



3763 - Trabalho Completo - XXIV Encontro de Pesquisa Educacional do Nordeste - Reunião Científica Regional da ANPEd (2018)
GT20 - Psicologia da Educação

EDUCAÇÃO E SAÚDE MENTAL: LUDICIDADE, DESENVOLVIMENTO PESSOAL E SOCIAL NA PSICOTERAPIA COM JOVENS E ADULTOS

Joanna Angelica Carneiro Oliveira - FACULDADE DE EDUCAÇÃO

Resumo

Este trabalho teve como objetivo compreender os efeitos de vivências lúdicas no desenvolvimento pessoal e social de 33 usuários, jovens e adultos em psicoterapia no SUS. As estratégias metodológicas basearam-se em partilhas, leituras de textos, vivências lúdicas que possibilitaram, aos participantes, a construção de habilidades criativas para a convivência consigo próprio e com os outros. Concluiu-se que a ludicidade auxiliou na diminuição dos episódios depressivos e transtornos de adaptação.

Palavras-chave: Educação. Ludicidade. Psicoterapia.

EDUCAÇÃO E SAÚDE MENTAL: LUDICIDADE, DESENVOLVIMENTO PESSOAL E SOCIAL NA PSICOTERAPIA COM JOVENS E ADULTOS

Introdução

O desenvolvimento pessoal e social do adulto tem sido pouco estudado em psicoterapia. Já na escola pública, especificamente na Educação de Jovens e Adultos (EJA), o tema vem sendo gradativamente pesquisado, trazendo contribuições ainda incipientes para a compreensão do indivíduo nesse espaço. No processo de análise da condição adulta fica evidente algumas características no seu desenvolvimento: problemas de aprendizagem relacionados à autoestima, à falta de oportunidade de expressão livre e criativa; sentimentos de não pertencimento, de inadequação e de exclusão social (CANDA, 2006; SANTOS, 2008; CARNEIRO; REGO, 2013).

A assistência psicoterápica pública não foi associada, ainda, a uma política eficaz de ações afirmativas que cuide da permanência do adulto, sendo necessária uma prática voltada para melhorar a autoestima, diminuir a ansiedade e reduzir os sintomas depressivos desse grupo, tendo como base a ludicidade, enquanto experiência de desenvolvimento pessoal e social.

Serrão e Baleeiro (1999) sistematizou um trabalho de desenvolvimento pessoal e social com jovens de comunidades populares, intitulado *Aprendendo a ser e a conviver* (DELORS, 1999), conduzido por educadores populares, no qual a presente experiência se embasou, adaptando e integrando alguns dos seus princípios, metodologias e técnicas à psicoterapia com adultos no SUS, seguindo, também, o referencial teórico citado por Luckesi (2000, 2002) referente à ludicidade enquanto experiência interna do sujeito.

Para Serrão e Baleeiro (1999, p. 13) um trabalho de desenvolvimento pessoal e social “refere-se ao processo de crescimento na direção da melhoria da qualidade das relações dos seres consigo próprio, com o outro, com os grupos dos quais participa e com a natureza e, para tanto, precisa-se aprender sobre si e sobre o mundo”. Ainda para as autoras referenciadas anteriormente, em um projeto desse porte o mediador, deve reconhecer que a essência de sua atuação é ser o adulto-referência, significando a pessoa que acolhe, nutre, sustenta e confronta, amorosamente, o educando no seu processo de formação e desenvolvimento (LUCKESI, 2000).

A pesquisa de Canda (2006) avalia a implantação de uma educação lúdica para jovens e adultos apontando a escassez dos estudos que mostrem a importância de um processo de alfabetização concretizado por meio da arte, ludicidade, enquanto experiência de desenvolvimento humano, e de integração grupal na fase adulta. A autora sinaliza, ainda, o estresse, a ruptura entre razão e emoção, a angústia, a fragilidade e, conseqüentemente, a destruição do potencial criador e transformador desse público, fatos estes, também observados nos usuários assistidos em psicoterapia ambulatorial no SUS. Outros graves problemas verificados na pesquisa da autora referem-se à baixa autoestima, à falta de esperança, ao cansaço, à desilusão em relação ao futuro pessoal dos educandos e do país como um todo, à longa jornada de trabalho, à desmotivação para frequentar a escola e à falta de prazer para realizar as atividades educativas.

