

FACULDADE MERIDIONAL - IMED
INSTITUTO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO

**REAPRENDENDO A BRINCAR: O RESGATE DA AUTOESTIMA DE JOVENS
MULHERES QUE VIVENCIARAM O CONFLITO ARMADO**

CÍNTIA BORTOLOTTO ALMEIDA

Porto Alegre
2012

FACULDADE MERIDIONAL - IMED
INSTITUTO DE DESENVOLVIMENTO HUMANO

**REAPRENDENDO A BRINCAR: O RESGATE DA AUTOESTIMA DE JOVENS
MULHERES QUE VIVENCIARAM O CONFLITO ARMADO**

CÍNTIA BORTOLOTTO ALMEIDA

Trabalho realizado para Conclusão do Curso de
Especialização em SocioPsicodrama, Nível I, foco
psicoterápico da Faculdade Meridional – IMED e do
Instituto de Desenvolvimento Humano – IDH.
Orientadora: Prof^ª Dra. Júlia Casulari Motta

Porto Alegre
2012

Às jovens mulheres participantes desta pesquisa, as quais viveram intensamente este processo grupal, cresceram com ele e possibilitaram que eu fortalecesse a minha própria capacidade espontânea e criativa, através da interação com elas.

"As pessoas sem imaginação podem ter tido as mais imprevistas aventuras, podem ter visitado as terras mais estranhas... Nada lhes ficou. Nada lhes sobrou. Uma vida não basta apenas ser vivida: também precisa ser sonhada" (Quintana, p. 166).

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo investigar a contribuição dos jogos, jogos dramáticos e das brincadeiras infantis na construção de um espaço de intervenção que fortaleça o desenvolvimento da espontaneidade de jovens mulheres desvinculadas dos grupos armados colombianos e que estão em processo de inserção social através do trabalho sociopsicodramático com objetivo de resgate da autoestima. Para isso realizou-se uma revisão teórica dos conceitos de espontaneidade bem como uma contextualização teórica acerca dos jogos, dos jogos dramáticos, da compreensão e utilização destes como ferramenta interventiva do Psicodrama. O trabalho valeu-se da abordagem qualitativa baseada na pesquisa e análise dos encontros grupais. Além dos estudos de Jacob Levi Moreno, criador do Psicodrama, foram utilizados textos, livros e pesquisas de autores contemporâneos do Psicodrama, os quais contribuíram para o desenvolvimento teórico e prático do mesmo. O resultado mais significativo desta pesquisa foi que as jovens mulheres participantes fortaleceram sua autoestima e seu potencial espontâneo através do reconhecimento de seus recursos pessoais. As intervenções realizadas estimularam de modo significativo três capacidades fundamentais para o resgate da espontaneidade e o fortalecimento da autoestima: confiança em si mesmas e nas companheiras de grupo, bem como criatividade e capacidade de sonhar.

Palavras-Chaves: Conflito Armado. Jogos. Jogos Dramáticos. Espontaneidade. Criatividade. Jovens Mulheres.

ABSTRACT

This research aims to investigate the contribution of games, dramatic games and childish games in the construction of an intervention area to develop spontaneity in a group of young women disengaged from Colombia's armed groups in process of social insertion through the social psychodrama work with the objective of rescuing self-esteem. To achieve this goal, a review of theoretical concepts of spontaneity and theoretical background about games, dramatic games, understanding and use of psychodrama as interventional tool was held. This study used qualitative approach based on research and analysis of group meetings. In addition to the studies of Jacob Levi Moreno, creator of Psychodrama, other texts, books and researches of contemporary authors who contributed to theoretical and practical development of this approach were used. The most significant result of this research is that the young women involved strengthened their self-esteem and their spontaneous potential through recognition of their personal resources. Those interventions have significantly spurred three key capabilities for rescuing spontaneity and strengthening self-esteem: confidence in inner resources as well as in the partners of the group, as well as creativity and ability to dream.

Keywords: Armed Conflict. Games. Dramatic Games. Spontaneity. Creativity. Young Women.

RESÚMEN

La presente investigación tiene como objetivo indagar acerca de la contribución de los juegos, los juegos dramáticos y los juegos de la niñez en la construcción de un espacio de intervención que fortalezca el desarrollo de la espontaneidad de jóvenes mujeres desvinculadas de los grupos armados colombianos y que están en proceso de inserción social a través del trabajo sociopsicodramático con el objetivo de rescate de la autoestima. Para eso se realizó una revisión teórica acerca de los juegos, los juegos dramáticos, de la comprensión y utilización de los mismos como herramienta interventiva del Psicodrama. El trabajo se utilizó del abordaje cualitativo enmarcado en el análisis de los encuentros grupales. Además de los estudios de Jacob Levi Moreno, creador del Psicodrama, se utilizaron textos, libros e investigaciones de autores contemporáneos del Psicodrama, los cuales contribuyeron al desarrollo teórico y práctico de lo mismo. El resultado más significativo de esta investigación fue que las jóvenes mujeres participantes fortalecieron su autoestima y su potencial espontáneo a través del reconocimiento de sus propios recursos. Los encuentros realizados estimularon de modo significativo tres capacidades fundamentales para el rescate de la espontaneidad y el fortalecimiento de la autoestima: la confianza en ellas mismas y en las compañeras de grupo, así como la creatividad y la capacidad de soñar.

Palabras Claves: Conflicto Armado. Juegos. Juegos Dramáticos. Espontaneidad. Creatividad. Jóvenes Mujeres.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
1.1 Minha Aproximação com a Temática	10
1.2 Apresentação do Projeto de Pesquisa	11
2. FRAGMENTOS DA REALIDADE LOCAL E A PARTICIPAÇÃO DE MENORES NO CONFLITO ARMADO COLOMBIANO.....	14
2.1 Contextualizando a Realidade do Conflito Armado Colombiano e a Participação de Menores de Idade.....	14
2.2 As Jovens Mulheres Desvinculadas dos Grupos Armados	18
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	21
3.1 Filosofia Moreniana: O Encontro “Eu – Tu”.....	21
3.2 A Espontaneidade-Criatividade como Propulsora de Saúde.....	24
4. PSICODRAMA COMO METODOLOGIA FENOMENOLÓGICA EXISTENCIAL E A METODOLOGIA DOS JOGOS DE INTERVENÇÃO GRUPAL	28
4.1 Psicodrama e Fenomenologia	28
4.2 Os Jogos e os Jogos Dramáticos.....	30
4.2.1 O Jogo e o Psicodrama.....	30
4.2.2 Tipos de Jogos e Matriz de Identidade	34
4.2.3 Jogos Dramáticos.....	38
4.2.4 Sessão de Jogos no Psicodrama.....	40
5. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DAS SESSÕES.....	45
5.1 Pensando na Intervenção	45
5.2 Planejando os Encontros.....	46
5.3 O Desenvolvimento da Intervenção	46
5.4 Processando a Intervenção.....	51
6. CONCLUSÃO.....	62
REFERÊNCIAS.....	66

1. INTRODUÇÃO

1.1 Minha Aproximação com a Temática

Há pouco mais de dois anos me mudei para a Colômbia com a disposição de experimentar o convívio com uma cultura diferente, em um país que não conhecia. Ao chegar me deparei com a “Asociación Centro de Desarrollo y Consultoría Psicosocial Taller de Vida”, que procurei conhecer e, em virtude de afinidades com o trabalho aí desenvolvido, teve início uma interação que me aproximou da temática da infância no conflito armado.

A problemática do conflito armado colombiano já era conhecida por mim. De fato, acredito que se trata de um dos assuntos mais comentados da Colômbia em nível internacional. Pessoalmente, não tinha muito conhecimento acerca das consequências dessa realidade para o povo colombiano, acima de tudo para as crianças e jovens que desde tenra idade passam a fazer parte dos grupos armados ilegais, da dura realidade dos camponeses e da falta de proteção à infância, notadamente nesse segmento social.

Com o passar do tempo e à medida que fui conhecendo a complexidade do tema, foi crescendo o desejo de realizar um trabalho que realmente contribuísse para o delicado processo de inserção social desses jovens. Esses, particularmente, me transmitem muita força e energia, com atitudes e valentia que evidenciam recursos e capacidades que, se canalizadas para seu próprio desenvolvimento, são ferramentas valiosas para a vida.

Realmente creio no potencial desses jovens, daí o meu interesse: Acompanhar e proporcionar um espaço através do qual os jogos, os jogos dramáticos e uma escuta genuína, sem preconceitos e embasada na aceitação incondicional, façam com que os participantes reconheçam seus próprios recursos e possam colocá-los em evidência nas suas vidas, desenvolvendo expectativas realistas e elevadas acerca de si mesmos.

Logo busquei uma pergunta que norteasse minha intervenção nesse campo social. Minha primeira indagação foi acerca dos recursos que o Psicodrama possui para o resgate da espontaneidade criadora, o que me levou a pesquisar entre as metodologias psicodramáticas aquelas que poderiam ser eficazes nesse contexto. Dentre as diversas metodologias elegi os

jogos e os jogos dramáticos como ferramentas de intervenção e, a partir daí, formulei minha pergunta orientadora, definindo o foco de minha prática: *Os jogos, os jogos dramáticos e as brincadeiras infantis podem auxiliar a resgatar a autoestima de um grupo de jovens mulheres desvinculadas dos grupos armados colombianos e que estão em processo de inserção social?*

Pessoalmente tinha o objetivo de, com esta intervenção, desafiar meu papel de Psicodramatista e ampliá-lo. Além disso, reconheço os recursos morenianos para abordar as questões sociais e acredito que o Psicodrama tem muitos elementos técnicos e teóricos para a compreensão e intervenção, os quais fortalecem o processo de inserção social, auxiliando o resgate da espontaneidade criadora e o incremento da autoestima.

Os jogos e o lúdico fazem parte de minhas primeiras incursões psicodramáticas quando, durante o curso de formação e em parceria com outras companheiras de formação, realizei encontros grupais com crianças utilizando contos de fadas. Essa experiência me demonstrou o valor liberador do lúdico, do encontro eu – tu, sendo notável o seu efeito nas crianças que viviam o processo. E mais: colaborou para que eu pudesse conectar-me com a criança e com a espontaneidade que tenho dentro de mim. Realizar essa intervenção na etapa final do curso significava um novo desafio, uma “nova situação” capaz de surpreender com aprendizagens singulares, além de ser um potencializador da minha própria capacidade de ser espontânea, criativa, de estar disposta ao “novo”, ao “inesperado”, ao encontro “eu – tu” e ao desenvolvimento do meu “ser psicodramatista”.

1.2 Apresentação do Projeto de Pesquisa

Esta pesquisa tem como objetivo investigar a contribuição dos jogos, dos jogos dramáticos e das brincadeiras infantis na construção de um espaço de intervenção que fortaleça o desenvolvimento da espontaneidade necessária para que as jovens mulheres egressas de grupos armados colombianos e em processo de reintegração social possam melhor afrontar suas vidas. O foco da presente intervenção foi um grupo de jovens em trabalho sociopsicodramático com vistas ao resgate da autoestima.

A pergunta norteadora desta pesquisa é: *Como os jogos, os jogos dramáticos e as brincadeiras infantis podem auxiliar a resgatar a autoestima de um grupo de jovens mulheres desvinculadas dos grupos armados colombianos e que estão em processo de inserção social?*

A Colômbia é um país que vive há aproximadamente 60 anos em um conflito armado, que vem deixando muitas marcas em seu povo. Uma particularidade dessa situação é a vinculação de crianças e jovens residentes das zonas de conflito aos grupos armados irregulares, o que significa violenta privação de direitos e de condições dignas para o desenvolvimento humano.

Nos grupos armados irregulares, crianças e jovens exercem diversas tarefas, independente do sexo, desde cozinheiros e informantes até soldados em frente de batalha. Considerando a privação de direitos dessas crianças e jovens e a necessidade de reparar psicologicamente os danos sofridos, a presente investigação propõe um trabalho de grupo tendo como tema principal as próprias vivências de seus integrantes e o fortalecimento de suas habilidades para a vida, através do desenvolvimento da espontaneidade. Na guerrilha colombiana, a situação das meninas e jovens mulheres tem um diferencial, pois muitas vezes elas são utilizadas como instrumento sexual, com consequências marcantes em relação a sua autopercepção e projeção de sua vida futura.

A intervenção proposta foi idealizada a partir da crença de que as crianças e os jovens, que tiveram uma grande privação de direitos em sua infância, necessitam de um espaço onde suas vivências possam receber um significado pessoal, tornando-se um elemento fortalecedor de recursos para a vida. Envolveu um grupo de nove jovens mulheres entre 15 e 18 anos, desvinculadas do conflito armado colombiano e em processo de inserção social.

Foram realizados três encontros de duas horas de duração nos quais focalizamos o desenvolvimento da autoestima, importante fator relacionado a uma exitosa inserção social. Eles ocorreram, como atividade integrante do projeto de fortalecimento de recursos pessoais e sociais, para a inserção social de crianças e jovens desvinculados do conflito armado desse país, realizado pela “*Asociación Centro de Desarrollo y Consultoría Psicosocial Taller de Vida*”, organização não governamental que trabalha com vítimas da violência política que afeta a Colômbia. O processo interventivo oferecido às participantes não cessa nesses três encontros, que consistem em um recorte para a realização da pesquisa-ação, uma vez que as jovens mulheres seguem recebendo atenção terapêutica depois dos encontros.

Inicialmente contextualizaremos o leitor acerca da complexa realidade do conflito armado colombiano, bem como dos efeitos gerados nos menores de idade que acabam por fazer parte dos grupos armados. Na sequência descreveremos o perfil das jovens mulheres participantes dos encontros. A fundamentação teórica busca definir do conceito de espontaneidade e de criatividade segundo o Psicodrama, além de oferecer uma conceituação acerca dos jogos, dos jogos dramáticos e da compreensão e utilização dos mesmos como ferramentas interventivas do Psicodrama.

Após a fundamentação teórica serão apresentadas as sessões e, posteriormente, o seu processamento, encerrando com as considerações finais.

2. FRAGMENTOS DA REALIDADE LOCAL E A PARTICIPAÇÃO DE MENORES NO CONFLITO ARMADO COLOMBIANO

2.1 Contextualizando a Realidade do Conflito Armado Colombiano e a Participação de Menores de Idade

Franco, Suarez, Naranjo, Báez e Rozo (2006) relatam que a Colômbia vive um intenso conflito armado há mais de quatro décadas, o qual produz efeitos em toda a população do país, afetando em especial aqueles que vivem nas zonas de combate.

Esse conflito, manifesto na confrontação entre o Estado e diferentes organizações armadas consideradas ilegais, tem suas raízes em um ciclo de violência política vivido nas décadas de 1940 e 1950, quando o país estava dividido entre “conservadores” e “liberais”.

O ano de 1948 foi marcante para a formação das primeiras guerrilhas armadas; naquele ano ocorreu o assassinato do líder do partido liberal Jorge Eliécer Gaitán, o qual tinha um discurso fortemente antioligárquico. Em resposta a esse assassinato público (durante um discurso político), a população que apoiava Gaitán realizou uma forte reivindicação, conhecida como o “Bogotazo”, saindo às ruas para protestar e pedir justiça. A resposta foi uma onda de violência e repressão armada aos partidos de orientação socialista. Os ânimos exaltados, juntamente com a politização dos trabalhadores do campo e as esperanças de uma América Latina socialista, alimentadas pela Revolução Cubana, deram origem às primeiras organizações armadas, as quais objetivavam a construção de um país socialista. São elas: as FARC (*Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia*) e ELN (*Ejército de Liberación Nacional*).

A situação se torna mais difícil a partir dos anos 60, quando se agravam a corrupção do Estado e a expansão do narcotráfico no país. Por outro lado, nos anos 80 surgiram as primeiras organizações paramilitares, cidadãos armados (grandes latifundiários ou ex-integrantes do Estado) que, com o aval do Estado, organizaram grupos armados para fortalecer a confrontação com as guerrilhas. Esse fato intensificou de modo significativo a violência no país.

Ao tentar reconhecer a origem e os processos dinamizadores do conflito armado da Colômbia, podem-se mencionar, de maneira sintética, os seguintes: a falta de legitimidade e a progressiva corrupção do Estado; a ausência de espaços democráticos para resolver pacificamente as controvérsias; a acumulação de crises e conflitos não resolvidos; a desigualdade crônica e crescente nos campos econômico, político e social; a desigualdade e a exclusão de amplos setores da população; a precariedade e a ineficiência da justiça, com a consequente sensação de impunidade; a intolerância às diferenças culturais, políticas e valorativas; e o auge do narcotráfico e do tráfico de armas como bases de sua manutenção e expansão. O conflito armado passou de basicamente focal e rural a manifestar-se em todas as regiões, com diversos efeitos sobre os setores do país. Embora em alguns governos se tenham tentado negociações políticas com alguns dos agentes armados ilegais, a resposta predominante por parte do Estado tem sido de tipo repressivo-militar. De fato, na Colômbia, apresentam-se por parte dos diferentes agentes do conflito perto de 2.800 ações de combate ao ano, o que representa a morte de mais de três mil combatentes. Hoje, é intensa a confrontação militar com as organizações guerrilheiras, enquanto se tem empreendido um polêmico processo de negociação com os grupos paramilitares, e o problema no seu conjunto torna-se mais agudo devido, fundamentalmente, a quatro aspectos: a persistência e o agravamento dos fatores determinantes do conflito; o escalamento e a degradação do conflito, que já não distingue combatentes e população civil e tem desencadeado uma verdadeira crise humanitária; o risco, potencial ou real, de que o problema comprometa a estabilidade da região; e, por último, a importância que a Colômbia tem num dos temas da agenda norte-americana atual, relacionado à produção, tráfico e consumo de narcóticos, devido ao fato de o país produzir em nível mundial dois terços da cocaína e participar ativamente do tráfico de estupefacientes. (FRANCO et al., 2006, p. 3)

Sabemos que meninas e meninos menores de idade fazem parte das filas dos grupos armados de Colômbia. De acordo com o Memorial do Foro acerca da participação de meninas no conflito armado (2010), realizado por várias organizações que atuam frente à temática, entre julho de 2000 e junho de 2007 pelo menos 837 menores perderam a vida devido ao conflito armado.

