sonia C. S. D. Vermelho -Pontifícia Univ. Católica de São Paulo (PUC-SP)– **Doutora** –
co-orientadora do mestrado

No período da adolescência surgem sintomas clínicos significativos como a formação de gangues, o isolamento social crônico, o uso descompassado e compulsivo por determinados produtos eletrônicos, agressividade, evasão escolar, mutismo, etc. fazendo com que muitos pais e/ou cuidadores recorram a ajuda especializada.

No entanto, aqueles que se dedicam à clínica de adolescentes, sabem que é comum recebermos para atendimento clínico, manifestações de sintomas considerados “normais” para a faixa etária. No processo evolutivo de perdas e lutos típicos da adolescência, os autores Aberastury e Knobel (1992) denominaram “síndrome normal da adolescência” os comportamentos caracterizados por crises, instabilidade, rebeldia, agressividade e desvalorização dirigida aos pais e familiares. Trata-se de um processo de desestruturação necessário para a reorganização estrutural da personalidade e da identidade. Os momentos de instabilidade, tão característicos nesta faixa etária, irão diminuindo à medida que o sujeito elabora suas perdas e sente-se aceito e tolerado em seu ambiente (LEVISKY, 1998).

Para Winnicott (1989, p.124) “A imaturidade é um elemento essencial da saúde durante a adolescência”. E neste sentido continua o autor: “Só existe uma cura para a imaturidade – a passagem do tempo e o crescimento para a maturidade que o tempo pode trazer. No fim, essas duas coisas resultam na emergência de uma pessoa adulta” (Winnicott, 1989, p.124).

No entanto, frente aos casos, em que sintomas clínicos significativos manifestam-se nesta faixa etária, exige do psicoterapeuta uma postura e atuação técnicas que sejam efetivas. Afinal a adolescência é um período fértil para o tratamento, previamente a cronificação de determinados sintomas na idade adulta.

No atendimento de um adolescente é fundamental ter ciência de que: “Não esqueçamos jamais que um adolescente é um ser em formação e que, por conseguinte, uma pronta intervenção se revelará uma oportunidade única no sentido de evitar a repetição da crise e infletir positivamente sua vida futura”. (Násio, 2011, p. 61)

O psicólogo que atua na clínica, seja no consultório privado ou em instituição, tem conhecimento que o manejo técnico nem sempre é fácil e frente a falta de palavras do adolescente, do recurso verbal que ainda não fora desenvolvido e do lúdico infantil que já se encontra indisponível como forma de expressão, a procura por mediadores para facilitar este processo tem se mostrado eficaz. Diante de peculiaridades tão específicas desta faixa etária caberá ao profissional uma criativa e incessante busca de mediadores e facilitadores que servem de canais para que esta população que não brinca mais e cujas palavras ainda não dizem de seus sentimentos possam encontrar caminhos de expressão de seus conteúdos internos que clamam por ser expressos e compreendidos.

O Jogo Túnel do Tempo¹

O jogo “Túnel do tempo” foi criado frente a uma demanda significativa de adolescentes e pré-adolescentes. Comecei paulatinamente a elaborá-lo e a empregá-lo durante o atendimento desses clientes que adentravam no consultório aversivos ao uso de um material lúdico infantil rejeitando tal técnica psicoterápica como “coisas de criança”. No entanto, apresentavam-se ainda imaturos a uma verbalização clássica de sentimentos e associações, como utilizada com os indivíduos adultos.

Esse jogo foi lançado durante o II Congresso Brasileiro de Ludodiagnóstico em São Paulo no final de 2011 para um público de profissionais mais amplo: psicólogos, psicopedagogos, pedagogos e assistentes sociais. Atualmente é tema de estudo de minha tese de doutorado quanto à sua aplicação no contexto clínico psicoterápico que venho desenvolvendo na UNESP, campus Assis.²

Sabemos que, para essa faixa etária, o uso exclusivo da comunicação verbal é, em geral, inviável e faz-se necessário a criação de mediadores que facilitem ao adolescente ou pré-adolescente expressar e simbolizar seus próprios sentimentos.

Entre os recursos disponíveis, utilizo técnicas projetivas e/ou expressivas como: HTP; Procedimento de Desenhos-Estórias (D-E) (Trinca & Tardivo, 2002);

¹ Esse Jogo é de **Autora: Maria Salete Arenales-Loli, e essa parte do texto será escrita na 1ª pessoa do singular.**

² Tese sendo desenvolvida junto ao Programa de Pós Graduação da Universidade Estadual Paulista (UNESP) sob a orientação do Professor Associado Jorge Luís Ferreira Abrão e com Co-orientação da Professora Associada da Universidade de São Paulo (USP) Leila salonãodeLa Plata Cury Tardivo.