Percebe-se, então, a relevância de um trabalho de desenvolvimento pessoal e social com esse público específico, o que é reforçado por Santos (2008) quando pontua que os adultos da EJA, participantes da presente experiência, é ainda um grupo pouco valorizado e constantemente aliado do processo de construção do conhecimento. No entanto, são indivíduos que trazem consigo, para dentro do ambiente escolar, uma bagagem de experiências e vivências tanto pessoais quanto profissionais. A autora postula que o autoconhecimento deve ser uma categoria fundamental em todo e qualquer processo educativo e, sobretudo na EJA, face aos transtornos vivenciados, rumo ao encontro de si mesmo, por esses educandos.

Nesta perspectiva, esta investigação centra-se na seguinte questão norteadora: Como um programa de vivências lúdicas pode promover o desenvolvimento pessoal e social de usuários jovens e adultos em psicoterapia no SUS? Tem como objetivo geral compreender os efeitos de vivências lúdicas no desenvolvimento pessoal e social de usuários jovens e adultos em psicoterapia no SUS. Os objetivos específicos são: 1) descrever como os usuários jovens e adultos em psicoterapia no SUS expressam e avaliam os efeitos de vivências lúdicas em seu desenvolvimento pessoal e social; 2) analisar as mudanças subjetivas e/ou desenvolvimentais pessoais e sociais apontadas por esses usuários jovens e adultos em psicoterapia no SUS decorrentes de vivências lúdicas.

Metodologia

Delimitação: estudo qualitativo cuja abordagem é a pesquisa-ação-formação (PINEAU, 2006; PASSEGGI, 2010).

Participantes e contexto: usuários jovens e adultos, selecionados a partir de dois diagnósticos: 1º referente à vivência de episódios depressivos (CID – 10 F32) e 2º relativo ao transtorno de adaptação (CID - 10 F43.2), sobretudo envolvendo ansiedade, inquietude, sentimento de incapacidade de enfrentar o cotidiano e fazer projetos. Dois grupos foram constituídos, contendo 18 e 15 usuários, respectivamente, em cada um, com idades variando entre 18-62 anos, gênero predominantemente feminino. O contexto da experiência foi em um ambulatório de saúde mental.

Procedimentos, estratégias, e instrumentos para produção de dados: a produção de dados ocorreu durante os meses de julho a outubro do ano de 2015, realizada em três fases descritas abaixo:

1. **Primeira fase** - Diagnóstico prévio e seleção propriamente dita dos participantes através de: leituras de prontuários dos potenciais participantes; entrevistas individuais visando levantar possíveis problemas e/ou conflitos dos usuários, sondar temas geradores de interesse para as vivências lúdicas e conhecer características específicas dos grupos a serem pesquisados.
2. **Segunda fase** - Planejamento e intervenção: nessa fase foram selecionados, a partir da reflexão e análise dos dados da 1ª fase, os temas geradores das vivências grupais lúdicas, contemplando temáticas fundamentais em um projeto de desenvolvimento pessoal e social tais como identidade, integração, comunicação, grupo, sexualidade, cidadania e projeto de vida (Serrão; Baleeiro, 1999). Ocorreu o desenvolvimento de 08 sessões de vivências lúdicas grupais, distribuídas em 08 encontros quinzenais com duração de 2 horas, cada. Vale ressaltar que os usuários foram assistidos, também, em quatro atendimentos individuais, com duração em média, de vinte minutos, cada, momento esse de aprofundamento da escuta e intervenção sobre os temas geradores da investigação. As estratégias metodológicas basearam-se no desenvolvimento de atividades diversas: partilhas, escutas, intervenções, leituras de textos-sínteses, debates, realização de representações, descrições, avaliações, vivências lúdicas de sensibilização, ativação e relaxamento.
3. **Terceira fase** - concomitante à 2ª fase, aqui foi feito o recolhimento e leitura preliminar das representações, descrições e avaliações realizadas pelos usuários a partir das vivências lúdicas.