O Alto Comisionario das Nações Unidas para os Direitos Humanos calcula que 14 mil menores estão vinculados aos grupos armados ou milícias. No interior dos grupos armados meninos e meninas assumem funções similares, sendo que no caso das meninas e jovens mulheres, em alguns casos, elas também prestam serviços sexuais. Frequentemente são vítimas de abuso sexual e, para impedir que engravidem, são forçadas a utilizar “métodos de planificação” contra a vontade, com injeções de hormônios em doses arbitrárias e sem os devidos cuidados para evitar o mínimo de complicações.

As razões relacionadas à vinculação de menores ao conflito armado refletem uma realidade caracterizada pela escassez de recursos econômicos em certas regiões da Colômbia, onde a massificação do conflito e a presença dos atores armados (guerrilhas, paramilitares e

exército) resultam numa cultura em que o poder e o fascínio estão dados pelo porte de uma arma.

As motivações para uma pessoa vincular-se aos grupos armados se dão no nível social e comunitário, e acabam atingindo as dinâmicas familiares nas regiões onde o conflito é ativo, ou seja, onde ocorrem os confrontos armados.

Este mesmo Memorial do Foro acerca dos efeitos do conflito armado nas jovens mulheres (2010) ressalta alguns aspectos relacionados às motivações de participação destas jovens nos grupos armados. Descreve que os menores de idade assumiram comportamentos de autoproteção porque, na maioria dos casos, as famílias percebem a vinculação como uma alternativa diante do abuso ou maus-tratos. É possível dizer que em muitos casos a participação de menores está relacionada a vínculos familiares e sociais que não permitiram a segurança e proteção necessárias ao seu desenvolvimento. Às vezes a vinculação está relacionada a agressão familiar, negligência ou até mesmo situações de abuso sexual, principalmente no caso das jovens mulheres.

Em alguns casos, a morte de um familiar por algum ator armado, faz com que o(a) jovem aja alimentado(a) por sentimentos de vingança do ser querido. Há as já mencionadas estratégias ligadas à sedução e ao poder conferido pelo porte de uma arma, bem como a gratidão por capacitações, favorecimentos pessoais ou para a família ou mesmo por um vínculo laboral.

A adesão à luta armada pode ocorrer “voluntariamente”, quando o(a) jovem pede para ingressar em um dos grupos armados, com o acompanhamento ou não de sua família. O ingresso pode ser também forçado, quando as famílias são obrigadas a entregar seus filhos ou filhas devido a ameaças dos grupos. As adolescentes, em alguns casos, são levadas para serviços sexuais. Diante do recrutamento forçado, é comum que a família acabe por abandonar suas terras e por se mudar para os grandes centros urbanos, onde passam a viver em situação de total precariedade (único recurso para que não continuem recrutando seus demais filhos ou para prevenir o recrutamento). São muitas as famílias camponesas que humildemente sobreviviam em suas terras e que acabam por enfrentar situações de miséria extrema ao abandonar bruscamente tudo que tinham.

Os efeitos desse contexto abrangem todas as dimensões da vida dos menores, em especial sua integridade física, sua estabilidade emocional e mental e suas possibilidades de acesso a educação. As comunidades, por sua vez, não têm prosperar, chegando à superação do

conflito armado na Colômbia e construção da democracia, justiça e desenvolvimento quando crianças e jovens se veem sem direito ao pleno desenvolvimento de seu potencial humano e crescem amargados por ressentimentos, temores e descrença em si mesmos, com níveis baixos ou até nulos de escolaridade.

No conflito armado é válida e aceita a definição de masculinidade associada a violência e a de feminilidade associada a submissão. Esses estereótipos reproduzem relações discriminatórias entre homens e mulheres, resultando na legitimação da violência e no fato de que mulheres jovens e adultas sofrem de maneira especial a violência de gênero.

Há um grande risco de que meninas e jovens mulheres sejam vítimas de diferentes formas de violência sexual, desde pressões e insinuações até a violações.

A desvinculação dos grupos armados irregulares pode se dar de três formas distintas: pode ser voluntária, quando os(as) jovens se aproximam do exército e logo são levados(as) ao Instituto Colombiano de Bem-Estar Social (quando menores de idade); pode acontecer quando os(as) jovens são capturados(as) ou feridos(as) em combate; ou pode resultar de negociações com o governo. Seja qual fora a forma de desvinculação, atualmente todo(a) menor desvinculado(a) é visto(a) como mais uma vítima do conflito armado que teve seus direitos de menores violados e, por esta razão, logo após a desvinculação passa por um programa de proteção e inserção social.

Ao levarmos em conta a situação sociopolítica do país e a vinculação de menores de idade no conflito armado, percebemos o quanto suas vidas são afetadas em todos os âmbitos. Assim sendo, a real inserção dessas crianças e jovens abarca um complexo conjunto de medidas, umas para fortalecer seus recursos e habilidades para afrontar a adversidade e sair fortalecidos(as), outras para formar redes de relacionamentos satisfatórios e que lhes proporcionem afeto e apoio. E outras ainda, voltadas para a conscientização sobre a realidade destes jovens por parte da sociedade civil, para que não sejam discriminados(as) e possam ter a “real oportunidade” de ser parte operante e ativa da sociedade.

O conflito armado colombiano segue vigente e suas marcas estão presentes nas crianças e jovens desse país. Desenvolver estratégias nessas diferentes instâncias colabora, de modo incisivo, para uma “não violência ativa”, ou seja, para a construção de uma mentalidade de paz, em que se possa aceitar o diferente e construir democraticamente um país para todos.

2.2 As Jovens Mulheres Desvinculadas dos Grupos Armados

As jovens que especificamente participaram desta intervenção são uma pequena parcela dessas tantas meninas que desde tenra idade inflavam as filas dos grupos armados na Colômbia. O nome e a caracterização de cada participante serão resguardados para proteger sua identidade e segurança.

São provenientes das distintas zonas do país onde ocorrem os enfrentamentos armados, algumas integravam comunidades de descendência africana ou indígena. Originárias de famílias campesinas de baixos recursos econômicos, sua cultura e suas histórias têm raízes na vida do campo e contato com a natureza. Todas fizeram parte de um grupo armado guerrilheiro, seja FARC ou ELN.

Essas jovens apresentam baixo nível educacional, algumas porque passaram muitos anos na guerrilha e não foram escolarizadas, em outros casos, a baixa escolaridade reflete a situação de pobreza da família e da falta de oportunidades, além da escassez de investimentos estatais para a população nas suas regiões de origem.

De modo geral, percebemos vínculos familiares que não puderam oferecer a elas o apoio e o afeto necessários para o seu desenvolvimento. Nessa situação de carência, principalmente, a figura do comandante acabou por assumir um papel paterno, e o grupo armado, seu parâmetro de família.

Uma integrante do grupo de Psicodrama foi sequestrada de seu núcleo familiar por um grupo armado, resultando na sua vinculação e no abandono forçado das terras por parte de sua família. Essa jovem foi a que participou por menos tempo do grupo armado, apenas três meses; passado esse período foi acolhida pelo exército junto com alguns primos, quando se banhava num rio.

O tempo de permanência no conflito varia de três meses até cinco anos, e da mesma forma variam as representações e o impacto da vinculação. Uma jovem, que permaneceu por cinco anos como integrante, vinculou-se de forma voluntária, seduzida pelo fascínio de portar uma arma, de ter poder e assim alcançar o respeito e ser escutada pelos demais. Relata ter sido maltratada por sua família. Para ela, o comandante foi como um pai, autoritário, mas

respeitado e que a tratava com respeito. Sua desvinculação ocorreu devido a uma denúncia de sua família.

Hoje, ela é uma jovem que está aproveitando as oportunidades e que brinda o programa de proteção, avança em seus estudos e busca um novo sentido, um novo norte para sua vida.

Assim como ela, todas as demais vivem na mesma cidade da Colômbia, com costumes bem diferentes de suas regiões de origem, que as obrigam a adaptarem-se a realidades nunca antes vividas. Estando no programa de proteção do Estado Colombiano para menores desvinculados dos grupos armados, atualmente vivem com “famílias tutoras”, ou seja, famílias que recebem um aporte econômico, orientação dos operadores do Estado e abrigam nas suas casas jovens em processo de inserção social.

Para algumas delas tornou-se difícil a convivência com essas famílias e para outras essa relação significa o vínculo forte e protetor que permite experimentar o mundo e reconhecer-se positivamente.

O relacionamento com suas famílias de origem é um processo lento, no qual reaparecem as questões familiares relacionadas à participação na luta armada. Além disso, muitas dessas jovens, principalmente aquelas que se entregaram ao exército, são tidas como desertoras e estão ameaçadas de morte, de modo que não podem voltar a suas regiões de origem. Esse fato dificulta o retorno às suas famílias, quando estas vivem em zonas de conflito ativo.

No grupo de participantes as razões de desvinculação são variadas, algumas referem-se à morte de pessoas significativas no interior da guerrilha, outras à falta de sentido na sua permanência nos grupos, que as levou a um perigoso processo de fuga. Uma jovem, afrodescendente, foi levada pelo exército.

Uma das participantes se tornou cadeirante ao ser atingida por uma bomba em combate. Logo após o incidente, ela foi capturada pelo exército e atualmente está sob a guarda do programa de proteção.

Outra jovem, originária do norte da Colômbia, engravidou de um companheiro do grupo armado. Eles tinham permissão para ser um casal, mas não podiam ter o filho, ou seja, ela teria que abortar. O pai foi levado para outra frente de batalha e a mãe, a fim de não ter que abortar, entregou-se ao exército. Seu filho tem seis meses de vida e vive com ela e com sua família tutora.

Atualmente, todas estão em processo de escolarização, uma delas faz um curso profissionalizante e todas frequentam as atividades artísticas e psicossociais do Taller de Vida.

São jovens que, em maior ou menor grau, por muito tempo acreditaram que não tinham habilidades para conviver e serem participantes ativas da sociedade. Duvidaram de suas competências escolares e, às vezes, sentem vontade de abandonar o processo e seguir com o que a vida ensinou a elas até este momento. Com a intervenção proposta nesta pesquisa, se busca um espaço para assegurar suas crenças em si mesmas, fazendo com que possam ousar contribuir para a construção da paz necessária à Colômbia e a elas mesmas.

É um processo lento, complexo, que não finaliza nesses três encontros, vistos como momentos que contribuem para fortalecer esse processo, que continuará sendo desenvolvido na dinâmica das intervenções realizadas em prol do crescimento pessoal dessas jovens e fortalecimento de seus recursos e capacidades em busca de inserção social bem-sucedida, que possibilite uma integração ativa fora do contexto do conflito armado.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Filosofia Moreniana: O Encontro “Eu–Tu”

“... O Psicodrama representa, historicamente, o ponto decisivo de transformação do tratamento do indivíduo isolado para o tratamento do indivíduo em grupos, do tratamento do indivíduo com métodos verbais até o tratamento com métodos de ação.”

Psicodrama. J. L. Moreno

A filosofia moreniana se relaciona diretamente com a influência do Hassidismo na vida de Jacob Levi Moreno, criador do Psicodrama . Hassidismo é uma seita advinda da Cabala onde se realiza uma nova leitura do Torá e que prega uma relação mais horizontal entre o Homem e Deus, resgatando a imanência divina, ou seja, a partir dessa visão religiosa Deus está na Terra, presente em todas as coisas, bastaria apenas descobri-lo (MENEGAZZO et al., 1995).

“As categorias que permitem descobrir a divindade são: a alegria, o júbilo e o entusiasmo”. (MENEGAZZO et al., 1995, p. 102-103). Fonseca Filho (1980) contempla a mesma temática e descreve que Moreno acreditava que cada pessoa possuía uma centelha divina, a qual poderia ser libertada através de um processo de espontaneidade-criatividade. Essa preposição é central na obra moreniana, sendo o alicerce no qual fundamenta toda a sua prática.

Outra importante influência do Hassidismo, citada por Fonseca Filho (1980), é o fato de que, nessa religião, o contato pessoal é mais importante do que a leitura dos textos religiosos, valorizando assim o encontro. Além disso, o contato é mais horizontal em virtude do enfraquecimento da figura do rabino, visto que se crê que todos possuem as sementes para a divindade. Isso se relaciona ao valor positivo dado ao diálogo na teoria moreniana e na relação EU–TU entre o terapeuta e o paciente. Moreno rompe com a psicoterapia de gabinete, confessional, e passa a uma postura mais horizontalizada, que acredita na capacidade do paciente estar presente em seu processo. Tendo em vista o que foi anteriormente dito, uma

terapia mais ativa é realizada, a qual proporciona o espaço necessário para o protagonista movimentar-se e viver seus conflitos. Para Moreno, a psicoterapia é bi-pessoal, isto é, tanto terapeuta quanto clientes se modificam no processo. Valendo este princípio para todos os trabalhos psicodramáticos, o diretor de Psicodrama sempre é parte ativa, ator de transformação e ação nas intervenções realizadas; parte-se de uma relação “EU–TU”, onde não há espaço para uma postura de neutralidade.

Moreno também recebe influência da concepção humanista religiosa de Martin Buber, de sua metodologia existencialista e de sua ideia de encontro EU–TU através do diálogo. “O caminho que ele propõe é o da comunicação com o outro, o encontro: desse modo, o intercâmbio pessoal, através do diálogo, adquire plenitude e o homem pode inclusive inverter papéis com Deus”. (MENEZZO et al., 1995, p. 103)

Entendo a relação EU-TU como a relação do EU humano com o TU Divino, o TU Eterno: trata-se de uma conversa com Deus. Há outro EU-TU que relaciona o meu EU Divino com o TU Divino, que seria a relação da minha alma divina com a tua alma divina (a alma divina que existe nas pessoas), e que, em última instância, não seria mais do que a relação com Deus. Uma vez que a alma que existe nas pessoas é uma parte de Deus, integra-se, assim, a minha Divindade com Deus. (NUBEL, 1994, p. 66)

Fonseca Filho (1980) justifica o valor dado ao encontro genuíno EU–TU ao colocar as proposições de Moreno de que o homem só existe quando há alguma relação. “Cada papel existente só tem plena concretização quando se vincula com o contra-papel, [...] não há a possibilidade do homem sozinho, sempre é o homem com o outro” (p. 52). O mesmo autor complementa que o encontro se dá no “momento”, não sendo intelectualizado, controlado, mas sim intuitivo. Sendo assim, a terapia moreniana configura-se no “aqui-agora”.

“Havendo condições télicas e aquecedoras, entra em funcionamento todo um mecanismo propício para a atuação (acting-out) e integração (catarse de integração) de elementos catalisadores de espontaneidade com vistas à criatividade e ao encontro.” (FONSECA FILHO, 1980, p. 54).

De acordo com o mesmo autor, a criança, antes do nascimento, compõe-se de uma unidade cósmica com o mundo e com a natureza, e o encontro seria como centelhas cósmicas latentes, que procuram a unificação, a *tele* (relação em duplo sentido com o outro, incluindo e fazendo-o presente). Dessa forma, quando conseguimos uma capacidade plena de inversão de papéis, temos fortes capacidades télicas para o encontro.

Fonseca Filho (1980) descreve que esse encontro cósmico seria o ápice da capacidade dialógica do ser humano e, por vezes, utópico. Dessa forma, supera o encontro de papéis, configurando-se como a mais intensa comunicação humana, que cada pessoa buscaria ao máximo, variando de acordo com suas potencialidades para a relação dialógica.

Resgatamos esses conceitos psicodramáticos do encontro, relação EU–TU e suas bases filosóficas do Hassidismo como forma de sustentar a crença profunda no ser humano, nas suas possibilidades de resgate da espontaneidade e da criatividade. Através desta proposta de encontro fica claro que sempre há uma possibilidade para a transformação e ter essa convicção é sumamente importante quando se intervém em contextos complexos e com muitas variáveis, nas quais as mudanças visíveis vão ocorrendo no decorrer do caminho, lentamente, dependendo do caminhar do outro.

Acreditamos que um dos elementos basais para o desenvolvimento da proposta de intervenção com jovens mulheres desvinculadas dos grupos armados e em processo de inserção social é a aceitação incondicional dessas pessoas, um encontro genuíno propiciador da confiança e da companhia necessárias para o processo de resgate da espontaneidade criadora e do resgate de um autoconceito positivo, que possibilite a essas jovens mulheres assumir valores e desejos próprios para as suas vidas.

Por outro lado, esses conceitos são essenciais à pesquisa por complementarem a conceituação de uma intervenção a partir de jogos, jogos dramáticos e brincadeiras infantis, que são os primeiros recursos universais usados pelas crianças no desenvolvimento da dimensão humana em si e na manutenção de sua saúde. Esses métodos têm como base uma relação de total confiança na capacidade do outro de desenvolver seu caminho, sendo o interventor aquele que possibilita a criação de um espaço protegido no qual ele e os participantes interagem integralmente, através de um encontro genuíno.

3.2 A Espontaneidade-Criatividade como Propulsora de Saúde

“... uma definição de criatividade separada do ato de criação e da pessoa criadora é estéril”. Psicodrama. J. L. Moreno

O conceito de espontaneidade é um dos elementos centrais da teoria moreniana onde se vê claramente a visão positiva frente ao homem, possuidor dos recursos necessários para administrar as adversidades da vida e encontrar respostas saudáveis para cada situação, sempre e quando ativa a sua capacidade criadora, através da espontaneidade.

Para Moreno (1975, apud BLATNER e BLATNER, 1996), a espontaneidade/criatividade se configura como o ingrediente central no processo psicodramático e no viver saudável. Martín (1996) complementa colocando que espontaneidade para o Psicodrama é “fazer o oportuno no momento necessário. É a resposta boa a uma situação geralmente nova e por isso mesmo difícil. Deve ser uma resposta pessoal, integrada, e não uma repetição ou uma citação inerte, separada de sua origem e contexto.” (p. 132).

Moreno (1975) descreve que a primeira resposta espontânea do homem se dá no ato do nascimento, quando o bebê transfere-se para um conjunto totalmente estranho de relações e necessita dar uma resposta a tal situação nova, dependendo dela a sua sobrevivência. Para que o bebê sobreviva, a resposta deve ser positiva e sem falhas; rápida, reagindo ao estímulo do momento.

