

TÚNEL DO TEMPO É UMA ALTERNATIVA LÚDICA DE PSICODIAGNÓSTICO INTERVENTIVO PARA ADOLESCENTES E PRÉ-ADOLESCENTES

Maria Salete Arenales-Loli

Jorge Luís Ferreira Abrão

Leila Cury Tardivo

O jogo "Túnel do tempo" foi criado frente a uma demanda significativa de adolescentes e pré-adolescentes na minha prática clínica. 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.

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

No entanto, ao prosseguir o processo psicoterápico de muitos adolescentes, eu 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.

Pessoalmente, sinto-me desconfortável com o uso de jogos de características comerciais para essa faixa etária, 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, inspirada inicialmente nas minhas experiências com as frases incompletas de Rodolfo Bohoslavsky em Orientação Vocacional e 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:

- Dados da rotina familiar (passada e atual);
- Relatos de acontecimentos significativos;
- Relatos de pessoas significativas para a sua formação;
- Dados da adaptação escolar e social;
- Detecção de medos e angústias;
- Dados de manifestações de culpa e reparação;
- Manifestações de alguns sintomas clínicos;
- Descoberta e reconhecimento de habilidades próprias;
- Projetos de vida futura (ou a inexistência destes), sonhos e ideais.

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.ⁱⁱ

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.

O jogo propõe ser um auxiliar no processo psicodiagnóstico interventivo,ⁱⁱⁱ já que muitas das frases incompletas propostas possibilitam novas alternativas de intervenções psicoterápicas e, muitas vezes, o surgimento de associações livres por parte do púbere.

Considero fundamental esclarecer o objetivo do jogo ao adolescente e deixar claro que o psicoterapeuta tem a função de auxiliá-lo a ser um observador de si mesmo e que faremos isto com o auxílio do jogo buscando através desta atividade um conhecimento melhor de si mesmo. Mas como poderíamos ajudá-lo? Proporcionando-lhe condições de responder tais questões como: quem sou eu? O que querem de mim e o que posso dar? Ou, o que querem de mim e eu não posso dar? Que recursos posso extrair de meus potenciais para viver com mais serenidade, autonomia e responsabilidade no mundo adulto que se aproxima? O que posso ser agora e no meu futuro próximo?

Entendo que o psicoterapeuta deverá esclarecer ao adolescente que as brincadeiras utilizadas pelas crianças nos revelam evidências do seu funcionamento mental. O adulto verbaliza (talvez não todos) com mais facilidade os seus sentimentos e emoções. O adolescente fantasia, e deste modo iremos, juntos ao mundo dos seus pensamentos, descobrir aspectos inimagináveis de sua pessoa para recolhermos a matéria-prima do nosso trabalho psicoterápico.

O uso do jogo pelo profissional psicólogo

Este material, quando utilizado dentro do contexto clínico, não será apenas questões a serem completadas. O psicólogo possui técnicas que lhe possibilitam extrair o sentido das questões e estabelecer o *setting* psicoterapêutico.

Frases Í pouco produtivasÍ

No uso deste material, constatei que existem frases Í pouco produtivasÍ, porém, por sua efetividade em alguns casos clínicos procurei mantê-las como uma alternativa de busca de dados.

Um exemplo neste sentido se refere à exploração dos programas de televisão vistos na infância. Praticamente, são unânimes em mencionar os clássicos desenhos animados, sem muitas consequências.

Por outro lado, dois casos que não fizeram referência a estes clássicos infantis foram significativamente propulsores para um novo patamar da investigação clínica.

Um deles refere-se a uma adolescente que somente assistia à programação de adultos, como novelas e telejornais, por sentir-se na responsabilidade de acompanhar a mãe já que esta ficou muito sozinha após a separação conjugal.