Organização, análise e produção dos dados: o processo de organização e análise de dados foi auxiliado pela referência teórico-técnica da hermenêutica-dialética (MINAYO, 2007) que tomou como eixo central o termo compreensão como categoria metodológica mais potente no movimento e na atitude de investigação. Foram codificadas, fundamentalmente, algumas categorias teóricas a partir dos textos-sínteses dos temas geradores, das descrições e avaliações feitas pelos usuários, ou seja, procurou-se de três a cinco palavras-chave que mais se repetiam nos textos.

Princípios éticos: projeto aprovado em Comitê de Ética (Parecer no. 2.453.096) de acordo com a Resolução 510/16, concernente às pesquisas com seres humanos.

Resultados e discussão

Desde os primeiros instantes da experiência, as temáticas referentes à integração e ao vínculo grupal foram sendo, gradativamente, verificadas e trabalhadas na medida em que eram percebidos indicadores tais como: maior disponibilidade para realizar as atividades em grupo; ampliação das trocas; observação do vínculo afetivo, do sentimento de pertença; aumento da responsabilidade pessoal, do respeito e do nível de confiança (SERRÃO E BALEEIRO, 1999).

O tema da identidade foi descrito de acordo com as representações e descrições dos usuários, de forma predominante, em uma categoria de análise que apontou para a ambivalência, ilustrada por relatos de tristeza, tensão, indecisão e impotência versus amor, alegria, vida, força, dedicação, tentativa de autorregulação emocional, poder, esperança e felicidade.

Os resultados descritos acima são compatíveis com as pesquisas desenvolvidas por Serrão e Baleeiro (1999) que conceituam a identidade como sendo uma noção que permeia todo o processo de desenvolvimento pessoal e social das pessoas, construída ao longo da vida e sofrendo alterações de acordo com as vivências pessoais, os aprendizados e a história de vida de cada um, tratando-se de um processar contínuo de definição de si mesmo, de suas representações e de seu estar no mundo.

A comunicação e o grupo, outro tema gerador da experiência, teve como categorias teóricas a fala, a interação e a escuta. Na técnica utilizada, desenvolvida em subgrupos, as categorias de análise que mais prevaleceram foram diálogo, entendimento e respeito, com ênfase no bem-estar, através de sentimentos afetuosos. O exercício do silêncio e da comunicação com clareza, compreensão e paz também foram expressos pelos participantes.

Quanto ao tema da sexualidade, as categorias teóricas elencadas foram expressão afetiva, sentimentos e atitudes. As respostas dos usuários, nas categorias de análise, referiram-se à esperança, vivência, companheirismo, relaxamento, atitudes, expressão, consciência e interação.

No que diz respeito à cidadania, as categorias teóricas mais presentes estiveram relacionadas aos direitos humanos, responsabilidade pessoal e compromisso social enquanto que as categorias empíricas, verificadas na experiência, foram respeito, deveres, compromisso, participação, colaboração, dedicação e sociabilidade, além de indecisão, passividade, alheamento, ausência e descontrolado dos usuários frente à cidadania.

A temática acerca do projeto de vida aparece, na teoria, articulado entre os tempos passado-presente-futuro e associado aos desejos-planos-sustentação. Na investigação os termos mais frequentes que surgiram para relacionar o passado foram: triste, Deus, paz, interação com a natureza, solidão, ambivalência, bagunça, superação, processo de busca. Para o futuro os vocábulos mais referidos foram associados a: paz, esperança, alegrias, trabalho, equilíbrio, organização, centramento, crescimento e colher frutos.

Conclusão

Nessa investigação, a ludicidade, na psicoterapia com usuários jovens e adultos no SUS, revelou-se como uma importante estratégia para o desenvolvimento do processo de conscientização tanto do ponto de vista interno do usuário (autoconhecimento) quanto ao que se refere à participação social (grupo). Assim, as vivências lúdicas possibilitaram, aos participantes, a construção de habilidades criativas para a convivência consigo próprio e com os outros.