A espontaneidade é uma atitude plástica de mobilidade e flexibilidade do “EU”. Caracteriza-se por sua vivacidade e novidade. As respostas espontâneas nem sempre são novas, podem ser já conhecidas de antemão e fazerem parte da nossa cultura; passam a ser espontâneas quando ganham vida e se estão de acordo com os valores, pensamentos e sentimentos da pessoa em questão. Em outras palavras, quando tomamos algo da conserva cultural, mas imprimimos variações, ampliando a mesma. Também consiste no exercício de espontaneidade o uso de nossos recursos (inteligência, memória...) para provocar algo novo.

Mônica Zuretti (in MOREIRA, 2009) relata que um dos núcleos centrais da proposta psicodramática é o fator “e” (espontaneidade) e a busca do seu desenvolvimento. Esse termo

nos leva ao conceito de “ato criador”, ou seja, todo ato que produz uma transformação integral no sentido de crescimento daquele que o realiza e no meio que o rodeia. Um ato criador tem cinco características principais: a espontaneidade, a surpresa, a irrealidade, que implica um ato *sui generis* e produz efeitos miméticos. Além disso, é importante ressaltar que todo ato criador deve ser entendido como um ato de encontro, ressaltando o valor dos vínculos e das relações interpessoais geradas.

A mesma autora nos oferece uma compreensão desse conceito (ato de encontro), o qual também ajuda a esclarecer as razões do uso de certas ferramentas de intervenção no Psicodrama. Estamos sempre imersos nos vínculos e isso é o que se estabelece no espaço dramático, se jogam papéis no aqui-agora do “como se”, papéis que encontramos, às vezes querendo, às vezes sem querer, em um momento improvisado que ocorre no fragor do momento.

Gisele Castanho (in MOTTA, 1995) complementa dizendo que toda a ação espontânea traz em si algo de novo, um aspecto a mais da pessoa que aparece desde a experiência e se torna consciente. A experiência da espontaneidade é algo que gera prazer, sensação de liberdade, de força interior, possibilidade de utilização de nosso potencial criativo. “O ato espontâneo nos faz entrar em contato com nosso próprio potencial, e a possibilidade de vê-lo transformado em ação/criação traz uma sensação muito estimulante” (p. 26).

O conceito de criatividade comumente se confunde com o de espontaneidade. A criatividade se revela como sendo a reação correta a uma situação nova ou uma resposta nova a uma situação já conhecida. Moreno compreende a criatividade como um estado de alto nível de espontaneidade onde se dá a abertura e a possibilidade de mudança ou, em termos do Psicodrama, a disposição necessária para o ato criador.

A disponibilidade para o ato criador acarreta uma transformação integradora, no sentido de crescimento e maturação, naquele que o realiza e também no meio que o rodeia (MENEGAZZO et al., 1995). Martín (1996) relata que o conceito de criatividade sempre vem atrelado ao de espontaneidade no Psicodrama, mas não são sinônimos, “sem a criatividade a espontaneidade do universo tornar-se-ia vazia e estéril; sem espontaneidade a criatividade do universo se limitaria a um ideal sem eficácia e sem vida” (p. 157).

Na dramatização a criatividade é a forma mais desenvolvida da espontaneidade no exercício do papel, e dessa forma é vista como uma qualidade da ação.

Blatner e Blatner (1996) nos colocam que Moreno fortalece a saúde através do exercício da espontaneidade, permitindo o acesso e utilização desse potencial inato do ser humano.

E ele o faz favorecendo as condições que provocam a espontaneidade, criando um contexto protegido contra as falhas; introduzindo certo desafio e novidade para criar certa ansiedade, um deflagrador de energia para fazer com que as coisas andem e mantendo uma profunda preocupação e respeito pelo problema em pauta. Com o termo “aquecimento” Moreno designa os procedimentos usados para aumentar a espontaneidade dos participantes (BLATNER e BLATNER, 1996, p. 77).

A compreensão do conceito de espontaneidade só fica completa entendendo-se o que são as conservas culturais, “cristalizações de uma ação criadora em um produto que passará a integrar o acervo cultural de uma determinada sociedade” (MENEGAZZO et al., 1995, p. 62).

[...] As conservas culturais serviram a dois propósitos: elas foram úteis em situações ameaçadoras e asseguraram a continuidade da herança cultural, no entanto, quanto mais se desenvolveram e quanto mais se deu atenção a seu acabamento e aperfeiçoamento, mais raramente as pessoas foram sentindo necessidade de inspiração momentânea; assim, o próprio componente espontâneo da conserva cultural foi sendo enfraquecido em seu cerne. Apesar de seu nascimento ser consequência da operação de processos espontâneos, seu desenvolvimento começou a ameaçar e extinguir a centelha que reside em sua origem (FOX, 2002, p. 82).

Este é o desafio para o qual o Psicodrama propõe o desabrochar da espontaneidade, sendo possível avaliar as conservas culturais de acordo com o momento vivido. Martín (1996) nos indica a existência de níveis variáveis de espontaneidade e os classifica em quatro classes: primeiro o impulso; depois a aquisição cultural; posteriormente a criação de livre expressão da espontaneidade; e, finalmente, a expressão da resposta adequada a novas situações, possibilitando adaptação ao meio e integração a situações novas.

Refletir sobre a espontaneidade e a criatividade é de total importância no trabalho com essas jovens mulheres, pois assegura a crença na possibilidade de transformação e no resgate dessa habilidade, muitas vezes esquecida, ofuscada devido aos efeitos gerados pelas experiências de vida, pela participação na guerra, pelas múltiplas violências vividas e por um “envelhecimento precoce” que parece impedir que se conectem com as crianças espontâneas e criativas que estão guardadas dentro delas.

Através das brincadeiras infantis e do lúdico se espera conectá-las novamente com todo seu potencial criativo, espontâneo e auxiliá-las a acreditar nas suas capacidades e na possibilidade de encontrar uma resposta pessoal, a qual não esteja cristalizada e direcionada a cumprir as ordens de quem quer que seja, e sim algo integrado com seu sentir, viver, pensar. Tendo o lúdico e os jogos como ferramentas, busca-se resgatar o apreço delas por elas mesmas, guiar um processo no qual se conectem e reconheçam todos os recursos utilizados para afrontar os diversos desafios de suas vidas, de modo que possam seguir utilizando-os ao longo de seus caminhos.

4. PSICODRAMA COMO METODOLOGIA FENOMENOLÓGICA EXISTENCIAL E A METODOLOGIA DOS JOGOS DE INTERVENÇÃO GRUPAL

4.1 Psicodrama e Fenomenologia

O método utilizado por Moreno denomina-se Fenomenológico-Existencial, e pode ser associado à visão do homem presente em sua obra.

O homem é visto por Moreno (1972) como um ser essencialmente social, um homem em relação. Cocriador do universo, uma centelha divina, agente de sua história e construtor de seu drama na conveniência de seu átomo social. Concebe o homem, no dizer de Martin (1996), em sua dupla dimensão: individual e relacional. No nível individual, a espontaneidade é o núcleo antropológico. No nível relacional, cria um conceito de grupo – sujeito que se nutre da ‘tele estrutura’ (força inter-relacional, cimento que mantém os grupos unidos). Esse homem, simultaneamente individual e grupal, atua por meio do ‘eu tangível’, ou seja, do papel. A personalidade manifesta-se na conduta por intermédio dos papéis que definem o homem. Com base na observação do desempenho de papéis dos atores espontâneos em situação, Moreno preconiza o treinamento da espontaneidade, que difere do espontaneísmo, caminho equivocado da criatividade (MARRA, 2004, p. 40).

Esse entendimento do homem e do processo de liberação da espontaneidade remete ao existencialismo, na medida em que valoriza a experiência individual e subjetiva de cada indivíduo. Relaciona-se com a fenomenologia, porque não se preocupa com as causas dos acontecimentos, mas sim em como eles ocorrem.

No que se refere ao existencialismo, faz-se importante lembrar Kierkegaard, autor bastante citado por Moreno. Segundo Costa, o problema central desse filósofo era a libertação do homem, opondo-se ao tratamento objetivo, impessoal, universal e, portanto, ameaçador à existência humana. Para Kierkegaard, “o pensamento abstrato só compreende o concreto abstratamente, enquanto que o pensamento centrado no indivíduo busca compreender concretamente o abstrato, apreendê-lo em sua singularidade, captá-lo em sua manifestação subjetiva” (COSTA, 1995, p. 26).

Esse pressuposto relaciona-se com a prática psicoterápica moreniana na medida em que o terapeuta não pode compreender o homem a partir de interpretações, mas sim através da escuta, já que o homem é o melhor intérprete de si mesmo. A terapia psicodramática é um método de ação que inclui a escuta autêntica da pessoa, um método de busca de verdade através da ação.

Moreno (2008), ao escrever as regras básicas para um Psicodramatista, ressalta este ponto dizendo que o protagonista ou grupo deve atuar suas questões antes de falar sobre as mesmas e, desta forma, atuar “sua verdade”, como a sente e percebe, sem as barreiras mentais e a interpretação lógica facilitada pela linguagem, deve atuar subjetivamente. No que se refere à postura fenomenológica, Costa (1995) afirma que a filosofia dos fenômenos fixa a captação da realidade àquilo que percebemos pelos sentidos. O mundo é aquilo que vivemos, e não o que pensamos.

Ao levarmos essa perspectiva à teoria moreniana, podemos dizer que a sessão fixa-se na realidade presente e não no passado, isto é, oferece valor à experiência da forma como é percebida hoje. Moreno (2008) ressalta que o protagonista age sempre no “aqui-agora”, independente do fato real já ter acontecido ou se irá acontecer; se faz parte do presente, do passado ou do futuro.

Além desse fator, podemos citar também a importância dada à experiência em si, e não explicar como que ela ocorre. O Psicodrama configura-se como uma terapia ativa, da ação, onde se vivencia a realidade subjetiva e não se busca compreendê-la intelectualmente.

Isto faz do Psicodrama uma terapia vivida no momento do encontro terapêutico, e a isso podemos dar o nome de Teoria do Momento. Os temas abordados nas sessões variam de acordo com o momento em que eles acontecem, resultando em um encontro único e permeado pelo tema protagônico presente naquele instante.

Esta pesquisa está fundamentada nesses princípios metodológicos e o tipo de investigação realizada é a pesquisa-ação, na qual o pesquisador é sujeito ativo e participativo nas atividades realizadas, modificando e interferindo também no meio onde interatua. Dentro das diversas ferramentas de intervenção que o Psicodrama oferece, são utilizados os jogos e os jogos dramáticos, que descreveremos e fundamentaremos no decorrer do trabalho.

4.2 Os Jogos e os Jogos Dramáticos

4.2.1 O Jogo e o Psicodrama

Pucci (2008) ressalta que, historicamente, o Psicodrama originou-se dos jogos. A autora parafraseia Moreno ao escrever que a brincadeira é mais velha que a própria humanidade e foi a percussora de seu crescimento e desenvolvimento. Os jogos não são criação do Psicodrama, pois são recursos universais. Neste capítulo nos detemos na interação e compreensão psicodramática dos jogos e dos jogos dramáticos, como metodologia de intervenção grupal.

Monteiro (1994) descreve que o jogo tem algo que está “em jogo”, as necessidades imediatas da vida, e lhe confere um sentido de ação. Se observarmos os jogos das crianças, perceberemos que eles permitem que seja possível ir a um mundo não real, ao mundo da imaginação. Rosane Rodrigues (in MOTTA, 1995), ao escrever sobre as experiências de jogos na rua, cita três elementos fundamentais que devem estar presentes em qualquer classe de jogo: a expressão do prazer (o gozo, baixos níveis de tensão que permitem flexibilidade e criação), o acordo (consenso mútuo quanto aos objetivos, regras e modos de jogar) e a vigência (duração do jogo).

A brincadeira e o lúdico fazem parte da história do Psicodrama, estão presentes desde seus primórdios. Para criar o Teatro Espontâneo, precursor do Psicodrama, Moreno se inspirou nos jogos infantis, recordou e analisou aqueles de que ele mesmo havia participado.

Fonseca Filho (1980) relata que a brincadeira de ser Deus, em que Moreno representava o papel de Deus e seus amigos o de anjos, foi um fato marcante na história de sua vida e colaborou para que este autor criasse o Psicodrama, que valoriza fortemente o lúdico, o júbilo e os jogos. Nessa brincadeira, Moreno foi indagado por seus amigos por que não voava e, acreditando ser Deus, pôs-se a voar, mas caiu e quebrou o braço. Mais tarde, o pai do Psicodrama postulou aquele momento como sendo a primeira sessão de Psicodrama “privado”, dirigida por ele mesmo. A partir da análise dessa experiência e da observação das brincadeiras infantis, firmou-se a importância do lúdico no Psicodrama.

Bermúdez (1977) narra outra experiência de Moreno em que o jogo está presente: a “revolução” nos jardins de Viena, que ocorreu no período de 1908 a 1911 e se referia às improvisações com crianças. Trata-se de um espaço para as crianças questionarem o mundo estereotipado dos adultos e criarem regras próprias para o seu mundo. Motta (2002) resgata relatos de Moreno a respeito dessa experiência, na qual ele se dava conta de que por trás do fato de contar contos de fadas e realizar sociodramas de uma nova sociedade, ele almejava plantar uma “revolução criadora” (p. 32).

Um dos meus passatempos prediletos consistia em sentar-me ao pé de uma árvore nos jardins de Viena, permitindo às crianças que se aproximassem e escutassem um conto de fadas. A parte mais importante da estória era que eu estava sentado ao pé de uma árvore, como um ser exterior ao conto de fadas e que as crianças haviam sido atraídas para mim como se estivessem ouvindo a flauta mágica, tendo sido removidas corporalmente daqueles monótonos arredores para irem até o país do faz-de-conta. Não se tratava tanto do que eu lhes estivesse contando, o conto em si, era mais o ato, a atmosfera de mistério, o paradoxo, o irreal tornando-se real. Eu ocupava o centro, muitas vezes deslocava-me do pé da árvore e sentava-me mais no alto, num galho; as crianças formavam um círculo, um segundo círculo atrás do primeiro, um terceiro atrás do segundo, vários círculos concêntricos para os quais o céu era o limite (MORENO, 1984, p. 15-16).

Motta (2002) chama a atenção para a reafirmação de Zerka Moreno (1975) com relação ao valor do lúdico para o Psicodrama, salientando que, para sermos Psicodramatistas, é preciso recriar e compreender em nós mesmos o mundo infantil, retomar nossa capacidade de jogar, criar, inventar, experimentar e, assim, aprender a partir de nossas próprias vivências.

Dando continuidade aos primeiros “atos psicodramáticos” de Moreno e à sua relação com os jogos, podemos mencionar os grupos com as prostitutas em Viena e a própria essência do Teatro da Espontaneidade, precursor do hoje chamado Psicodrama. Motta (2002) ainda expõe que “no teatro para a espontaneidade ou teatro da espontaneidade, o jogo de criar personagens é a base da proposta, [...] busca continuar a obra de Deus de criar o mundo, ao abrir para o homem uma nova dimensão de existência, um lugar onde o homem pode ser livre.” (p. 29-30). Este projeto dramático tem como principal foco o exercício da espontaneidade–criatividade com integridade e sinceridade quanto aos sentimentos vividos.

Moreno (1984, apud MOTTA, 2002) relata que “o teatro legítimo não tem vergonha, acontece num lugar determinado, o tema é pré-arranjado, é dedicado à ressurreição de um drama escrito, é disponível a todos, sem discriminação. O verdadeiro símbolo do teatro é o lar particular. No teatro da espontaneidade o momento é livre, presente em forma e conteúdo, mas o local secundário e derivado. No teatro terapêutico são

originais tanto o espaço quanto o momento. O local primário da experiência é o *locus nascendi*, o momento primário da criação *status nascendi*. Tempo e espaço são reunidos numa síntese. No teatro terapêutico realidade e ilusão são só uma coisa”. (p. 31).

De acordo com Pucci (2008) “quando se fala em desenvolvimento humano, lembra-se da manifestação da espontaneidade e criatividade do homem através das brincadeiras, ou seja, daquilo que acompanhou a vida da pessoa e o seu corpo em seu crescimento. O jogo é visto como um fator positivo ligado à espontaneidade e criatividade” (p. 12).

Em suas brincadeiras de “faz-de-conta, a criança alcança um pleno domínio da situação, vivendo e convivendo com a fantasia e a realidade, capaz de passar de uma a outra, criando, assim, a possibilidade de elaboração de seus anseios e fantasias”. Este fascinante domínio de passagem de uma para outra situação, com convicção total, através de repostas rápidas a situações novas ou respostas novas a situações já conhecidas, é assegurado à criança por algo mais do que a razão ou o instinto: a espontaneidade. A essência do jogo reside nesta capacidade de espontaneidade, que faz surgir no jogo o sentido de liberdade e permite ao homem “viajar” ao mundo da imaginação e, através dele, recriar, descobrir novas formas de atuação. É importante, pois, que o indivíduo queira jogar e esteja disponível para o jogo, para que não se perca toda a sua serenidade, o seu valor espontâneo e criativo. Porque é em tal fato que reside sua liberdade. (MONTEIRO, 1994, p. 18-19).

A relação direta dos jogos com o exercício da espontaneidade se aproxima de modo significativo do conceito de Psicodrama. Mônica Zuretti, em seu livro “*El hombre y los grupos*”, escreve que podemos definir Psicodrama como sendo um método que considera o homem um ser criativo e que estabelece vínculos. Por isso, a técnica terapêutica utilizada deve, necessariamente, atuar sobre a possibilidade criadora e a estruturação de vínculos através da ação dramática.

Resgatando os manuscritos de Moreno, não é possível encontrar uma definição clara de jogos. Muito pelo contrário, em alguns momentos estes estão relacionados à manutenção de padrões culturais e, em outros, são definidos como fonte de liberação da espontaneidade aprisionada pelas conservas culturais que assumimos ao longo de nossas vidas.