Procedimento de Desenhos de Família com Estórias (DF-E) (Trinca, 1991); Jogo do Rabisco (Winnicott, 1984) no primeiro momento do psicodiagnóstico com o público adolescente e pré-adolescente.

No entanto, ao prosseguir o processo psicoterápico de muitos adolescentes, sentia falta de um recurso clínico que viabilizasse a expressão de sentimentos, de relatos de suas histórias pessoais e a exposição completa de determinados fatos, que são as matérias-primas de uma psicoterapia.

O uso de jogos de características comerciais para essa faixa etária, não traz os mesmos resultados, pois muitas vezes acabam dispersando o foco do nosso atendimento: os fatos, os sentimentos e as angústias. É certo que tal conteúdo latente também aparece no decorrer desses jogos, porém como num trabalho de garimpeiro, em meio a uma grande enxurrada de lama encontram-se algumas pepitas de ouro ali perdidas.

Apesar do material clínico que tais jogos comerciais podem propiciar ao processo psicoterapêutico, sua utilização rotineira pode favorecer a emergência de conteúdos a serviço da resistência, como muito bem salienta Garcia (2007).

Desta forma, minhas escolhas de facilitadores de contato eram argila, massinha, recortes de revistas para a expressão de determinados sentimentos. No entanto, sentia falta de algo mais direto e incisivo neste diálogo.

Mobilizada pelo anseio de me colocar num papel mais diretivo e ativo enquanto psicoterapeuta de adolescentes, e inspirada inicialmente nas minhas experiências com as frases incompletas de Rodolfo Bohoslavsky(1987) em Orientação Vocacionale a disposição que percebia dos adolescentes em completá-las, criei e desenvolvi o jogo "Túnel do Tempo", tendo em vista as necessidades clínicas peculiares dessa faixa etária.

É fundamental destacar que a dificuldade na verbalização marcante nessa faixa etária trata-se de um recurso a ser desenvolvido, uma passagem do não-verbal para o verbal. Neste sentido, as observações de Garcia (2007, p.103) são extremamente oportunas: O autor observou que, “em linhas gerais, esses pacientes tendem a ser mais superficiais no contato com seus afetos. São pacientes que fazem desse recurso, um modo de se manterem estáveis com suas defesas”. Outrossim, destaca que não considera “esta característica como sendo sempre uma resultante de patologia, mas, sim, como um modo de organização comum deste momento da evolução”.

Objetivo do jogo

Como muito bem define Aberastury (1992) e se pode certificar em qualquer clínica infantil, a criança é capaz de estruturar, brincando, a representação de seus conflitos básicos, suas principais defesas e fantasias de doença e cura, deixando, em evidência, já nos primeiros encontros do acompanhamento, o seu funcionamento mental e, deste modo, muitos fenômenos que não seriam obtidos pela palavra, poderão ser observados pelo brincar.

Com o jogo e suas frases que provocam questões de diferentes instâncias, o psicoterapeuta terá em suas mãos um recurso que instiga o adolescente a refletir sua própria vida e o mundo que o cerca com possibilidade do surgimento de reminiscências e de novas associações. A cada nova questão, o psicoterapeuta poderá e deverá elaborar outras novas questões de natureza instigante ao adolescente para que possa abrir diferentes vértices de percepção dos fatos analisados, fazendo inclusive assinalamentos e interpretações que considere pertinente a cada caso no decorrer do próprio jogo.

Assim, o jogo propõe uma abordagem mais ativa com o adolescente já que aguardar pelo insight somente por meio de técnicas não diretivas e técnicas puramente reflexivas poderá resultar num longo e árduo trabalho para o psicoterapeuta e especialmente para o adolescente.

O jogo tem três temas básicos: passado, presente e futuro. As questões relativas ao passado auxiliam o adolescente nas recapitulações e expressões de conteúdo catártico que, com o trabalho psicoterapêutico, permite o adolescente a reconstruir os fatos de significados psicologicamente importantes.

Com auxílio desse recurso auxiliando no processo psicoterápico, constatou-se a possibilidade de se instigar lembranças e levantar os seguintes aspectos sobre a vida desses adolescentes. Observou-se que, com as questões elaboradas, foi possível o levantamento de novos dados de sintomas clínicos não observados com a utilização do recurso de entrevista individual e com os pais.

Por outro lado, além de auxiliar no processo de psicodiagnóstico do adolescente e pré-adolescente, entendo que a maior contribuição deste jogo se dá na possibilidade de tornar-se um canal de intervenção ao psicoterapeuta.