Em outro caso, um pré-adolescente de 12 anos comandava a própria casa ameaçando fisicamente os pais e estes, temendo sua força física - fruto de um intenso treinamento - agiam como serviçais do filho. O problema era gravíssimo, pois, além dos pais comprarem tudo o que ele desejava, o adolescente determinava todas as ordens na casa que destruía em suas explosões de raiva. Quando o questionei sobre as programações de televisão da infância respondeu-me com firmeza: - Com três e quatro anos eu assistia a tudo quanto é filme de luta e violência, especificando os detalhes sangrentos de alguns vídeos. Admirada com a sua segurança nessa lembrança, procurei explorar se não seria somente uma fantasia. Indagava-me: como uma criança de três anos teria acesso a vídeos de lutas e violência? Ao questioná-lo responde: - Meu pai locava direto e reto, acho que ele queria que eu aprendesse alguns truques de defesa....

Como procedo com outras questões que considero pertinentes, peço autorização ao adolescente e exploro alguns fatos na sessão com os pais, que mesclo no decorrer do meu trabalho clínico.

Ao relatar tal memória desse adolescente, o pai me confirma: Fiz isto mesmo, você acredita? Que burrice, né? Eu imaginava que deste modo o estava preparando para a vida, para que ninguém batesse nele na escola, eu não queria um filho fraco, eu apanhava na escola e não queria um filho que apanhasse como eu....

E com esse conteúdo sobre os filmes de sua infância - aparentemente banal - a sessão com pai, mãe e filho, possibilitou-me tratar de temas decisivos no caminhar deste tratamento psicoterápico. O pai, temendo que seu filho repetisse sua dramática história, projeta seus próprios temores infantis e o filho obrigou-se a atos violentos na escola e no grupo de amigos como uma clara manifestação da expectativa paterna. Em sessões posteriores com este adolescente, constatei claramente a idéia de que, caso não cumprisse sua vida deste modo, deveria se defender de uma possível repulsa parental.

Com um ano e meio de acompanhamento (ajuda que, curiosamente fora solicitada pelo próprio adolescente) as crises de violência cessaram e assim se mantém há quase dois anos. Observo, neste caso, como o recurso do jogo agilizou o processo psicoterápico, levando-o a descobrir que o mundo não é um grande ringue+e que pode nele se manifestar de muitos modos que não apenas como um galo de briga+, destruindo e destruindo-se.

Quando inserir o jogo no processo psicoterápico

Constato que o próprio processo do jogo facilita o estabelecimento de uma aliança terapêutica de modo bastante visível, talvez por propiciar um diálogo de intenso conteúdo sem prolongados silêncios no decorrer da sessão.^{iv} No entanto, considero que um bom *rappport* deva ser elaborado antes do início do jogo. Opto por incluí-lo, em média, entre a quinta e oitava sessão de atendimento em diante, como uma alternativa de complemento aos tradicionais instrumentos de psicodiagnóstico da personalidade e da psicodinâmica familiar.

Assim, quando inicio a aplicação do jogo, já possuo uma noção e um parecer sobre alguns sintomas do adolescente e sua queixa.

Adequação às abordagens da psicologia

É preciso ter passado para ter futuro.+ (Poema de Fernand Braudel)

Entendo que este jogo pode ser utilizado por diferentes abordagens dentro do trabalho clínico da psicologia e cada profissional pode analisar a seu modo, de acordo com a sua fundamentação teórica.

Em outras palavras, o psicoterapeuta pode utilizar-se do jogo apenas como uma alternativa de levantamento de dados, ou seja, como uma opção de recurso facilitador e suas intervenções terão como base a sua fundamentação teórico-clínica de formação.

Idade dos participantes

Há um menino, há um moleque, morando sempre no meu coração. Toda vez que o adulto balança, ele vem pra me dar a mão+ (Letra e Música de Fernando Brant/ Milton Nascimento, LP "Miltos" 1988.)

Apesar de citar, na caixa do jogo, a utilização dele para a faixa etária dos 12 aos 19 anos, na minha prática clínica o utilizei para clientes com idades entre 12 e 21 anos.

É certo que algumas questões não são oportunas para determinados adolescentes na faixa etária dos 12 anos. Como citei anteriormente, o psicoterapeuta pode projetar, nestes casos, questões sobre o futuro, obtendo-se assim, uma diversidade de importantes fantasias para o trabalho clínico.