Quanto a essa dicotomia, Motta (2002) propõe conceituar e diferenciar os jogos que permitem o desenvolvimento da espontaneidade (EU–TU) daqueles que, provavelmente, nasceram de um ato espontâneo, mas que se cristalizaram e acabaram permitindo repetições circulares, as quais não estão a serviço da evolução e sim da conservação de condutas (EU–ISSO).

Toda aprendizagem inclui repetição, e isso se dá também nos jogos. Portanto, o ato de repetir pode ser parte de uma aprendizagem ou ser um repetir sem transformação, automatizado. Proponho que chamemos de *jogos de repetição circular* os jogos em que o homem não cresce. E de *jogos de repetição em espiral* os jogos de aprendizagem, do movimento evolutivo... Tomar o papel, jogar no papel, criar no papel é o projeto percorrido pelo autor espontâneo. É a ação dos jogos de repetição em espiral (MOTTA, 2002, p. 34-35).

A mesma autora realiza uma vasta pesquisa sobre a forma como os Psicodramatistas conceituaram e utilizaram os jogos, em especial os jogos dramáticos, no decorrer do tempo.

Monteiro (1994) descreve que o jogo insere-se no Psicodrama como uma forma protegida do indivíduo expressar as criações de seu mundo interno, através da representação de um papel ou de uma atividade corporal. O objetivo é a produção mental de uma fantasia, proporcionando respostas variadas para situações da vida cotidiana.

Em virtude de ser uma brincadeira, o jogo produz um afastamento da situação que gera angústia e ansiedade, criando uma atmosfera mais relaxada, uma percepção mais relaxada do conflito, mas com o seu próprio campo de tensões próprias da criação. Dessa forma, abre-se espaço para substituir respostas estereotipadas por respostas novas e livres da conserva cultural, possibilitando a descoberta de formas novas de se lidar com a mesma situação.

Retomando o conceito de Monteiro e as ideias de Fonseca sobre a origem do Psicodrama, Motta (2002) enfatiza a ação psicodramática como fenômeno que abre espaço para o novo, o mágico, possibilitando assim explorar todo nosso potencial espontâneo e criativo, gerador de saúde e base fundamental para a terapia de grupo.

Dando continuidade à busca de significados dos jogos no Psicodrama, a mesma autora descreve diversas leituras sobre jogos e jogos dramáticos, para compreender conceitualmente essas estratégias muito utilizadas nos espaços psicodramáticos ainda que, às vezes, pouco questionadas e analisadas.

Existe uma gama de definições para os jogos dramáticos e certa confusão conceitual, o que dificulta a diferenciação entre outras classes de jogos e aqueles considerados jogos dramáticos. A autora ressalta que a ausência de uma definição clara pode resultar na compreensão equivocada de que qualquer jogo realizado no interior de um espaço

psicodramático possa ser entendido como jogo dramático, fato que desconsidera as características dessa metodologia de intervenção.

Alguns autores veem os jogos como uma ferramenta útil para a primeira etapa do processo terapêutico com crianças. Outros os relacionam com o conceito de *role playing*, onde os jogos são vistos como um recurso pedagógico. Nesse caso, correm o risco de fazer uso inadequado do fator lúdico, reduzindo a proposta moreniana à aprendizagem e ao treinamento, sem despertar os recursos e as capacidades inerentes aos seres humanos.

Outros autores, como é o caso de Regina Monteiro (1994), visualizam os jogos como a “dramatização em si”, a vivência que permite contato com a brecha entre a fantasia e a realidade, na magia do “como se”. Os jogos, portanto, podem ser entendidos como ação na realidade suplementar.

Seguindo na definição de jogos e sua utilização no Psicodrama, já podemos afirmar que jogo dramático constitui uma unidade conceitual e que não se pode utilizar o adjetivo para todo tipo de jogo. Cukier (1992) concorda com Gisela Pires Castanho (in MOTTA, 1995) quando afirma que jogo dramático é aquele que tem dramaticidade, que expressa algum conflito. Motta (2002) complementa as reflexões de Castanho parafraseando a autora: “O jogo dramático não é aquele que é dramatizado. Não consideramos uma brincadeira infantil de fadas ou de super-heróis como jogo dramático, embora seja jogo, haja dramatização e envolvimento com a fantasia. É preciso haver a dramatização e o compromisso dos jogadores em viverem algo que os comove, que os arrebatava, que os envolve num conflito” (p. 47).

4.2.2 Tipos de Jogos e Matriz de Identidade

Moreno ressalta que o eu é posterior aos papéis, fruto das interações com as pessoas e o mundo que o rodeia. Mesmo antes de nascer, a criança já faz parte e transforma a sociometria da sua família. Já encontra um mundo pronto e procura encontrar pares, desenvolver recursos, habilidades e capacidades novas.

Uma das primeiras descobertas dos bebês é o lúdico e, através de vários jogos, eles desenvolvem recursos que permitem que sobrevivam e interajam com os demais. O adulto,

em contato com essa criança que aprende brincando, acaba por redescobrir sua criança interior, sua espontaneidade, sua capacidade lúdica e sua aprendizagem. Para melhor compreender as etapas de aprendizagens dos bebês, seus jogos e, posteriormente, a tipificação de jogos proposta é necessário considerar as etapas da matriz de identidade que descreve Moreno.

A matriz de identidade configura-se na placenta social da criança, o *locus* em que ela mergulha suas raízes. Ela proporciona ao bebê segurança, orientação e direção. O mundo em torno dele é determinado pelo primeiro universo, que possui muitas características que o distinguem do segundo. A matriz de identidade dissolve-se gradualmente, na medida em que a criança vai ganhando autonomia.

Fonseca (1980) relata que esse processo culmina na capacidade de experimentar o outro, de inverter papéis com os demais, adquirindo, assim, maiores potencialidades para interagir com as pessoas através de uma relação EU–TU.

Moreno (1975) descreve que a criança não desempenha o papel do outro de forma súbita e acabada. Ela passa por cinco fases de desenvolvimento que se sobrepõem e, com frequência, operam conjuntamente, que “representam a base psicológica para todos os processos de desempenho de papéis e para fenômenos tais como a imitação, a identificação, a projeção e a transferência” (p. 112). São elas:

- Indiferenciação: momento em que não há distinção entre as pessoas que interagem, o eu próprio e o mundo que o rodeia. As pessoas e os objetos se confundem; as fronteiras entre o interno e o externo estão diluídas.
- Reconhecimento do Eu: aqui a atenção está centrada em si mesmo, nas dimensões de seu próprio corpo e, à medida que vai se desenvolvendo, percebe a separação da figura materna, das demais pessoas e dos objetos. Isso se dá através de um jogo de papéis entre o bebê e seu ego auxiliar (mãe) que vai possibilitar que ele identifique suas necessidades e as movimentações de seus egos auxiliares para satisfazê-las. Sendo assim, é justamente neste contexto interpessoal que se dá a aprendizagem emocional e o processo de identidade.
- Reconhecimento do Outro: caracteriza-se pela atenção fixa nas pessoas que interagem, todo aquele que não é EU. O outro se converte em um instrumento de reconhecimento de si mesmo. É a fase de experimentar o mundo, de descobrir que o

outro reage diferente dele(a) e toma decisões que nem sempre estão diretamente relacionadas à sua pessoa.

- Pré-Inversão: é quando se inicia a experimentação do papel do outro. Ainda é uma vivência automatizada e que carece de sensibilidade e conhecimento do outro. Aqui ocorre a imitação, o “fazer de conta”, ensaiar e preparar para uma futura inversão, quando a reciprocidade se faz realmente presente.

- Inversão de Papéis: ocorre quando a pessoa é capaz de perceber que está separada das demais, mas que pode entendê-las. Compreende a capacidade de inverter papéis com os demais e de deixar que ocupem o seu próprio papel, condição fundamental para um encontro genuíno. Nesta fase a pessoa tenta separar o real do fantástico, pois pode viver uma experiência “como se fosse verdade”, liberar sua espontaneidade, descobrir novas respostas e logo depois retornar ao real. A esse processo Moreno chama “Brecha entre a Fantasia e a Realidade.”

No que se refere ao desenvolvimento da imagem do mundo da criança, Moreno relata três fases da matriz de identidade que estão presentes nos momentos supracitados: Matriz de Identidade Total (relativa ao momento indiferenciado entre objetos – bebê – pessoas); Matriz de Identidade Total Diferenciada (quando já existe essa diferenciação); e a Brecha entre Fantasia e Realidade (momento propício de saúde, relativo à capacidade de viver o fantástico, liberar a espontaneidade e logo retornar à realidade transformada).

À luz da teoria da matriz de identidade, descrita em Moreno (1975), a inversão de papéis ocorre na fase da Brecha entre a Fantasia e a Realidade, na qual podemos nos distanciar de nossa própria existência e vivenciar outras experiências a partir do referencial do outro, sem perder nossos limites e nossa integridade. Abre-se uma brecha entre a fantasia e a realidade e experimentamos situações novas, realizando aprendizagens.

A possibilidade de transitar entre uma e outra permanece aberta. E é o que nos permite distinguir entre o real e a fantasia. O jogo tem como uma de suas funções ensinar aos jogadores a brecha entre a fantasia e a realidade, jogamos no “como se”, sabendo que de fato não é real.

É importante ressaltar que esse processo é dinâmico e que, apesar de iniciar na primeira infância, pode sofrer avanços e retrocessos ao longo da vida. Por exemplo, na adolescência as transformações físicas, emocionais e sociais podem reativar vivências características da etapa de reconhecimento do Eu. O momento de definição profissional para

um jovem que afronta o mercado de trabalho pode ser vivido como outro ponto crítico na construção e revisão da identidade.

Ao longo do desenvolvimento da matriz de identidade vamos gerando novos papéis na vida, e o surgimento dos mesmos pode ativar novamente o reconhecimento do Eu. O conceito de papel pressupõe interação e ação. Todo papel se dá na fusão de elementos particulares (ex.: capacidade de liberar a espontaneidade/criatividade) e coletivos (capacidade de interagir com grupos e estabelecer tele-relação).

O exercício de tipificar os jogos, realizado por Motta (2002), parte justamente dos momentos da matriz de identidade e das necessidades específicas de aprendizagem próprias de cada etapa. A autora propõe quatro tipos de jogos:

- Jogos de Percepção: são os jogos relacionados ao reconhecimento do EU e do TU. No interior da matriz de identidade corresponde aos movimentos do bebê no sentido de reconhecer seu próprio corpo, o espaço (jogos de sumir, aparecer), sons que se repetem, atividades para testar a si mesmo e aos demais. No contexto psicodramático está relacionado aos jogos de reconhecimento do ambiente, do grupo, de autovisualização em uma nova realidade. “É o rito/ritual, ou fase do *role talking/role playing*. No folclore, as cantigas, a imitação, os ritos dos costumes sociais demonstram este grupo de jogos” (p. 87).

- Jogos de Iniciação: são os jogos utilizados para experimentar novos comportamentos. No contexto psicodramático poderia estar relacionado à criação de um projeto do grupo ou a um novo papel que um integrante ou o grupo quer desenvolver.

A criança brinca com seus personagens, constrói casinha, reproduz o mundo dos adultos. É o rito/mito, o jogo do improviso, o *role playing/role creating*. São os jogos em que os sentimentos primários, reprimidos pela civilização, podem acontecer. Tanto a criança como o adulto primitivo são capazes de rituais de mímicas e caricaturas que pressupõem modelos internalizados (MOTTA, 2002, p. 88).

- Jogos de Improviso: deste processo de iniciação (ritual) surge o mito, o qual é nomeado como jogos de improviso. Na evolução da matriz de identidade é quando a criança surpreende com a sua capacidade de “fazer de conta”; “compensando no lúdico suas limitações sociais, cria, amplia e modifica limites e conceitos. Nesse

processo de aprendizagem essencial há apresentação de um modelo, simbólico ou real, a que o observador ou plateia se iguala – o homem se supera ao ser espontâneo – criativo” (p. 89).

- Jogos Dramáticos: são os jogos que possuem uma ação dramática que dá conta, compensa e permite observar de uma forma distinta certa questão. No Psicodrama consiste em teatros espontâneos, jornais vivos ou ações lúdicas que encerram com uma resolução dramática e que têm como objetivo explorar a fonte da criação, a ação espontânea e criativa. “No jogo dramático o lúdico é a base em que acontece a revolução criativa, diferindo da dramatização, cuja base é o drama – indivíduo na mesma revolução criativa... na dramatização os personagens são criação da subjetividade histórica do ator e no jogo dramático os personagens são criação da subjetividade coletiva no ator” (p. 91).

4.2.3 Jogos Dramáticos

Anteriormente, já definimos o jogo dramático como aquele que tem dramaticidade e que possui uma ação dramática que permite viver e visualizar uma questão de forma distinta. Neste ponto buscamos compreender com maior profundidade esta importante metodologia de intervenção para o exercício da espontaneidade que é capaz de transformar as conservas culturais e devolver ao ser humano sua capacidade criativa, sua “centelha divina”.

Gisele Castanho (in MOTTA, 1995) propõe uma divisão didática dos jogos dramáticos em três momentos. São eles:

- Eu comigo: voltar-se a si mesmo, perceber o que sente, pensa, como se visualiza e de que necessita. “Toda proposta que lide com aspectos emocionais deve partir da autopercepção para que o indivíduo se centre e se respeite” (p. 28).
- Eu com o outro: voltar-se para fora de si, para o outro; dar-se conta de quem está perto, de que sente algo por essa pessoa e que influência ela exerce em si. Momento de interação, de troca e descoberta do outro.

- Eu com todos: momento em que todos realizam uma atividade em conjunto que permite a interação com o grupo e o sentimento de estar fazendo parte dele.

A mesma autora aponta que esse modelo tem como objetivo facilitar o trabalho do diretor, de tal modo que considere esses três elementos uma forma para desenvolver um jogo dramático. Não é um modelo rígido, pois pode variar de acordo com a dinâmica do grupo.

Ainda Gisela Castanho (in MOTTA, 1995) sugere uma proposta de classificação dos jogos dramáticos a partir da matriz de identidade e do fato de que nos grupos é possível observar as mesmas etapas vividas na primeira infância, as quais são:

1. Jogos de Integração: se utiliza quando o grupo está indiferenciado e defendido, as pessoas não se conhecem e esta realidade gera sentimentos de ansiedade e temor pela futura vida grupal. Nestes jogos o grupo funciona como um bloco, buscando identidade grupal: as instruções fazem com que todos se mostrem de formas distintas a fim de que possam conhecer-se e, se já são conhecidos, que possam liberar-se dos estereótipos antigos e preparar-se para um encontro genuíno.

A ênfase desses jogos é no “eu com todos”, o grupo como unidade. Ao trabalhar com jovens, os jogos ganham especial valor por fortalecer o sentimento de integração. “Aqui se inicia a coesão e a identidade grupal e esse momento do jogo é a síntese dos dois momentos anteriores (autopercepção e percepção do outro)” (Castanho, in MOTTA, 1995, p. 30).

2. Jogos de Pesquisa do Ambiente: utilizam-se quando o grupo já se conhece, mas necessita apropriar-se de um espaço físico, lançando mão, para isto, de jogos sensoriais (através dos cinco sentidos) e de ocupação – exploração do ambiente.

3. Jogos de Reconhecimento do Eu: são os jogos cuja proposta é de interação consigo mesmo, tendo como ênfase o “eu comigo”, onde se aprofunda a vivência de interiorização e autopercepção. São os jogos de introspecção, autoconhecimento e de pesquisa interior.

Deve-se ter cuidado com o momento de compartilhar, por se tratar de uma etapa na qual estão presentes os outros dois momentos do jogo. Em alguns casos, é necessário um aquecimento antes do espaço de reintegração grupal e compartilhamento das vivências de cada participante.

4. Jogos Utilizando Objetos Intermediários: utilizam-se objetos para facilitar e intermediar o contato com o outro e como ativadores da expressão de afetos. Aplica-

se esta classe de jogos quando o contato direto com o tema suscitado deixa o campo tenso e bloqueia a espontaneidade.

5. Jogos de Reconhecimento do Outro: são os jogos de interação direta com outra pessoa integrante do grupo, permitindo conhecerem-se muito melhor e diferenciarem-se dos demais. Têm início com a atenção voltada para si mesmo, interagindo com o outro na sequência (duplas, trios, até interagir com o grupo todo). A ênfase está no “eu com o outro”, geralmente são jogos de contato físico que possibilitam o conhecimento através do outro, percebendo a si próprio por outros pontos de vista e ampliando o autoconhecimento.

6. Jogos de Personagem: jogos que levam a criar personagens e desenvolver papéis imaginários. Nessa classe, por mais que todos estejam jogando juntos, existe um alto grau de diferenciação, pois cada personagem executa a ação de forma individual, expressando a sua própria subjetividade, guardando uma relação metafórica com seu próprio mundo interior.

São jogos muito úteis em psicoterapia pois ajudam o paciente a perceber suas condutas defensivas e a questionar se estas ajudam ou atrapalham sua vida hoje. ... A partir de consignas que favoreçam a introspecção pedimos às pessoas que localizem em seus corpos alguma emoção relativa a um tema anteriormente escolhido. A busca de um indicador corporal é fundamental, pois evita racionalizações estéreis. É importante que a origem do personagem não esteja focada em uma criação mental, mas sim, que venha de sensações corporais, sentimentos, ou ainda, de um fato engraçado, ou algo bizarro acontecido em suas vidas. (Castanho, in MOTTA, 1995, p. 34)

4.2.4 Sessão de Jogos no Psicodrama

Os jogos dramáticos podem tanto ser utilizados em sessões de Psicodrama como em atividades de sociodrama. São largamente utilizados na etapa de aquecimento a fim de “trazer o material terapêutico que possa vir a se constituir no tema da sessão, criando, assim, um continente grupal para a realização do trabalho” (MONTEIRO, 1994, p. 167).

Além dessa utilização, os jogos e, de modo especial os jogos dramáticos, podem ser uma experiência que permite liberar a espontaneidade e ativar a revolução criativa e levar os indivíduos a descobrirem novas alternativas de interação com o mundo. Monteiro (1994) relata que uma sessão de jogos dramáticos é composta dos mesmos elementos fundamentais de qualquer proposta interventiva psicodramática, três contextos, cinco instrumentos e três etapas.