Os atendimentos clínicos em grupo com os adolescentes.³

Na experiência de atendimento de um grupo de 15 adolescentes, com a faixa etária entre 13 e 17 anos, após seis meses em uma unidade do CREAS, sentimos a necessidade de introduzir um recurso que auxiliasse o atendimento desta faixa etária. Deste modo dividimos o trabalho em duas etapas: uma inicial de seis primeiros meses com o grupo de adolescentes sem o uso do Jogo Túnel do Tempo e os seis meses posteriores com a introdução do uso desse jogo.

Quando atendemos adolescentes sabemos que eles demandam um atendimento sem uma queixa pessoal e que estão ali a pedido dos familiares ou da escola; temos ciência de que este dado, somado a outros aspectos da própria adolescência, dificultam o nosso atendimento psicoterápico e propiciam o aumento das resistências e desistências no tratamento. No nosso caso a motivação pela psicoterapia era mais complicada ainda, a maioria destes adolescentes ali estavam presentes para cumprirem ordens judiciais ou medidas socioeducativas em função de atos infracionais cometidos.

Os seis primeiros meses de atendimento clínico com o grupo de adolescentes anteriormente a introdução do jogo Túnel do Tempo mostrou, inicialmente, um quadro de desânimo quanto à participação no grupo, pouco envolvimento em relação às reflexões relacionadas às suas verbalizações, faltas constantes e desistências no tratamento.

Na busca dentre os poucos materiais existentes para esta faixa etária, foi escolhido o Jogo Túnel do Tempo uma vez que esse recurso introduzia uma linguagem muito próxima da realidade cotidiana dos adolescentes, além da proposta de auxiliar o profissional no psicodiagnóstico e intervenção.

³

Essa parte do artigo se refere à atuação de Taíza Fernanda Ramalhais e as referências feitas em 1ª pessoa se referem a colocações dessa.

Os resultados obtidos com os seis meses de uso do Jogo Túnel do Tempo, posteriormente ao trabalho psicoterápico sem o uso do mesmo recurso, foram as seguintes:

- **Enquanto profissionais da área da psicologia, atuamos no campo da linguagem. Acessar a linguagem adolescente foi uma importante engrenagem em todo o processo psicoterápico que o recurso do Jogo Túnel do Tempo propiciou. As frases-cartas para serem completadas possuem uma linguagem muito próxima à realidade dos adolescentes e a identificação foi visível:**

Em algumas frases, os adolescentes prosseguiram em sessões seguintes com os temas levantados nas anteriores. Por exemplo, em, “Meu primeiro sutiã...”, uma adolescente compartilhou levando até o grupo esta importante peça que ainda mantinha guardado, não apenas em suas reminiscências, mas também em seu guarda-roupa. Com outras frases, surgiu, por parte dos adolescentes, o desejo de compartilhar as fotos relativas à época citada e trabalhada no processo psicoterápico.

Desta forma, com o uso de uma linguagem tão familiar e próxima às questões do grupo e da faixa etária, a interação com o profissional foi aumentando, favorecendo a interação entre este e os adolescentes, bem como entre os membros do grupo.. Constatou-se assim, um maior envolvimento por parte dos adolescentes com relação ao processo psicoterápico demonstrando nas sessões, verbalizações de formas mais espontâneas;

- **Observou-se que a aliança terapêutica, entre o profissional e os adolescentes, algo chave e de fundamental importância em todo o processo foi fomentado e alimentado pelo próprio uso do jogo que favoreceu o acolhimento desta faixa etária no trabalho profissional;**
- **O Jogo Túnel do Tempo foca assuntos centrais da vida dos adolescentes realizando um recorte em temas que necessariamente caberá a qualquer profissional que**

trabalha com esta faixa etária, mergulhar para a realização do seu exercício de hipóteses diagnósticas e então ampliar o raciocínio clínico do psicoterapeuta. Por outro lado, além de focar, o Jogo Túnel do Tempo proporciona ao profissional, com as mesmas questões, novas aberturas para assuntos pertinentes a serem explorados e trabalhados;

- O jogo tem um caráter de continuidade, e questões diferentes serão abordadas nas sessões posteriores. Trata-se de um recurso que não se esgota em uma única sessão, exige meses de encontros para esgotá-lo, favorecendo o próprio processo psicoterápico. O fato de não se esgotar em uma única sessão e este processo de continuidade do jogo instigou no grupo a curiosidade e o interesse para o próximo encontro.

Em nossa recepção, temos uma estagiária de psicologia, que notou que as conversas espontâneas anteriormente às sessões de psicoterapia passaram a ser o conteúdo das sessões:

- “Que perguntas irão aparecer hoje?”
- “Odeio a parte do passado, prefiro as do futuro”.
- “Eu gosto do presente”.