A experiência lúdica do jogo foi uma alternativa nos casos de clientes acima dos 20 anos - mesmo que já estivessem frequentando uma faculdade, pois revelavam dificuldade de expressão verbal e associativa.^v Tratava-se de clientes que se mantinham firmes em abordar somente os sintomas de um transtorno, como uma manifestação da síndrome do pânico, repetindo as sensações físicas do sintoma a cada nova sessão, ou que insistiam somente em relatar seus cotidianos com raras expressões afetivas.

O lúdico

A idéia do tabuleiro foi uma adaptação encontrada no material lúdico infantil para mesclar os três tempos, passado, presente e futuro. No início, se tratava somente de frases incompletas que eram preenchidas pelos adolescentes e se tornava esgotante permanecer num único período de um destes três tempos.

Nota-se também que o adolescente se distrai com o jogar do dado, o contar das casas, o avançar do pino no tabuleiro e se envolve com o certo suspense que surge com o tempo das cartas a serem retiradas e o tema por vir.

Com este recurso auxiliar, abordar assuntos que geralmente são fonte de angústia, ansiedade e, especialmente, de esquiva por parte do adolescente, mostrou-se viável em alguns casos.

O breve espaço de tempo entre as atividades de rolar do dado e o avançar no tabuleiro, apresenta-se como pausa extremamente pertinente entre uma questão e outra.

No primeiro tabuleiro elaborado para o jogo (que acabou não sendo lançado) havia um quebra-cabeça central e um item *%perde-tudo+*. O item *%perde-tudo+* inserido na metade e no final do tabuleiro, atingia aspectos de frustração de modo muito eficaz.

Em alguns casos, observei o *%alívio+* e os comentários quando o pino passava *%aspando+* por esta casa do *%perde-tudo+*. Notava-se também, a *%decepção+* quando caía no espaço do *%perde-tudo+* e o adolescente havia de recomeçar a sua frase do quebra-cabeça.

Quando oportuno, intervenções podiam ser realizadas pelo psicoterapeuta utilizando-se do próprio jogo. Recordo-me de uma adolescente com uma história de abandono sequencial: primeiro pela mãe que a deixa com a avó materna para reconstruir sua vida e casar-se novamente; depois pela avó que morre. Foi *%adotada+* pelo pai (ausente até então) que, num determinado momento, também muda de cidade, deixa a criança com a outra avó para casar-se novamente e constituir sua nova família.

Nessas histórias de seguidas perdas, ao viver no jogo o *%perde-tudo+*, expressa em seguida um temor a cada jogada do dado para que não caísse no item do passado: *%Ai... não posso de novo perder mais uma peça+* (o tempo do passado tinha apenas um ponto no quebra-cabeça) e a própria adolescente observava angustiada, quando descobriu que no final do tabuleiro existia mais um *%perde-tudo+*. Fiz uma breve referência às suas perdas e neste momento a cliente adentrou no assunto e pudemos falar de suas difíceis perdas reais, e vários sentimentos expressos em choros puderam ser abordados naquela altura do jogo, especialmente o medo de mais uma vez não ser realmente adotada pela avó paterna (com quem mora atualmente) e então novamente ser rejeitada.

Obviamente que, ao inserir o *%perde-tudo+*, me centrei somente na questão lúdica. Não havia imaginado as possibilidades que este recurso pudesse me proporcionar em termos terapêuticos, ou seja, uma simulação das *%perdas+* reais da vida.

Assim, na elaboração do novo tabuleiro fiz questão de inserir aspectos que pudessem mobilizar possibilidades distintas de trocas: você escolhe um tempo; o terapeuta escolhe um tempo para você; volte duas casas, etc.

Em síntese, procurava arquitetar um recurso que integrasse aspectos dos resquícios lúdicos dessa faixa etária, daquela criança interna que ainda quer brincar e jogar, com aspectos que pudessem fortalecer e desenvolver o verbal e então prosseguirmos nesta caminhada do não-verbal ao verbal dentro do contexto clínico.

Tendo em vista este objetivo, será comum iniciarmos o jogo com alguns adolescentes e não finalizarmos formalmente até as últimas frases incompletas, posto que neste exercício, as monossílabas e tudo que era respondido comumente com "normal!", começa a ter denominações e a ser expresso com o falar de si. Para estes casos, o jogo atingiu seu objetivo.