1. Contextos: social, grupal e dramático.

O contexto social engloba o mundo onde vivemos; é onde os jogos se apresentam no seu aspecto puramente lúdico e onde podemos apreendê-los e trazê-los para o Psicodrama.

O contexto grupal é formado pelo grupo, seus integrantes e terapeutas. Bermúdez (1970) complementa escrevendo que, formalmente, o contexto grupal corresponde ao grupo sentado ao redor do cenário. Aqui cada pessoa é responsável por seus atos e palavras. Difere do contexto social em virtude de seu maior grau de liberdade, tolerância e compreensão, que se deve às finalidades terapêuticas prefixadas e conhecidas por todos.

O contexto dramático é o campo do jogo, seu cenário, onde os participantes encarnam os personagens na circunstância do “como se”.

2. Instrumentos: diretor, ego auxiliar, auditório, cenário, participantes do grupo.

O diretor, ou terapeuta, é geralmente o responsável pelo grupo. Suas funções são de aquecer, dirigir participação conforme a escolha do grupo no jogo, ser um mediador atento às necessidades emergentes; sugerir jogos que enriqueçam os papéis dos integrantes do grupo; manter o desenvolvimento e as fases do jogo sem desvirtuamentos.

O ego auxiliar consiste no profissional ou integrante do grupo que desempenhará o papel requerido no jogo. Quando se trata de um profissional, segundo Monteiro (1994), este pode permanecer no auditório observando e registrando as atuações dos participantes no jogo.

Geralmente, todo o grupo participa dos jogos dramáticos, de tal modo que haverá auditório somente quando, por questões de espaço, sejam formados subgrupos que joguem alternadamente. Por esse motivo, o auditório é composto por aqueles que estão fora do jogo (incluindo o diretor, se for o caso), e eles terão como função observar, dar veracidade ao jogo vivido e enriquecer o compartilhamento.

Rodrigues (in MOTTA, 1995) complementa que o auditório, em uma sessão de Psicodrama, tem a função primordial de ser a “caixa de ressonância do grupo”. O ideal nos jogos é que ninguém fique de fora, não há nada mais perturbador para o espaço lúdico que a figura de um observador ou de alguém que não quer participar.

O cenário consiste no espaço do contexto dramático.

Os participantes do grupo são o contexto grupal: participantes e terapeutas. É possível observar que a autora não descreve o protagonista como um instrumento da sessão de jogos dramáticos. Rodrigues (in MOTTA, 1995) relata que, diferentemente de uma sessão de Psicodrama, na qual se espera a emergência de um protagonista, nos jogos dramáticos é preferível que não haja uma pessoa em destaque, a não ser que a própria regra do jogo inclua essa evidência.

3. Etapas: aquecimento, dramatização e compartilhar ou comentários.

- Aquecimento: momento de preparação para que se encontrem as condições do jogo. Assim como na ação dramática, há a divisão de aquecimento específico e inespecífico. O aquecimento inespecífico é o primeiro contato, quando o grupo se propõe, juntamente com o diretor, a realizar a tarefa. Neste momento, escolhe-se o jogo, estabelecem-se as regras e delimita-se o campo dramático e o papel de cada participante. O aquecimento específico é quando os participantes já estão no campo dramático.

Castanho (in MOTTA, 1995) complementa dizendo que essa fase exige especial cuidado do diretor e é de suma importância para que o grupo possa realmente liberar a espontaneidade, abrir espaço para a realidade suplementar e para a brecha entre a fantasia e a realidade, num contexto protegido e em campo relaxado.

- Dramatização: é o jogo propriamente dito, durante a sua realização. No caso dos jogos dramáticos é quando a proposta atinge um nível de dramaticidade que permite simbolizar a realidade grupal ao mesmo tempo em que permite a realização de um projeto do grupo.

Costumo dizer que de qualquer fato pode-se criar jogo. Basta considerar a proposta do grupo (para que estamos juntos), o clima (como estamos hoje, aqui-agora), o conflito a ser resolvido (o que estará por trás das aparências) e o aquecimento do

diretor (como estou para trabalhar com esse grupo hoje, como me sinto). (Castanho, in MOTTA, 1995).

A mesma autora ressalta a importância do aquecimento do diretor, pois este traz informações sobre o coconsciente e inconsciente do grupo e de sua subjetividade. Além disso, a capacidade de sentir o grupo dependerá da proposta do jogo. Esse ponto é de fundamental importância, pois o aquecimento não deve ser vivido com a quebra da energia grupal, e sim com a intensificação da mesma; se o grupo estabelece “jogos” antes das sessões é preciso introduzir esses na dinâmica grupal, dar sentido às manifestações presentes para poder seguir com a proposta dramática.

- Compartilhar ou Comentários: é a etapa final, na qual os participantes comentam o que observaram e realizam uma leitura do que foi expresso dramaticamente. Pode ser complementada com as considerações relacionadas ao “significado do papel escolhido e de seu desempenho, grau de participação, de criatividade, de espontaneidade, bem como características de sua tipologia que também tenham aparecido no jogo. [...] Essa leitura ou compreensão terapêutica é muito importante, pois dá sentido terapêutico à aplicação do jogo.” (MONTEIRO, 1994, p. 25).

Castanho (in MOTTA, 1995), ao abordar essa etapa, descreve que é justamente nesse momento de compartilhamento da vivência que aparecem as dificuldades e o prazer experimentados. É função do diretor favorecer para que seja um espaço centrado no emocional, onde os comentários não se tornem críticas ou análises dos comportamentos alheios.

Toda a conceituação dos jogos, dos jogos dramáticos e sua aplicação como metodologia interventiva do Psicodrama auxilia no trabalho realizado com as jovens mulheres na medida em que possibilita compreender com clareza que processos são pretendidos com cada jogo que se propõe ao grupo, levando em conta os desejos das participantes e as particularidades oriundas das etapas da matriz grupal presente.

Os jogos e os jogos dramáticos propiciam enfrentar o caminho do autoconhecimento de uma maneira protegida, utilizando o lúdico e o prazer no resgate da criança interna de cada uma dessas jovens mulheres, de sua capacidade de jogar, aprender, criar e, desta forma, se

reconhecerem como seres repletos de recursos. Possibilita uma “revolução criadora” que faz emergir a espontaneidade criadora e libertadora das amarras das conservas culturais.

5. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DAS SESSÕES

5.1 Pensando na Intervenção

O processo de pensar na intervenção e nas estratégias metodológicas utilizadas foi marcado por uma reflexão em relação às forças e às debilidades visualizadas na população com a qual trabalhei.

Esse processo reflexivo me levou a considerar alguns dados concretos, como a falta de escolaridade na idade em que se espera que um jovem estude, fazendo com que tenham certa dificuldade em manter a atenção e a concentração por largos períodos de tempo. Em contrapartida, são jovens que contam com uma história de vida com muita experiência, carregam uma larga bagagem de vivências, de conhecimentos e potencialidades, que se bem utilizados podem ser uma fortaleza significativa para o processo de inserção social em andamento.

Cabe ressaltar que estas jovens mulheres se caracterizam por contar com forte energia e com uma postura ativa diante da vida, constatação que me faz pensar em atividades que possibilitem descobrir o que aprenderam com suas experiências, que valorizem esse aprendizado e que ensaiem o uso de seus próprios recursos no processo de inserção social.

Levando em conta a realidade psíquica e o contexto no qual estão inseridas essas jovens, decidi que a intervenção seria realizada por meio de jogos dramáticos e brincadeiras infantis como ferramentas de resgate das experiências vividas, possibilitando, através de personagens e brincadeiras, explorar e viver com espontaneidade e alegria, através do lúdico, os sentimentos gerados pelas adversidades vividas em função da guerra e dos demais desafios que tiveram que enfrentar.

5.2 Planejando os Encontros

A intervenção consta de três encontros de duas horas de duração. A temática abordada é o reconhecimento de recursos e potencialidades por meio do resgate da espontaneidade e da criatividade.

O primeiro encontro é realizado em um espaço lúdico e de encontro grupal no qual se objetiva gerar confiança entre as participantes e explorar suas recordações de infância através de brincadeiras infantis e dramatizações.

O segundo encontro segue tendo este objetivo, utilizando-se de jogos dramáticos que possibilitem reconhecer recursos através da criação e projeção de personagens.

O terceiro encontro ocorre em uma linha do tempo, na qual as participantes reconhecem e valorizam suas histórias pessoais a partir das aprendizagens adquiridas e projetam-se no futuro.

5.3 O Desenvolvimento da Intervenção

Os três encontros ocorreram nos dias em que o Taller de Vida conta com a participação de todas as jovens nas suas atividades artísticas e psicossociais. Aqui está um breve relato de cada encontro e no Anexo I encontra-se a íntegra dos relatos descritivos das atividades desenvolvidas.

1º Encontro: Seis jovens foram convidadas a participar dos encontros. Começamos com um desenho da “não modéstia”; pedi às participantes para escreverem seus nomes no centro de uma folha e ao redor tudo que reconhecessem como suas próprias qualidades e tudo aquilo em que eram boas.

Em seguida convidei para que brincássemos com nossas brincadeiras infantis, comecei introduzindo algumas que fizeram parte da minha infância e logo elas trouxeram aquelas que haviam feito parte das suas. Brincamos e nos divertimos muito e ao final estavam todas

contentes, gozando de uma energética alegria. Perguntei a elas como haviam passado esse momento e falaram com entusiasmo que passaram muito bem.

Depois de algumas brincadeiras eu perguntei dos contos que ouviam quando crianças, aqueles de suas regiões. Demorou um pouco para que começassem a contar, várias disseram não recordar, o que me fez pensar em como de fato sua infância e suas histórias familiares foram afetadas pela participação no conflito armado. Quando começaram a contar, todas sentaram e compartilharam suas histórias.

Percebi que aquelas que tiveram sua vinculação no conflito armado antes dos dez anos de idade quase não se recordavam das brincadeiras, das rodas infantis, de nada desse gênero. Mas gostaram muito de viver as recordações que as outras companheiras trouxeram.

De fato, não houve uma história que elas quisessem dramatizar e eu tampouco insisti para a sua realização, respeitando, assim, a vontade e o momento do grupo. São tão raros os espaços nos quais elas realmente podem ter suas vontades respeitadas que creio que este simples gesto já é visto como uma nova vivência para elas.

Uma coisa é certa, nesse primeiro momento as jovens ficaram encantadas com a proposta e com a vontade de participar dos demais encontros. Realmente joguei com elas, foi uma atividade centrada no lúdico. A única pergunta que fiz ao final foi sobre como haviam se sentido. Não quis fazer outras, porque percebi que elas estavam muito acostumadas a responder perguntas. Suas vidas são exploradas por muita gente, pensei que o “diferente” nessa ocasião seria simplesmente estar com elas e viver algo diverso do que conheciam.

2º Encontro: ocorreu quatro dias depois do primeiro. Duas integrantes não puderam comparecer e uma jovem diferente nos acompanhou, casualmente a mesma que eu pensava convidar no início dos encontros. Além do grupo, duas colegas de trabalho nos acompanhavam.

Começamos fazendo um relato de como havia sido nosso primeiro encontro às novas integrantes. A jovem que nos acompanhava pela primeira vez compartilhou canções que conhecia e o fato de que quase não recordava de brincadeiras. Logo depois, todas começaram a contar mais brincadeiras e também casos de sua infância, e vieram com força os sonhos que tinham durante esse período.

Então, “fizemos de conta” que tínhamos a idade na qual esses sonhos ocorriam. Sugeri que nos encontrássemos, todas as crianças, para contar nossos sonhos e assim ocorreu, sentadas em círculo, dramatizamos um encontro dessas tantas crianças e contamos nossos

sonhos. Algumas compartilharam com mais detalhes que outras, porém todas foram participantes no jogo.

Começamos a rir das imagens que tínhamos da vida e de como as coisas ocorriam. Algumas comentaram a vida que levam hoje: como é diferente viver na cidade grande e o quanto custa adaptar-se à correria do dia a dia. Falamos do campo, das brincadeiras ao ar livre, da floresta e da interação que tinham com os animais.

A partir dessa conversa, sugeri um jogo relacionado aos animais. Caminhamos de diversas formas, imitando os movimentos de vários bichos. Na sequência, cada uma escolheu um animal que gostaria de ser naquele momento. A mímica permitiu que nos aproximássemos mais deles e conversamos sobre suas características e a forma como os percebemos na nossa vida atual.

Ao final, compartilhamos como nos sentíamos durante aquele dia e novamente expressões de felicidade, de alegria, foram inevitáveis. As participantes também relataram que se sentiram tranquilas e que gostaram muito de falar sobre suas vidas e escutar as histórias das outras. Algumas falaram que as “madres tutoras” (famílias com as quais estão vivendo durante o período de proteção) quase não as deixam falar de seu passado, “como se tudo nas suas vidas fosse guerrilha e armas”. Tanto elas quanto eu gostamos muito de falar sobre nossa infância (digo nós porque eu também compartilhei com elas as minhas histórias e meus imaginários infantis, a fim de gerar um ambiente de igualdade e confiança).

Com jovens que tiveram uma vida tão atribulada, o processo de gerar confiança é lento e deve ser tratado com seriedade e respeito, pois a própria guerra e as dinâmicas que lá ocorrem convidam à desconfiança, a resguardar-se e a não compartilhar com os outros, “possíveis traidores”. Tendo isto em mente, percebo que o encontro avançou consideravelmente no desenvolvimento de um ambiente de escuta genuína no qual puderam acreditar em mim e em suas companheiras a ponto de falarem de suas vidas, de seus sonhos, e de escutarem tudo que era relatado com profundo respeito e admiração.

3º Encontro: participaram cinco jovens que estiveram presentes nos encontros anteriores e duas novas integrantes, as quais estavam no local do encontro e quiseram fazer parte. Tendo em vista que o processo terá continuidade após os três encontros e que a decisão de participar é voluntária, foi conveniente que fizessem parte desse espaço de intervenção. Elas também são desvinculadas do conflito armado; uma já tem 18 anos e em breve sairá do programa de proteção e retornará à vida civil; a outra tem 15 anos e atualmente está em

cadeira de rodas devido a um acidente de guerra com uma mina terrestre. Uma das colegas de trabalho que esteve no segundo encontro também participou nesse dia.

Começamos convidando todas para que sentássemos em um círculo e contássemos às duas novas integrantes o que havíamos feito nos dois primeiros encontros. Então, perguntei o que elas queriam viver e as respostas foram abertas, relacionadas com a vontade de que fosse um espaço no qual pudessem conversar e falar sem serem julgadas. Uma jovem, inclusive, disse que gostaria que tivéssemos um momento de relaxamento, que deixamos para o final do encontro.

No decorrer do processo propus ao grupo que fechássemos os olhos e imaginássemos que éramos larvas de borboletas, de modo que estivéssemos fechadas, como se essa larva não visse a luz. Utilizando essa metáfora, começamos a reconhecer a luz, a crescer e a nos transformar pouco a pouco em borboletas. Quando já estávamos prontas, crescidas e com asas, convidei todas para que voássemos. Utilizando os braços como se fossem as asas, voamos em nosso espaço, enfrentamos a chuva e logo descansamos como se fosse noite.

No final do jogo conversamos sobre como elas se sentiram e como havia sido a experiência de voar. Elas falaram sobre o quanto se sentiam presas no programa de proteção, e que ainda não se sentiam preparadas para voar. Surgiu um grande temor de como seriam suas vidas após o egresso e o sentimento de não ter as habilidades necessárias para enfrentar a vida sem a proteção do Estado.

Propus, então, um novo jogo, no qual poderíamos falar sobre o que cada uma desejava para si depois de concluído o programa de proteção. Num extremo da sala, imaginamos que era o dia do encontro e perguntei a cada uma delas a idade e o que estavam fazendo. Usando almofadas fomos imaginando os próximos cinco anos, o que estavam fazendo, onde moravam e com quem. No final nessa etapa, devíamos “fazer de conta” que nos encontrávamos depois de cinco anos, para contar nossas vidas.

Tendo a sensação de que no segundo encontro havia faltado algo que marcasse o espaço mágico do “como se”, destacando-o da vida real, providenciei várias mantas e colares para que as participantes pudessem “fazer de conta” que estavam se preparando para esse encontro. Combinamos onde ele ocorreria e que começaria assim que estivéssemos prontas. Foi muito interessante a experiência, todas, inclusive eu, contamos sobre nossas vidas e o que aconteceu nesses cinco anos, onde vivíamos e o que nos havia ocorrido. Todas fizeram muitas perguntas às demais participantes e notei que havia interesse pela vida das companheiras.

Após compartilharmos nosso futuro retiramos as “fantasias” e conversamos sobre o “faz de conta” vivido. A jovem na cadeira de rodas disse que já conseguia caminhar, pois já havia realizado a cirurgia e feito as terapias conseguintes. Outras já se haviam tornado independentes, estavam fazendo um curso universitário; algumas tinham companheiros e outras haviam retornado para suas famílias. Várias sinalizaram a importância de aproveitar as oportunidades que o programa de proteção oferece para seguirem em busca de seus sonhos.

Perguntei a elas como haviam se sentido durante esse encontro e suas respostas mostravam que estavam contentes; alegres porque “voaram” e sentiram-se “livres”, realizando seus sonhos. Conversamos brevemente sobre os três encontros: o que mais gostaram e se reconheciam alguma característica pessoal que antes não era muito clara. Expuseram que se sentiram muito bem durante o processo, que foi muito bom poder falar da infância. Uma jovem, inclusive, comentou que havia gostado muito de poder viver os momentos de quando era criança, e aqueles de sua vida atual, além de sonhar com o futuro. Outra participante falou que muitas vezes se esquecia de seus sonhos e que gostou muito de imaginá-los e vivê-los.

Quanto às características reconhecidas nelas mesmas, não houve alterações significativas. O único ponto que comentaram, e para mim foi um presente maravilhoso poder escutar, foi que sentiram que têm a capacidade de sonhar e seguir sonhando. Ao escutar esta afirmação pensei: vale a pena seguir desenvolvendo atividades que auxiliem no resgate da criança interior, feliz e espontânea existente dentro de nós e, deste modo, favorecer que essas jovens mulheres possam acreditar nelas mesmas, em seus recursos, em suas capacidades, principalmente na capacidade de “voar” e construir um mundo melhor, onde seus sonhos, suas expectativas e seus valores tenham espaço e sejam o centro de suas atitudes.