É fundamental destacar que se trata de uma população que participava dos atendimentos por encaminhamentos sociais, opondo-se a estes e a partir da introdução deste facilitador se conseguiu um engajamento tão espontâneo que antecedia os atendimentos clínicos.

- Foi possível identificar durante o segundo semestre do grupo que o número de faltas foi menor. Estes mesmos adolescentes justificaram o fato de estarem participando nas sessões com menos faltas, como ocorria previamente ao uso do Jogo, em função da “expectativa que o próprio jogo lhes causava para o próximo encontro e também porque com o uso do jogo começaram a se sentir fazendo parte da terapia, da importância deles ali, nos encontros”.

Através dos relatórios pode-se verificar: A proporção do número de faltas consecutivas antes da introdução do Jogo Túnel do Tempo no processo de psicoterapia foi de aproximadamente 50% e após os seis meses de sua introdução o número de faltas reduziu para 20%.

No grupo antes da introdução do Jogo Túnel do Tempo se mantinha em um número de participantes de onze adolescentes (sendo que a proposta inicial era de quinze participantes), nestes, o número que mantinham faltas consecutivas era de cinco.

No grupo depois do uso do jogo passou a ser de quinze adolescentes conforme a proposta inicial sendo que o número deles que mantinham faltas consecutivas era de três.

É importante destacar que estes números, tanto o de faltas consecutivas como o de ociosidade de vagas não ocupadas num serviço público de saúde representam perdas econômica-sociais, exigindo de nós, o aprimoramento da maneira de escutarmos e dirigirmos aos adolescentes dia-após-dia, exigindo-nos novas e novas descobertas.

De forma geral, o jogo promoveu um maior estímulo e interesse à participação no grupo, injetando a ludicidade, a alegria, animo e entusiasmo nas sessões. O recursomediador mostrou ser um convite explícito e tentador à participação ativa do adolescente. Ao contrário das sessões anteriores, sem o auxílio do jogo, onde os adolescentes se mantinham taciturnos e imóveis.

O jogo é atraente porque não combina com marasmo, é sinônimo de ação, é desafiante e mobiliza a curiosidade que, por sua vez, é uma das principais características de um ambiente motivacional.

Este recurso mostrou-se um paiol de alegria e experiência do êxito, disponível, incluindo, inclusive, o adolescente privado de relações grupais. Para alguns, abriu a possibilidade do trabalho, da conquista da autoestima e da excitação, podendo capacitá-los a uma situação de abertura a novos questionamentos. Enfim, através do recurso do Jogo Túnel do Tempo, o profissional tem em mãos a possibilidade de potencializar a dimensão criativa e a imaginação dos membros adolescentes e acima de tudo instigar algo tão frágil, ultimamente, em nossos jovens no contexto clínico, a capacidade de sonhar.

Referências Bibliográficas

ABERASTURY, A. A Criança e seus jogos. Porto Alegre: Artes Medicas, 1992, p.85

ABERASTURY, A. Psicanálise da criança: teoria e técnica. 8^a.ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992, 287p.

BOHOSLAVISKY, R. Orientação vocacional – a estratégia clínica, 1987, 7. Edição, 222p.

GARCIA, J. C. Experiência analítica com pré-adolescentes: método dinâmico interativo. In: Garcia, J. C. Desafios para a técnica psicanalítica. São Paulo: Casa do psicólogo. 2007, p. 103-109.

GORAYEB, R. O Observador Engajado. Revista Viver Mente & Cérebro. Coleção Memória da Psicanálise, São Paulo. 2004, n. 5, p. 78-83.

LEVISKY, D. L. Adolescência: reflexões psicanalíticas. São Paulo: Casa do Psicólogo. 1998, 340 p.

NÁSIO, J. D. Como agir com um adolescente difícil? Um livro para pais e profissionais. Rio de Janeiro: Zahar, 2011, 119p.

OUTEIRAL, José. As Idéias de Donald Winnicott sobre a adolescência. Disponível em: www.joseouteiral.com.br/artigos.html. Acesso em: 25 nov. 2010.

TRINCA, W. *et al.* Estudo histórico sobre desenhos de família. Rev. Bras. de Pesq. Psicol. 1991, 3,3,30-38.

TRINCA, W.; TARDIVO, L. S. P. C. Desenvolvimento do procedimento de Desenhos-Estórias (D-E). In: CUNHA, J. A. *et al.* Psicodiagnóstico-V. São Paulo: Artmed. 2002, p. 428-438.

WINNICOTT, D. W. Consultas terapêuticas em psiquiatria infantil. Rio de Janeiro: Imago. 1984, 427 p.

WINNICOTT, D. W. A imaturidade do adolescente. In: Tudo começa em casa. São Paulo: Martins Fontes, 1989, p. 117-132.