Referências Bibliográficas:

ARAÚJO, M. F. Estratégias de diagnóstico e avaliação psicológica. *Psicologia: teoria e prática*, 9(2), 2007, p. 126-141.

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

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.

MACEDO, D. P. S; WEHBE, R. B. Z; DOLCI, I. A. Adultescência: prolongando a adolescência na fase adulta. In: DOLCI, I. A; ABRÃO, J. L. F. (org.). *Adolescência universidade: questões atuais*. São Paulo: Arte & Ciência. 2008, p.15 . 44.

PAULO, M. S. L. L. O psicodiagnóstico interventivo com pacientes deprimidos: alcances e possibilidades a partir do emprego de instrumentos projetivos como facilitadores do contato. Tese de Doutorado, Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo. 2004.

SANTIAGO, M. D. E. Psicodiagnóstico: uma prática em crise ou uma prática na crise? In: ANCONA-LOPEZ, M. (org.). *Psicodiagnóstico: processo de intervenção*. São Paulo: Editora Cortez. 1995, p. 9-37.

TARDIVO, L. S. P. C. O adolescente e sofrimento emocional nos dias de hoje: reflexões psicológicas . *Encontros e Viagens*. Tese de Livre Docência. Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo. 2004.

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.

ZIMERMAN, D. E. Manual de técnica psicanalítica: uma revisão. São Paulo: Artmed. 2004, 471p.

ⁱ Winnicott demonstrava-se preocupado com o instrumental psicodiagnóstico disponível ao analista, debruçando-se nesta busca. As suas descrições sobre sua criação tendem a ser modestas, como o jogo dos rabiscos é simplesmente um meio de se conseguir entrar em contato com a criança. No entanto, ao meu entender Zimmerman (2004) concede-lhe uma condição mais apropriada: considero esse jogo de extraordinária importância como um modelo de técnica psicanalítica, no sentido de que, em uma situação analítica, o analista e o paciente devem exercer uma atividade lúdica do tipo que podemos chamar de "rabisco verbal" até conseguirem um insight.

ⁱⁱ Um caso clínico muito interessante neste sentido foi de uma garota encaminhada pela mãe preocupada com sua excessiva timidez. Caminhávamos já durante quatro meses em psicoterapia e me surpreendi com sérios rituais obsessivos extremamente desgastantes, que até então não haviam sido relatados pelos pais e nem pela própria cliente, surgindo somente diante da simples proposta: "Uma mania que tenho e não gosto...".

ⁱⁱⁱ A evolução desta prática clínica levou a uma nova concepção de psicodiagnóstico, que busca integrar a avaliação e intervenção. O conceito de intervenção no decorrer do psicodiagnóstico faz-se cada vez mais presente em estudos recentes na área de psicologia e paulatinamente proliferam pesquisas e publicações desta ordem. (Araújo, 2007; Paulo, 2004; Tardivo, 2004; Santiago, 1995)

^{iv} Particularmente, não tive a oportunidade de submeter-me a um processo psicoterapêutico durante a minha própria adolescência. No entanto, considero curioso o repetido fato no atendimento de diversos clientes que passaram pelo processo de psicoterapia no período de suas adolescências, e hoje na condição de adultos reclamam da dificuldade de relatar seus sentimentos naquela época e da angústia mobilizada nos longos silêncios de seus psicoterapeutas, salientando inclusive que o abandono ao tratamento vinculava-se a este fator. Por que iremos incorrer neste mesmo erro se estes clientes, profissionais de diferentes áreas, com vasta vivência empírica de psicoterapia nos dão gratuitamente preciosas informações?

^v Pode-se também justificar o seu uso nesta faixa etária apoiado no atual fenômeno do prolongamento da adolescência. Hoje em dia, podemos dizer que a adolescência não se restringe mais a fases estabelecidas por mudanças hormonais que marcam a transição do estado infantil para o adulto por volta dos 11 aos 19 anos. Em decorrência da evolução da ciência e do aumento de expectativa de vida, supõe-se que esteja ocorrendo um prolongamento da adolescência, estendendo-se, às vezes, até os 30 anos, e, com isto, se propõe uma segunda adolescência. (Macedo, Wehbe, Dolci, 2008).