Após essa breve avaliação, questionei sobre a possibilidade de esses encontros terem continuidade; e a resposta foi afirmativa, de modo que a metodologia continuará sendo utilizada na intervenção com essas jovens mulheres.

Seguindo a sugestão de uma das integrantes do grupo, negociamos como seria nosso momento de relaxamento. As participantes sugeriram uma dinâmica que haviam vivido em outro espaço interventivo. Todas deitaram formando um círculo, com os pés voltados para o centro e unidos, de forma que nos encostássemos umas às outras, diminuimos a luz e colocamos uma música instrumental. Iniciei direcionando o relaxamento e quando senti o grupo bastante receptivo, repeti a música e o relaxamento continuou. Permaneci junto ao grupo durante esse momento, que foi extremamente reconfortante, como se estivesse

recebendo um presente delas: a energia era de paz, de encontro com o outro e de abertura para confiar e dialogar.

Depois de repetir a música três vezes (a pedido delas), propus que nos presenteássemos com uma massagem especial. Dividimo-nos em grupos de três, onde uma faria o papel de flor, que recebia golpes de vento favorecendo a queda das folhas secas que tanto lhe pesavam. A pessoa interpretando a flor recebia o presente do vento e das folhas caindo (outras duas companheiras simulavam o vento e a queda das folhas), logo alternávamos de modo que todas recebessem esse presente. Aplaudimo-nos e terminamos o encontro com uma energia harmoniosa, contagiante e tranquilizadora.

5.4 Processando a Intervenção

De modo geral, vejo que os três encontros interventivos foram encadeados: o primeiro com o aquecimento e o “jogo em si” que gerou o rico compartilhamento do início do segundo encontro, com experiências dramáticas nas quais visualizei os jogos dramáticos apropriados à situação. O mesmo ocorreu no terceiro dia, quando foi possível ousar reconhecer e valorizar os sonhos e as metas para o futuro.

Quanto aos contextos, nos três encontros o contexto grupal esteve em sintonia com o ambiente onde estávamos. Ao ingressar à sala, o sentar em círculo serviu como um ritual de início e um marco para delimitar o contexto social do grupal. O contexto dramático esteve presente em alguns momentos, quando o jogo demandava tal delimitação.

Com relação aos instrumentos das sessões, dirigi os três encontros, fui responsável pelo desenvolvimento das sessões e pelo compartilhar das experiências. Em dois encontros contei com auxiliares sem formação psicodramática, companheiras de trabalho que posteriormente compartilharam comigo suas observações, auxiliando-me no processo de transcrevê-los.

Nas sessões a figura do “auditório” esteve praticamente ausente, pois o convite era para que todas as participantes do grupo jogassem juntas, de forma que não houvesse observadores. Rodrigues (in MOTTA, 1995) salienta que nos jogos o ideal é não ter

observadores, pois não há nada mais perturbador para o espaço lúdico do que a figura de um observador, aquele que não quer participar.

O cenário esteve presente nos jogos em que havia dramaticidade. Para tanto, também a manta foi utilizada como espaço marcado para o “jogo com papéis”.

Farei o processamento dos encontros, ressaltando as etapas presentes em cada um deles e, ao final, retomarei a análise inicial para destacar a ideia geral do que ocorreu em toda a intervenção.

1º Encontro: O aquecimento principal ocorreu antes do encontro, na hora do almoço, quando me aproximei de cada uma das jovens para convidá-las a participar dos encontros. A recepção foi cálida, fato que ajudou para que eu me sentisse preparada e aquecida para recebê-las. Logo na chegada, encontrar um ambiente preparado e disposto em círculo colaborou para aquecer o grupo e favorecer o surgimento de um clima de confiança, um “campo relaxado” que propiciou e possibilitou um verdadeiro encontro. Recordo-me aqui da frase de Fonseca (1980), quando diz que o aquecimento é a preparação para o encontro, e foi realmente isso que creio ter ocorrido em todo esse processo e, principalmente, nos momentos prévios e na chegada: a queda da tensão e o entrar em sintonia com o ambiente.

A primeira atividade proposta, da “não modéstia”, foi um jogo com a utilização de um objeto intermediário, o qual possibilitou às integrantes se reconhecerem de um modo distinto, fortalecendo a atmosfera de confiança e desafiando-as a redescobrirem suas qualidades. Nossa conserva cultural nos faz olhar para nossos problemas a todo momento, de tal modo que geralmente falamos de nossos aspectos positivos com precaução e muita modéstia. Era o que acontecia com essas jovens mulheres, acostumadas a serem observadas desde o momento em que fizeram algo de “errado” em suas vidas, com o foco nas consequências desses fatos e no que pode seguir ocorrendo de ruim. O próprio discurso de reparação de direitos, muitas vezes, as coloca numa posição de vítima passiva, o que não favorece o desenvolvimento de sua espontaneidade e autonomia. Percebo que o Taller de Vida vem desenvolvendo ações que rompem com essa dinâmica fortemente arraigada na conserva cultural colombiana.

Os jogos e o encontro sincero, marcados pela aceitação do outro como um ser especial, favorecem o processo de rompimento desses padrões culturais, colocando essas jovens mulheres como sujeitos ativos nas transformações de suas vidas. Assim, o exercício inicial favorece o rompimento da conserva cultural e as convida a se reconhecerem como fortes e ativas em suas decisões; em palavras morenianas: permite que reconheçam sua

espontaneidade liberadora e a “centelha divina” que levam dentro de si. Claro que essa situação não se resolve com uma única atividade, mas se trata de um excelente aquecimento para um longo processo de reconhecimento de si mesmo e fortalecimento da autoestima.

De acordo com a teoria de jogos exposta nesta pesquisa, este foi um jogo de repetição em espiral, visto que possibilitou uma aprendizagem marcada pelo desenvolvimento do reconhecimento da espontaneidade humana. Neste jogo inicial se fez uso do objeto intermediário “*la hoja de la no modestia*” para que elas pudessem conversar num campo relaxado, fazendo das suas descobertas e da nova forma de olhar para si mesmas um exercício menos complicado. *Jasmin* comenta no momento em que estávamos escrevendo: “*Hasta porque a veces nos cerramos en una sola cosa y acabamos cansados. Yo sé que soy buena en una cosa y solo hago esa misma y no intento otras.*” Esta jovem nos está dizendo o quanto se vê, e nos vemos, limitados ao que já sabemos e em muitas ocasiões nos fechamos para o “novo” e para a descoberta de novas habilidades pessoais.

Relaciono essa abertura para reconhecer-se de modo distinto e poder viver experiências novas com o que Monteiro (1994) nos diz acerca da capacidade dos jogos em gerar um “campo relaxado”. A autora escreve que, por se tratar de uma brincadeira, o jogo produz um afastamento da situação que gera angústia e ansiedade, criando uma atmosfera mais descontraída, resultando em um campo relaxado do conflito, mas gerador do seu próprio campo de tensões próprias da criação. Dessa forma, abre-se espaço para substituir respostas estereotipadas por respostas novas e livres da conserva cultural, criadoras de novas formas de se lidar com a mesma situação.

O jogo inicial propiciou às participantes reconhecerem-se de modo distinto, experimentando assim questionar as conservas culturais antes descritas.

Levando em conta os momentos de cada jogo, expostos por Castanho (in MOTTA, 1995), pode-se dizer que tiveram claramente marcados os momentos EU-COMIGO, nos quais estão centradas as minhas percepções e as delas com todos, compartilhando nossas características mais marcantes, favorecendo assim a criação de uma identidade grupal. Considero o jogo de reconhecimento do “eu” como um momento final de integração, que propiciou formar uma atmosfera de confiança grupal.

Cabe ressaltar que num contexto de conflito armado os(as) integrantes são incentivados(as) a não confiar e não olhar nos olhos de outras pessoas, possíveis traidores ou inimigos. Por mais que pareça simples, o fato de as jovens mulheres de nosso grupo

respeitarem-se mutuamente, escutarem-se e estarem dispostas a deixar que as demais as conheçam, significa uma mudança de paradigma, que leva a uma transformação da conserva cultural e propicia novas formas de interatuar com as outras pessoas.

De acordo com a conceituação de Motta (2002), o jogo da não modéstia, bem como as brincadeiras conseguintes, pode ser tipificado como Jogo de Percepção, o qual possibilita reconhecer o “EU” e o “TU”. “É o rito/ritual, ou fase do *role talking/role playing*. O folclore, as cantigas, a imitação, os ritos dos costumes sociais demonstram este grupo de jogos” (p. 87). No encontro, todas as brincadeiras desenvolvidas possibilitaram reconhecer e valorizar a infância, olhá-la com outros olhos, possibilitando redesenhar aqueles momentos da vida que, no caso dessas jovens mulheres, com facilidade são encarados como páginas em branco marcadas somente pela dor e sofrimento.

Nesse encontro foi possível presentificar suas percepções e recordações da infância bem como despertar a criança interior de cada uma, capaz de redescobrir o prazer de “brincar” e descobrir o mundo através do lúdico. O prazer de brincar é uma característica que a guerra vai diminuindo e negando, mas que com o resgate da infância e do lúdico é possível que apareça novamente e isso foi o que realmente senti durante o trabalho com brincadeiras infantis vividas no primeiro encontro. Como nos diz Pucci (2008) “quando se fala em desenvolvimento humano, lembra-se da manifestação da espontaneidade e criatividade do homem através das brincadeiras, ou seja, daquilo que acompanhou a vida da pessoa e de seu corpo em seu crescimento. O jogo é visto como um fator positivo ligado à espontaneidade e criatividade” (p. 12).

2º Encontro: Começou com um compartilhar que, na minha opinião, foi fruto do espaço de jogos e brincadeiras que vivemos no primeiro encontro.

É interessante apontar que a atitude das jovens mulheres muda no instante em que entram na sala onde realizamos as atividades, o que me faz pensar que o ambiente da sala as influencia, gerando a confiança e a responsabilidade necessárias para que exista um contexto grupal.

O primeiro compartilhar possibilitou resgatar as experiências vividas, redesenhando um passado que, em muitas ocasiões, é reconhecido somente pelo sofrimento que pode ter ocorrido. Creio que a conversa inicial gerou um campo relaxado necessário para que pudessemos realizar o jogo seguinte relacionado aos sonhos da infância.

Resgatar os sonhos favorece o processo de encontrar-se com a capacidade de “imaginar”, de acreditar nas potencialidades dos sonhos e buscar realizá-los, além de valorizar o que já foi vivido. O jogo teve seu aquecimento no resgate das brincadeiras infantis e segue com o convite de que memorizem seus desejos mais profundos e a idade que tinham na ocasião. Logo depois do aquecimento, sentadas em círculo começamos a etapa do jogo em si, então dramatizamos um encontro dessas crianças, “fizemos de conta” que nos encontrávamos para contar nossos sonhos.

Percebi que as jovens mulheres iam e voltavam aos personagens, em um momento eram crianças sonhadoras e em outro voltavam à idade atual, em algumas ocasiões passavam a questionar se seus sonhos seriam realmente possíveis e a julgá-los como irreais. De certa maneira poderíamos dizer que os comentários frente ao jogo foram acontecendo durante todo o tempo do encontro dramático. Isso gerou indagações sobre como eu poderia ajudá-las a diferenciar esses momentos, e assim poder viver o espaço do jogo, da magia do “como se”, com maior espontaneidade e menos reservas relacionadas com o seguimento real dos fatos de suas vidas.

Mesmo havendo percebido o tênue limite entre as etapas, julgo que o jogo possibilitou resgatar sonhos, desprender os fatos reais e redescobrir a possibilidade de sonhar. Trata-se de um jogo de improviso, no qual as participantes foram exercitando suas potencialidades para “jogar papéis”, se permitindo criar e experimentar algo novo.

O jogo proposto na sequência, relacionado à escolha de um animal foi uma experiência de improvisar e reconhecer. Este jogo teve como objetivo fazê-las focar no aqui-agora, nas suas características, nos seus desafios e nos seus desejos atuais.

O compartilhamento dos sonhos mostrou fortemente a relação do grupo com os animais. Convidei-as a participar do jogo realizando um aquecimento, caminhando e nos movendo como se movem certos animais, em especial aqueles que elas trouxeram em seus relatos.

A partir daí, iniciamos o jogo imitando um animal, seus movimentos e sons. O espaço de jogo resultou descontraído, pois a maioria pode realmente desprender-se do poder dado pelo distanciamento da atividade realizada e vivê-la plenamente, com gozo, alegria e entusiasmo.

No compartilhamento desse jogo voltamos a organizar as almofadas em círculo e nos sentamos. Estes rituais estéticos do círculo e das almofadas auxiliam na delimitação dos

contextos, colaborando para que haja uma diferença clara entre o contexto dramático (quando estão no jogo em si, jogando com papéis ou com outros jogos) e o contexto grupal (espaço do compartilhar das experiências).

Nessa etapa elas foram questionadas sobre seus animais, suas características e a relação com sua vida atual. Aqui puderam aparecer características importantes que marcam o caminho que estão percorrendo nesta etapa de suas vidas. Um ponto que permaneceu marcante desde esse momento até o final foi o fato de que, realmente, o compartilhar possibilitou que uma aprendesse com a outra, sendo que o protagonismo de algumas integrantes na hora de compartilhar tivesse ressonância nas vidas das demais companheiras, resultando num espaço onde todas pudessem trabalhar suas questões pessoais, finalidade maior dessa etapa da metodologia psicodramática e que dá sentido ao nome de psicoterapia de grupo, pois todos acabam transformados com a vivência coletiva.

No final desse encontro perguntei o que levavam de bom e comentaram que se sentiam escutadas, valorizadas e que sentiam que podiam falar das suas vidas com absoluta confiança e honestidade. Reconheço nesses comentários o encontro EU-TU de Moreno, pois creio que o ambiente de confiança e experimentação “do novo” foi possível através da escuta genuína de cada uma delas, de seu desejo voltado para o verdadeiro encontro, no qual foi possível aceitar o outro sem julgá-lo e deixar que se conhecessem genuinamente.

3º encontro: Eu estava muito confiante para este encontro, pois as duas experiências anteriores permitiram que eu fortalecesse minha crença pessoal no valor do lúdico, do encontro e do dramático como agentes de transformação e resgate de nossa potencialidade de espontaneidade criadora. Ao término do segundo encontro tinha muito presentes as palavras de Moreno sobre a “revolução criadora”, possível desde o “brincar” das crianças, até a utilização da nossa espontaneidade e crença pessoal de que somos capazes e temos os instrumentos para alcançar o que queremos.

Creio que também contagiei essas jovens mulheres com meu ânimo e crença nesse espaço de interação. Provavelmente, se eu não estivesse tão certa da potência transformadora do que estávamos fazendo, não transmitiria a elas a segurança necessária para que improvisassem, imitassem e se dessem o direito de criar, experimentar algo novo. Moreno (2000) descreve a importância do aquecimento do diretor e da total confiança nos recursos psicodramáticos como sendo um fator primordial para que realmente se estabeleça um espaço de descobertas e crescimento humano.

O encontro começou com um compartilhar das experiências vividas com as novas companheiras que nos acompanharam nesse dia. Em seguida, foi lançada a pergunta se elas queriam trabalhar algo em específico. Uma participante relatou uma experiência que gostaria de viver e outra falou de seu desejo de que fosse um espaço de confiança, onde pudessem falar delas mesmas.

A pergunta estava direcionada a conhecer as demandas do grupo para aquele dia. É um exercício com o qual essas jovens mulheres não estão acostumadas, uma vez que a cultura dominante no conflito armado é a da norma rígida e da obediência plena, não há espaço para escolhas pessoais. Por esse motivo elas chegam aos processos interventivos com a dinâmica da autonegação e raras vezes sugerem atividades ou temas que gostariam que fossem abordados. Senti que as propostas compartilhadas foram uma experiência de autonomia e que, ao serem exploradas, poderiam favorecer de modo significativo o desenvolvimento da capacidade de tomada de decisões referenciada por elas próprias, a partir de uma leitura adequada do contexto em que estão inseridas e de suas próprias características e necessidades.

Ao longo do encontro realizamos dois jogos, sendo o primeiro um aquecimento para o segundo, em que os sonhos e projeções para o futuro foram o tema do dia.

O primeiro jogo realizado, segundo a compreensão de Castanho (in MOTTA, 1995), é um jogo para integração, em que se estabelece a integração grupal a partir de uma atividade em comum. O jogo consiste em viver toda a metamorfose da mariposa, experimentando as diversas posições, sensações, até o momento da maturidade, quando podem voar e interatuar com as demais.

Utilizando a tipificação proposta por Motta (2002), este jogo consiste em improvisar criando a possibilidade de viver um papel e criar modificações no mesmo.

O aquecimento ocorreu com um breve relaxamento e logo passamos à etapa na qual elas se visualizavam em um casulo, fechado, quieto, às escuras. Este momento foi uma viagem fantástica que lhes possibilitou entrar no novo papel e viver o momento, o aqui-agora, dando início ao jogo.

No decorrer da experiência de cada instante da metamorfose, foram crescendo, abrindo-se, ampliando e modificando a utilização do espaço. Esse foi o momento “eu comigo mesma” do jogo, cada integrante centrada na sua própria vida, “seu casulo” e “suas asas que foram ganhando forma”. Na continuação tornaram-se mariposas e alçaram um voo coletivo,

experimentando o espaço total da sala, interagindo e vivendo experiências de chuva e descanso. Esse foi o momento “eu com todos” do jogo.

Ao finalizar a etapa de dramatização ou jogo em si, nos sentamos novamente e iniciamos a etapa do compartilhar. Neste momento surgiram comentários acerca das dificuldades de voar e como isso de fato está acontecendo nas suas vidas.