Esse trabalho estabeleceu o contato direto com os usuários jovens e adultos assistidos em psicoterapia no SUS, através da ludicidade, permitindo-lhes um encontro maior consigo mesmo, com a coletividade e com o meio que os cercam. Nesse sentido, compreendeu-se que o lúdico contribuiu para uma abertura sensível identificada em um pensar, sentir e agir mais reflexivo frente aos problemas pessoais e

sociais encontrados no cotidiano.

Conclui-se que a ludicidade pode, então, promover o desenvolvimento pessoal e social dos usuários jovens e adultos em psicoterapia no SUS, auxiliando, na diminuição dos episódios depressivos e dos transtornos de adaptação. Vale, no entanto, reiterar que a práxis em saúde mental deve buscar uma renovação incorporando o lúdico como uma forma de possibilitar o desenvolvimento integral do usuário compreendendo-o enquanto um ser criativo e dinâmico.

Referências

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. **Resolução** número 510, de 7 de abril de 2016. Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais. Disponível em: < <http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2016/reso510.pdf>>. Acesso em: 28 mar. 2018

CANDA, C. N. **Aprender e brincar: é só começar...** a ludicidade na alfabetização de jovens e adultos. Dissertação (Mestrado em Educação). Faced-UFBA. Salvador, 2006.

CARNEIRO, J.; REGO, G. Oficinas de relaxamento e meditação em um ambulatório de saúde mental: vivências e aprendizados de usuáries. In: **Revipsi**. v. 2, n. 3, jun./set., Salvador, 2013, p. 07-22.

CLASSIFICAÇÃO INTERNACIONAL DE DOENÇAS. **CID-10**. 8. ed. – São Paulo: EDUSP, 2000. Originalmente publicado pela Organização Mundial de Saúde.

DELORS, J. **Educação: um tesouro a descobrir**. Relatório para a UNESCO da comissão internacional sobre educação para o século XXI. São Paulo: Cortez Editora/UNESCO/MEC, 1999.

LUCKESI, C. C. Desenvolvimento dos estados de consciência. In: _____ (Org.) **Ludopedagogia**. Salvador: UFBA, Faced, 2000. p.83-102. (Educação e ludicidade. Ensaios, 1).

LUCKESI, C. C. Educação, ludicidade e prevenção de neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: _____ (Org.) **Ludopedagogia**. Salvador: UFBA, Faced, 2000. p. 9-42. (Educação e ludicidade. Ensaios, 1).

LUCKESI, C. C. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, B de S. (Org.) **Ludicidade: o que é mesmo isso?** Salvador: UFBA, Faced, 2002. p. 22-58. (Educação e ludicidade. Ensaios, 2).

LUCKESI, C. C. Ludopedagogia: partilhando uma experiência e uma proposta. In: _____ (Org.) **Ludopedagogia**. Salvador: UFBA, Faced, 2000. p. 119-131. (Educação e ludicidade. Ensaios, 1).

MINAYO, M.C.S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 10.ed. São Paulo: Hucitec, 2007.

PASSEGGI, M. da C. Narrar é humano! Autobiografar é um processo civilizatório. In: PASSEGGI, M. da C.; SILVA, V. B. (Org.) **Invenções de vidas, compreensão de itinerários e alternativas de formação**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010. p. 103-130.

PINEAU, G. As histórias de vida em formação: gênese de uma corrente de pesquisa-ação-formação existencial. **Educação e Pesquisa**. São Paulo, v.32, n.2, maio/ago. p. 329-343, 2006.

SANTOS, G.J. dos S. **Pedagogia das emoções: uma compreensão da dimensão emocional na educação profissional de jovens e adultos**. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal da Bahia, Salvador.

SERRÃO, M.; BALEEIRO, M. C. **Aprendendo a ser e a conviver**. 2.ed. São Paulo: FTD, 1999.