Dália ressalta: “*Para mí, estamos nos preparando... Porque cuando uno quiere volar primero tiene que estudiar porque si no estudia uno no es nada. ¿Si me entiendes? Tener un trabajo seguro, poder defenderse económicamente, salir, ir a varios lugares. Por eso me siento que estoy preparándome para volar*”. *Tulipa* complementa: “*No, pues, como dice Dália, nos estamos preparando para volar. O por lo menos yo me estoy preparando para el futuro pero también tengo que prepararme para el egreso. No, y salir del hogar es como salir del capullo. Estar en el hogar es como estar en el oscurito, en el capullo, preparándome para volar.*”

Jasmim relata, sobre o mesmo tema: “*Yo pienso que para uno poder volar tiene que estar muy bien preparado. Que uno ya es libre, que depende de uno para poder alzar vuelo. Porque si uno no está preparado psicológicamente, mentalmente, no va poder de verdad, verdad. O sea, si no uno se estrella con muchas cosas. Yo puedo volar cuando ya esté preparada, ya tenga mi edad, mis 18 años. Estoy económicamente bien, ya terminé mis estudios, o sea, estar preparada psicológicamente. A veces uno dice que quiere que me saque, que me saque, pero uno como va hacer con su estudio, o sea, muchas cosas. Por eso digo que uno tiene que estar preparado psicológicamente porque nadie va ser responsable, solo uno.*”

Esse compartilhar tão enriquecido na visão que elas mesmas têm das suas vidas e do processo que estão percorrendo permitiu conversar sobre as direções que querem dar às suas vidas. Partimos, então, para o segundo jogo do encontro, no qual elas foram convidadas a se imaginar como estariam dentro de cinco anos.

De acordo com Motta (2002) esse jogo estaria tipificado entre os jogos dramáticos uma vez que contém uma ação dramática que dá conta, compensa e permite observar de uma forma distinta certa questão, neste caso, suas direções, sonhos e “futuros voos”.

Como aquecimento específico, fizemos um caminho com almofadas onde cada almofada significava um ano vivido. Esse aquecimento teve o objetivo de facilitar e fazer com que as participantes pudessem partir de como se sentem no aqui-agora e projetar-se para o futuro, imaginando como seria cada um dos próximos cinco anos, o que estariam fazendo,

onde viveriam e com quem. As etapas, ano a ano, auxiliaram-nas para que pudessem “viver” o futuro com certa coerência temporal, de fatos e de percepção da realidade.

Para facilitar e ajudar as participantes a entrarem no papel, propus que se caracterizassem, buscando com as mantas e objetos disponíveis mostrar como estariam e o que gostariam de usar no encontro marcado, cada uma se imaginando na idade que teriam dali a cinco anos.

O jogo ocorreu com uma reunião entre todas, num lugar fictício onde nos reunimos para contar nossas histórias, como estávamos e o que havia ocorrido nas nossas vidas durante os cinco anos projetados pelo jogo. O espaço dramático realmente se configurou como um lugar onde elas puderam experimentar como projetar-se para o futuro, viver a realização de metas pessoais, assumir e elucidar os sonhos que têm para si mesmas.

Em nossa cultura pragmática, as realidades vividas por essas jovens mulheres se traduzem como uma limitação da crença na vida e nas próprias possibilidades de alcançarem suas metas pessoais. O exercício de sonhar, imaginar e tornar presente um futuro, visualizado como distante e sem vida, favorece para que possam reconhecer o caminho que querem trilhar, reconhecer os desafios e a motivação pessoal que necessitam pôr em jogo para que seus sonhos se tornem realidade.

Ao final, realizei uma breve avaliação dos três primeiros encontros, pois seguiremos nos encontrando. Com relação a essa avaliação, resalto o depoimento de duas jovens: uma destacou o fato de poder viver a infância de novo, de forma diferente e logo viver o futuro que quer viver; e a outra salientou o fato de poder voar e voltar a sonhar.

Essas frases me fizeram pensar no poder que os jogos possuem de facilitar o ato de poder redesenhar o passado, experimentando-o de novo e podendo modificar-lhe os significados. Reconhecer o que há de bom no passado favorece o reconhecimento dos recursos e das capacidades no momento presente, fortalece a autoestima, resultando em uma crença pessoal de que é possível realmente “alçar novos voos”, com a força propulsora da espontaneidade.

A participação ativa nos jogos que buscam fortalecer o processo de inserção social foi um exercício de espontaneidade e mostrou que essas jovens dispõem de recursos para enfrentar as adversidades da vida. O trabalho que se tem pela frente é o de reconhecer e valorizar tais recursos, de modo a torná-los presentes, fortalecendo de maneira significativa seu potencial para superar os desafios de suas vidas atuais e os que ainda estão por vir.

Reconheço que este é um longo processo e por esta razão a intervenção terá continuidade, porém neste momento quero ressaltar que os três encontros podem ser compreendidos como um despertar da capacidade de sonhar, de viver o mágico e experimentar o novo.

Além das conquistas relacionadas ao processo de reconhecimento e liberação do potencial espontâneo das jovens mulheres participantes, quero destacar meu processo pessoal ao longo desses encontros: viver as experiências de jogar com elas de maneira íntegra, envolvendo-me genuinamente no processo, me possibilitou resgatar minha criança interior, reconhecer sua sabedoria e poder usar sua espontaneidade latente.

Acerca do valor do lúdico ao psicodrama, Zerka Moreno (1975, apud MOTTA, 2002) ressalta o fato de que, para sermos psicodramatistas, temos que recriar e compreender em nós mesmos o mundo infantil, retomar nossa capacidade de jogar, criar, inventar, experimentar e, portanto, aprender a partir de nossas próprias vivências.

Sendo assim, este processo resultou no fortalecimento do meu papel como psicodramatista e possibilitou uma melhor compreensão conceitual dos jogos, sua diferenciação e liberação de minha capacidade para viver o momento presente do grupo, senti-lo e, dessa forma, poder dirigi-lo de modo espontâneo, levando sempre em conta seus desejos e necessidades.

Encerramos o encontro com o relaxamento que Jasmim propôs no início. Foi um momento de gozo para todas, como um presente do grupo para o grupo. No final, propus uma massagem acompanhada de uma metáfora, que consistia em sermos como as flores, recebendo a interferência do sol, do vento e do inverno, facilitando para que pudéssemos nos desfazer de todas as folhas velhas que haviam ficado conosco. Dividimo-nos em grupos de três e fizemos as massagens; todas, uma de cada vez, viveram o papel de flor e receberam as interferências do sol e do vento, representados pelas outras duas participantes. Foi o último presente, vivenciado plenamente, com a sintonia e a paz que somente um encontro genuíno nos pode oferecer.

Para finalizar, um poema de Moreno que resume o real sentido do encontro que possibilita o desenvolvimento pessoal e a liberação do nosso potencial espontâneo:

Um encontro de dois: olho a olho, cara a cara
E, quando estiveres perto, arrancarei teus olhos
E os colocarei no lugar dos meus,
E tu arrancarás meus olhos
E os colocarás no lugar dos teus,

Então te olharei com teus olhos
E tu me olharás com os meus.
Assim até a coisa comum serve ao silêncio e
Nosso encontro é a meta sem cadeias:
O lugar indeterminado, em um momento indeterminado,
A palavra indeterminada ao homem indeterminado.
(FONSECA, 1980, p. 4).

6. CONCLUSÃO

As considerações finais desta pesquisa têm dois focos distintos, um relacionado à pergunta que norteou a sua realização e o processo interventivo realizado e outro relacionado ao meu próprio processo como interventora-pesquisadora, já que também aprendi e me transformei ao realizar este trabalho.

O objetivo deste estudo foi investigar a contribuição dos jogos, dos jogos dramáticos e das brincadeiras infantis na construção de um espaço de intervenção que fortalecesse o desenvolvimento da espontaneidade de jovens mulheres desvinculadas dos grupos armados colombianos e em processo de inserção social através do resgate da autoestima. Assim, a pergunta que norteou esta pesquisa foi: *Como os jogos, os jogos dramáticos e as brincadeiras infantis podem auxiliar a resgatar a autoestima de um grupo de jovens mulheres desvinculadas dos grupos armados colombianos e que estão em processo de inserção social?*

Para responder à principal pergunta deste trabalho realizei três espaços interventivos nos quais utilizei instrumentos metodológicos a fim de observar e constatar os impactos e benefícios que poderiam ser favoráveis a essas jovens mulheres em processo de inserção social.

Através dos jogos e das brincadeiras foi possível resgatar o lúdico e propiciar um espaço de encontro genuíno no qual fosse possível confiar e ser agentes de confiança. Esse aspecto rompia a lógica dominante do contexto de conflito armado, em que as pessoas envolvidas são treinadas para desconfiar do “outro”, possível inimigo. Ao reconhecerem-se por aspectos positivos e por suas brincadeiras de infância, puderam resgatar sonhos e vivenciar momentos de satisfação, favorecendo o processo de encontrarem-se com a capacidade de “imaginar”, de acreditar que os sonhos são possíveis, além de valorizarem suas experiências de vida.

À medida que conseguem reconhecer seus próprios recursos e os de suas companheiras, elas fortalecem a crença pessoal em suas capacidades, conquistam autoestima, e passam a acreditar que são capazes de coordenar os caminhos que querem seguir em suas vidas, sendo agentes ativos na sua transformação. Em palavras morenianas, visualizar a

capacidade de transformação e sonhar possibilita o reconhecimento da capacidade de enfrentar a vida utilizando sua espontaneidade liberadora, a “centelha divina” que levam dentro de si.

A utilização das brincadeiras infantis possibilitou-lhes reconhecer, valorizar e olhar a infância com outros olhos, podendo redesenhar aqueles momentos da vida que, no caso dessas jovens, eram encarados como páginas em branco, com dor e sofrimento. Reconhecer seus “recursos espontâneos da infância” favorece o processo de seguir utilizando-os em sua vida atual. Com a autoestima fortalecida, podem olhar o passado como uma fonte de aprendizagem de vida.

No decorrer dos encontros pôde-se observar como a participação das jovens foi se modificando, de uma presença atenta às instruções para uma participação ativa, em que opinaram, sugeriram brincadeiras e algumas atividades que gostariam de viver. Esse aspecto mostra o progresso na conquista da autoestima, percebida como a crença nos próprios recursos e capacidades, na possibilidade de comunicar-se com o mundo e as pessoas ao seu redor e poder dar uma resposta adequada a cada situação, de serem ativas e agentes de transformações nas suas vidas, ou seja, de utilizarem todo o potencial de espontaneidade que possuem.

A confiança em si mesmas e nas companheiras é uma das condições para a participação ativa possível. Logo no início das atividades havia certa desconfiança e proteção em relação às suas companheiras, resultando em uma participação mais fechada, pois se protegiam de comentários ou julgamentos das demais participantes. As brincadeiras infantis do primeiro encontro possibilitaram o “campo relaxado” e a confiança necessária para um espaço que fosse realmente fortalecedor de transformações e novos olhares frente às realidades vividas. Configura-se um processo de rompimento de conserva cultural da “não confiança” e da “não capacidade” que dificultam o reconhecimento da própria individualidade.

Um ponto interessante, que fez crescer confiança nas companheiras de grupo, foi o fato de que puderam aprender umas com as outras, sendo que os momentos de compartilhar realmente geraram ressonância entre as participantes, propiciando um intercâmbio genuíno de aprendizagens e experiências.

Foi possível analisar que o resgate do lúdico e da criação de papéis através dos jogos dramáticos favoreceu a utilização da criatividade, da capacidade de criar, de imaginar e de

ousar viver papéis, experiências nunca antes vividas, possibilitando o reconhecimento da capacidade de transformação e adequação das experiências vividas aos novos desafios da vida. Esse aspecto fortalece a autoestima, uma vez que a criatividade possibilita a expressão de um alto nível de espontaneidade através da disponibilidade para o ato criador, ou seja, ato que produz transformação integral no sentido de crescimento daquele que o realiza e do meio que o rodeia.

Outro resultado da intervenção realizada foi o fortalecimento da capacidade de sonhar, de efetuar ações que favorecem a realização desses sonhos e de crer na sua possibilidade de êxito. Utilizando os jogos como metodologia, foi possível resgatar os sonhos da infância, atualizá-los no tempo presente e projetá-los para o futuro, imaginando e vivendo as direções vitais que cada jovem mulher queria dar para si mesma.

Resgatar esses sonhos favoreceu o processo de encontrar-se com a capacidade de “imaginar”, de acreditar nas potencialidades do imaginário, além de valorizar o que foi vivido. Esse processo foi possível graças à disponibilidade para “brincar” que o grupo foi desenvolvendo ao longo dos encontros; à confiança que gerou o campo relaxado necessário; e às conversas francas, livres de preconceitos e julgamentos dos espaços de compartilhamento, as quais possibilitaram falar abertamente das visões que elas mesmas têm das suas vidas e do processo que estão realizando, enfim, de compartilhar seus sentimentos, desejos e metas. Em suma, foi possível “sonhar”, “alçar voo” e viver o futuro no espaço dramático.

O exercício de sonhar, projetar-se para o futuro e vivê-lo como presente, aqui e agora, favorece o reconhecimento do caminho, de acordo com essas direções vitais. Por sua vez, esclarecer essas direções possibilita o reconhecimento dos desafios a enfrentar e da necessidade de desenvolver os recursos para esse caminho.

Quero ressaltar o poder liberador do ato de brincar e dos jogos, em especial dos jogos dramáticos. Através do lúdico, da brincadeira, foi possível transformar o passado em presente, dar-lhe um novo significado, que valoriza positivamente os momentos de força aprendidos com a vida. Como resultado desse olhar mais propositivo frente à própria vida, o processo realizado se centrou no fortalecimento da autoestima dessas jovens mulheres, bem como da sua crença pessoal de que podem realmente “alçar novos voos”, com a força propulsora da espontaneidade.

O resgate da autoestima e a liberação da espontaneidade são processos longos, com avanços e retrocessos. A percepção desse processo vivida nas sessões de Psicodrama por essas jovens desvinculadas dos grupos armados colombianos em processo de inserção social facilita o reconhecimento de recursos e capacidades utilizados ao longo da vida, por torná-los presentes e possíveis de serem utilizadas no momento atual. Os jogos dramáticos tiveram a capacidade de mostrar novos significados a ocorrências do passado e fortalecer a espontaneidade necessária para superar os atuais desafios de suas vidas e aqueles que ainda terão que enfrentar. Sem dúvida, o trabalho continua.

Outro aspecto que quero ressaltar é o meu desenvolvimento como psicodramatista. Esta pesquisa me permitiu retomar e atualizar minha própria capacidade de criar, jogar, inventar e experimentar o “novo” como um maravilhoso potencial de desenvolvimento pessoal e profissional. Através da interação com essas jovens mulheres fortaleci minha capacidade criadora e minha crença nos postulados morenianos; no Psicodrama como propulsor de liberação da espontaneidade criadora e da “centelha divina” que cada pessoa guarda dentro de si.

REFERÊNCIAS

BERMÚDEZ, Jaime G. R. **Introdução ao Psicodrama**. São Paulo: Mestre JOU, 1977.

BLATNER, Adam; BLATNER, Alce. **Uma visão global do Psicodrama: fundamentos históricos, teóricos e práticos**. São Paulo: Ágora, 1996.

COSTA, Virgínia E. S. M. Existencialismo – fenomenológico e a gestalt-terapia. **Revista do I Encontro Goiano de Gestalt-Terapia**. Goiânia: ITGT, 1995.

CUKIER, Rosa. **Psicodrama bipessoal**. São Paulo: Ágora, 1992.

FONSECA FILHO, José S. **Psicodrama da loucura: correlações entre Buber e Moreno**. São Paulo: Ágora, 1980.

FOX, Jonathan. **O essencial de Moreno: textos sobre Psicodrama, terapia de grupo e espontaneidade**. São Paulo: Ágora, 2002.

FRANCO, Saúl; SUAREZ, Clara M.; NARANJO, Claudia B.; BÁEZ, Liliana C.; ROZO, Patrícia. **Efeitos do conflito armado sobre a vida e a saúde na Colômbia**. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/csc/v11s0/a14v11s0> Acesso em: 08 novembro 2011.

MARRA, Marlene Magnabosco. **O Agente Social que transforma: o sociodrama na organização de grupos**. São Paulo: Ágora, 2004.

MARTÍN, E. G. **Psicodrama do encontro: Jacob Levi Moreno**. São Paulo: Ágora, 1996.

MEMORIAL FORO. **Niñas afectadas por el conflicto armado: acciones y desafíos**. Bogotá: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano – Facultad de Relaciones Internacionales y Ciencias Jurídicas y Políticas, 2010.

MENEGAZZO, Carlos M.; ZURETTI, Maria M.; TOMASINI, Miguel A. **Dicionário de Psicodrama e Sociodrama**. São Paulo: Ágora, 1995.

MONTEIRO, Regina F. **Jogos Dramáticos**. São Paulo: Ágora, 1994.

MOREIRA, Cristina E. (Org.) et al. **Psicodrama en la universidad**. – 1º ed. – Buenos Aires, 2009. Disponível em: [http://www.zuretti.com.ar/Psicodrama en la universidad.pdf](http://www.zuretti.com.ar/Psicodrama_en_la_universidad.pdf). Acesso em: 08 novembro 2011.

MORENO, J. L. **Psicodrama**. São Paulo: Cultrix, 1975.

_____. **O teatro da espontaneidade**. São Paulo: Summus, 1984.

MORENO, Zerka. **A quintessência de Zerka**. São Paulo, Ágora, 2008

MOTTA, Júlia. **Jogos: repetição ou criação?** São Paulo: Ágora, 2002.

MOTTA, Júlia (Org.) et al. **O Jogo no Psicodrama**. São Paulo: Ágora, 1995.

NUBEL, Benjamin W. **Moreno e o Hassidismo: princípios e fundamentos do pensamento filosófico do criador do Psicodrama**. São Paulo: Ágora, 1994.

PUCCI, Ruth H. M. L. C. **Psicodrama com jogos no tratamento de ansiedade em uma jovem mulher**. 2008. Monografia da Especialização em Psicodrama Terapêutico pela Sociedade Goiana de Psicodrama (SOGEP). Goiânia, 2008. <http://www.febrap.org.br/anexos/Ruth.pdf>

QUINTANA, Mário. **Caderno H**. Porto Alegre: Editora do Globo, 1973.

ANEXO I

Os relatos foram transcritos em espanhol para que seja possível transmitir com maior veracidade o que se vivenciou nos três encontros de intervenção, objetos desta pesquisa.

Os nomes das participantes foram preservados para proteger suas identidades. Utilizando como metáfora o fato de serem como flores que estão no processo de desabrochar e invadir o mundo com seu melhor perfume, chamarei a cada uma delas pelo nome de uma flor distinta. As duas profissionais as quais chamei de Ego Auxiliares, são parte integrante da equipe do Taller de Vida, e participaram de dois encontros vivendo as atividades, sendo observadoras – participantes e compartilharam ao final as suas impressões sobre encontro.

Siglas Utilizadas: **C** - Cintia (Terapeuta), **J** – Jasmim, **R** – Rosa, **M** – Margarida, **G** – Girassol, **A** – Azaléia, **S** – Sempre-Viva, **D** – Dália, **T** – Tulipa, **L** – Lírio, **Mr.** – Maria (Ego Auxiliar), **Jê** – Jenna (Ego Auxiliar)

1° ENCONTRO

Participantes: **C** – Cintia, **J** – Jasmim, **R** – Rosa, **M** – Margarida, **G** – Girassol, **A** – Azaléia, **S** – Sempre-Viva.

O encontro ocorreu às 15h00min do dia 11 de outubro de 2011 na sede onde se desenvolve o Projeto Bambú (Projeto da Asociación Centro de Desarrollo Taller de Vida) para o fortalecimento de recursos e capacidades que apoiam o processo de inserção social que os(as) jovens levam a cabo. Pela manhã elas ficaram em oficinas artísticas e pela tarde, logo após um momento de conversa com o grupo, fomos ao espaço da intervenção.

Ao chegar, estavam felizes porque anteriormente eu já havia realizado atividades somente com elas, de modo que aceitaram o convite com ânimo e felicidade.

O espaço estava disposto com uma manta no chão e almofadas em forma de círculo. Todas se sentaram e tiraram seus sapatos.

Observação: a sessão foi gravada, mas não foi possível recuperar todas as falas, de modo que há partes cujos relatos não são transcritos literalmente.

C – Buenas tardes. Chicas, yo estoy realizando un trabajo sobre los juegos y los juegos de la niñez y les quiero invitar para que vivamos tres espacios muy especiales donde vamos jugar juntas u después elegimos si nos gusta y se queremos seguir con actividades como estas. En esos encuentros vamos reconocer más y más nuestros recursos, estas características o cosas que sabemos y que nos ayudan tanto en la vida. ¿Qué les parece esa idea?

Las chicas hacen señales de aprobación con la cabeza y se ponen en una actitud de recibimiento.

C – Una pregunta, ¿ustedes están de acuerdo que yo grabe nuestro encuentro de hoy?

De nuevo hacen señales de que yo podría grabar la sesión y dicen que no les molesta para nada. Cabe resaltar que las jóvenes me conocían de actividades anteriores y ya había cierto vínculo de confianza frente a mí.

C – Bien, como ya les había dicho una de las cosas que pensé cuando las invité fue que pudiéramos pensar en nuestros recursos para la vida. Para empezar quiero proponer que nos presentemos de una forma distinta, utilizando la “no modestia”. ¿Saben que es modestia?

A – No profe (ellas llaman todos los profesionales que les brindan atención de profesores o profes).

C – Modestia es cuando yo hablo de mi mismo disminuyendo todo que tengo de bueno, mirando todo como pequeño. No vamos ser modestas, vamos valorar todo que tenemos de bueno, todo en que me considero buena. Cada una va tomar una hoja y va escribir su nombre en el centro; yo también voy hacer.

Todas se acuestan mirando para el centro, cada una toma los materiales que quiere y empiezan a escribir su nombre en el centro. También hacen dibujos.

S – Solo el nombre o con apellido y todo.

C – Como quiera escribir.

R – ¿Es para dibujar también?

C – Cada una va hacer de la forma que quiera, puede diseñar, escribir, pintar, lo que quieran.

M – Cintia, yo siempre dice Cindy.

R – Yo creía que era Cinti. (Todas empiezan a reír)

C – Es un nombre bien diferente acá, cierto. Bien, alrededor de su nombre va escribir todo eso maravilloso que reconozco en mí. Todo que sepan hacer, sus buenas características. No sean modestas, valoren lo que saben hacer y sus cualidades.

S - ¿Es para escribir?

C – Si, puedes escribir, diseñar, todo que reconoces en ti.

M – ¿Puedo tomar otra hoja?

C – Claro. Puedes traer las hojas para acá. Si ¿quieren pueden usar estos otros materiales?

A - ¿Qué es eso?

C – Son tizas pasteles. Es para pintar.

G – ¿Toca pintar?

C – Cada una va hacer como quisiera, no toca pintar.

La grabación no permitió distinguir frase por frase pero en este momento en que estábamos acostadas en circulo (de modo que pudiéramos todas nosotras mirarnos), escribiendo en que somos buenas, ellas empezaran a decir cosas buenas que sabían hacer y cualidades personales que identificaban en ellas.

Luego que terminaban me iban pasando las hojas. (Quizá por estar acostumbradas con actividades que les sacan informaciones. En este momento yo empecé a entregarles la mía y luego volvíamos a intercambiar. Pasado un cierto tiempo ellas empezaran tímidamente a cambiar de hojas con sus compañeras, dejar que lean su hoja y mirar la de las demás.

C – Si soy amiga, amante de la vida. No sé, todo que soy.

J – Eso, es que a veces dicen que esa palabra amante es solo si eres amante de un hombre. No, también somos amantes de otras cosas, de otras personas, de las personas importantes para uno.

A - ¿Qué estas escribiendo allí profe?

C – Bueno, que yo considero que soy querida, que me gusta y sé cocinar algunas cosas. (La comida es algo que las aproxima emocionalmente pues en Bogotá la comida es muy distinta de sus regiones de origen y les aproxima a su niñez recordar los sabores de sus regiones)

R – A mí también me gusta. ¿Que sabe hacer?

C – Sé hacer pastas, algo de carnes, eso.

R – A mí me gusta los pescados.

J – A mi no me gusta cocinar, pero en mi casa yo ayudaba a hacer la comida a mi mamá, pero era ella que cocinaba.

Alrededor de esta conversación ellas empezaran a contar de las comidas de sus regiones y cuanto las extrañabas. También fue tema de la conversa como se sienten acá en Bogotá y la relación con los chicos. J hizo énfasis en que si ella no se diera el respeto los chicos no la van a respetar, igual a las personas que discriminan a ellas por haber participado de un grupo guerrillero. Las prestan mucha atención cuando habla J.

Rosa cambia de hoja conmigo y yo le pregunto acerca de una frase que no entendí (el nivel de escolaridad general de estas jóvenes es bajo siendo que existen dificultades en la comunicación verbal y escrita)

R – Es que a mí me gusta los trabalenguas.

C – Que chévere, yo no conozco muchos trabalenguas.

M – Yo tampoco.

Luego A me entrega su hoja y yo la mía a ella.

C – Me encanta mirar que reconozca tantas cosas en ti misma.

C – Yo quisiera con esa hoja que ustedes piensen en que reconocen de cualidades hoy en ustedes y después de esos tres encuentros volvemos a hablar de eso. ¿Si?

J – Si. Hasta porque a veces nos cerramos en una sola cosa y acabamos cansados. Yo sé que soy buena en una cosa y solo hago esa misma y no intento otras.

C – Si, es verdad. A veces nos pasa eso.

C – Yo quiero invitarlas a que hoy juguemos nuestros juegos de la niñez. ¿Qué les parece?

J – Ha, si profe, Chévere (expresión típica colombiana para decir que algo es muy bueno, muy entretenido). Yo jugaba de papá, de mamá e hijitos.

C – Yo les puedo traer unos juegos de mi país y ustedes traen otros, y jugamos todas juntas.

En este momento varias ya habían terminado. Yo les dije que luego que terminasen podríamos pasar a nuestros juegos. Algunas pidieran más tiempo y este fue respetado por todas. Mientras tanto continuamos a conversar e intercambiar las hojas de nuestra “no modestia”. S (*Sempre-Viva*) y G (*Girassol*) también intercambiaran las hojas, escuchaban la conversa pero poco hablaban. Se trata de dos jóvenes oriundas de comunidades indígenas de Colombia y poco se expresan verbalmente, pero permanecen presentes en su atención y en la escucha de las compañeras.

S – Yo quisiera hablar así como usted. Mi madre habla así también. (S viene de una región de selva amazónica fronteriza con Brasil y relata que su madre vive allá). Me gusta escucharte.

C – Bueno chicas, las invito a que recorramos estos materiales y seguimos con nuestra actividad.

Ellas me ayudan a poner los lápices, marcadores, tizas arriba de la mesa y dejamos solamente las hojas de la “no modestia”. Yo las invito a que miren la hoja y que elijan una cosa de estas tantas que realmente sea muy importante para ellas, una característica súper especial. Cada una hace este ejercicio en silencio, pone sus dibujos sobre la mesa. Mientras no arreglábamos *Azaléia* juega que nos está filmando.

A – Bueno yo estoy filmando a ustedes, allí viene la profe y las chicas van poner atención a la profe. Las chicas tienen que estar juiciosas. Listo, a trabajar. (Risadas)

Azaléia deja la cámara y empezamos el juego, todas nos ponemos en pie arriba de los cojines.

C – Vamos empezar caminando por encima de los cojines.

Hago un sonido y les digo que sigan caminando hasta que pare el sonido.

C – Quien está en el cojín azules dice su característica.

J – Vale oscuro y claro

C – Si

J – Usted profe.

C – Bueno, soy muy sensible. *¿Sempre-Viva?*

S – Hum... Soy alegre

C – Vale, seguimos cantando. *¿Quién tiene una canción? Cante una canción infantil que conozcan...*

J – Los pollitos

Todas – Los pollitos cantan pio, pio, pio; cuando tienen hambre, cuando tienen frío. La gallina busca el maíz y el trigo, les da la comida y les presta abrigo. Bajo sus dos alas se están quietecitos, y hasta el otro día duermen calentitos.

C – Ya, cojín blanco. Su característica.

R – Soy amable.

Volvemos a cantar.... Vamos cambiando el ritmo y luego paramos de nuevo.

G – Mi característica es... No sé (empieza a moverse, un poco ansiosa) y luego dice que es alegre.

A – Mi característica es que soy muy tratable con todos.

Volvemos a cantar y luego las compañeras que restan comparten sus características.

J – Soy muy valiente.

M – Soy alegre

C – Bueno, ya nos presentamos todas. Ustedes conocen otras rondas infantiles. (Hacen cara de que no conocen). Bueno, yo comparto una ronda de mi niñez y luego ustedes nos cuentan un juego de su niñez. Es así: Vamos cantando y moviéndonos en círculo: “Ciranda, cirandinha, vamos todos cirandar, vamos dar a meia volta, volta e meia vamos dar. O anel que tu me

destes era vidro e se quebrou, o amor que tu me tinhas era pouco e se acabou. Por isso dona *Rosa* entre dentro desta roda, diga um verso bem bonito, diga adeus e vá embora!”Nos comparte un verso.

R – Hum... Rosa nos compartió un verso de su niñez, pero lo se escucha perfectamente en la grabación.

Luego la canto en español: Ronda, rondita, vamos todos rodear, vamos dar la media vuelta, vuelta y media vamos dar. El anillo que me diste era de vidrio y se rompió, el amor que me tenías era poco y se acabó. Por eso doña *Sempre-Viva* entre dentro de esta ronda, diga un verso bien bonito, diga adiós y váyase.

S – Hum... No sé...

C – Un verso o nos invita a otro juego.

J – Alguno que tú lo sepa.

S – No sé...

R – Un cuento o cante...

S – ¿Yo?

R – Si... Cante

S – Bueno... “Arroz con leche, me quiero casar, con una señorita que sepa bailar. Con esa sí, con esa no, con esa señorita me caso yo.”

C – Bueno, cantemos en portugués o español la canción.

S – En portugués

C- Bueno... (Cantamos nuevamente, J era la que cantaba el nombre de la próxima persona a entrar en el círculo.) ... Por isso dona *Margarida* entre dentro dessa roda, diga um verso bem bonito, diga adeus e vá embora.

M – (Entra en el círculo con mucha timidez, empieza a hablar pero parpadea y para, hasta que logra mantener un poco de tranquilidad y deletrear su verso).

Luego seguimos y *Rosa* trajo otra canción y todas nos pusimos a escucharla.

Todas – “El puente está quebrado, con que lo curaremos, con cascara de huevo, burritos al potrero. Que pase el rey, que ha de pasar; que la hija del conde se han de quedar, con esa sí, con esa no, con esa señorita me caso yo.”

R – “Zapatito de oro color café déjame pasar, con todos mis hijitos menos lo de atrás.

C – ¿Qué juegos más conocen?

Rosa propone un nuevo juego que a todas les gusta y jugamos este y empieza a cantar la canción que le acompaña.

R - "zum zum de la carabela quien se mete le mete una pela"

En círculo mientras canta quien está afuera deja una bola, en nuestro caso un abrigo afuera y pone detrás de alguien y este sale corriendo. Inicialmente no me quedo clara las reglas del juego y entonces les pregunté cómo eran. Acordamos que la persona a cual se dejo el abrigo tiene que dar una vuelta entera antes que la persona que estaba afuera le alcance. Jugamos un buen rato este juego. Luego después ellas comentaran que la mayoría de los juegos que conocen son de jugar en la calle pues ellas vivían en zonas rurales o en caseríos pequeños donde todos jugaban fuera de la casa, en espacios amplios donde se corría mucho.

J – Ahora si ya fuimos todas. (Ellas estaban preocupadas que cada una pudiera recibir y tener que correr por lo menos una vez).

C – ¿Quieren jugar otra cosa? O alguien se recuerda de algún cuento, ¿que escuchaban cuando niñas? ¿Escuchaban cuento de hadas? (todas hacen mención con la cabeza que cuentos de hadas no escuchaban).

Ellas empiezan a conversar y a recordasen de cómo jugaban de esconderse y correr detrás de los demás, al aire libre. Cómo nuestro espacio no daba para ese juego no lo hicimos.

C – Bueno, ¿Qué les parece si nos sentamos y compartimos esas historias que escuchábamos cuando niñas?

Las chicas aceptaran y luego nos sentamos en los cojines de nuevo, en círculo.

C – ¿Que historias conocen y que les contaban?

Girassol empezó contándonos una historia que su papá le contaba acerca de una vereda se encontraban muchos pescados y que había un pescado que protegía la zona y no dejaba que nadie pescara allá, y quien intentaba desaparecía. Le pregunté si conocías este lugar y me responde que si, pero que nadie se acerca al lugar exacto de la historia.

Luego les pregunté qué otras historias escuchaban y *Siempre-Viva* compartió una historia de sirenas que había en su región. *Margarida* y *Rosa* dijeron que también escuchan esta historia.

En este momento estaban todas atentas, escuchando, mismo que algunas no las trajeran estuvieran activamente escuchando sus compañeras. Contaran historias relacionadas a gusanos y animales, a los miedos y cuidados que tenían con la naturaleza en su niñez. Cuando se terminaran las historias yo volvía a preguntar sobre lo que les gustaría jugar o compartir en este momento.

C – Cuando empezamos tu comentaste, *Jasmin*, que jugabas a papá, mamá e hijos, ¿Cómo era este juego? ¿Quieren jugarlo?

Ellas aceptan la invitación y empiezan a negociar quien va ser el papá, la mamá y los hijos. Al final quedaron que *Girassol* era el padre, *Azaléia* la madre y las demás hijitos, *Rosa* y *Margarida* eran pequeñas y *Jasmin* y *Sempre-Viva* adolescentes. Al fin dramatizaron que *Jasmin* y *Siempre-Viva* pedían permiso para ir a una fiesta, los padres preguntaban con quien iba y a qué horas volvían y sin muchas preguntas les dejaban ir. Las pequeñas casi no participaran de la escena.

Cuando estábamos montando la escena les pregunté a cada una cuantos años tenían. Las más pequeñas tenían 10 y 12 años. La mamá 25 y el papá 30. Las dos que eran grandes tenían 17 años. Les dio mucha risa esta pequeña escena. *Jasmin* y *Sempre-Viva* hicieran de cuenta que iban pedir para los pasajes para salir, los padres dieran la plata.

G – Si se portan bien pueden salir.

J – Ya, nos vamos a portar bien.

G – Entonces se pueden ir, pero beber poco y vuelvan a las cuatro de la mañana.

Se despidieran las dos jóvenes y se acabó la escena. En seguida nos sentamos.

C – ¿Como fue jugar este último juego? ¿Cómo se sentirán?

J – Pues, los padres tiene que estar pendientes de los hijos y no dejar ellos sueltos.

G – Bien, divertido ser padre. (Risadas de todas)

C – Bueno chicas, ese fue nuestro primer encuentro. ¿Cómo se sintieran hoy?

J – Muy bien, me sentí bien.

A – Me divertí mucho.

Todas hicieron una confirmación con sonrisas, dejando entender que se sintieran muy bien en ese espacio.

C – Que bueno. Para nuestro próximo encuentro, si quisieren y si se recordaren pueden traer nuevos juegos, ¿vale?

J – Si profe. Pasamos muy chévere hoy.

R – Y cuando va ser el próximo encuentro.

C – Ahora, en el próximo día de taller.

C – Muy bien, yo también pasé muy bien el encuentro de hoy.

Luego nos despedimos entre todas y nos fuimos.

2° ENCONTRO

Participantes: C – Cintia, J – Jasmim, M – Margarida, G – Girassol, A – Azaléia, D – Dália, Mr. – Maria (Ego Auxiliar), Jê – Jenna (Ego Auxiliar).

J – Jasmim e S – Sempre-Viva não puderam participar por outros compromissos que tinham nesse dia.

O encontro ocorreu às 10h30min do dia 12 de outubro de 2011, na sede onde se desenvolve o Projeto Bambú (Projeto da Associação Centro de Desenvolvimento Taller de Vida) para o fortalecimento de recursos e capacidades que apoiam o processo de inserção social que os (as) jovens levam a cabo. Elas estavam desde a primeira hora da manhã em oficinas artísticas e no horário marcado fomos à sala aonde ocorreu o encontro.

O espaço estava igualmente disposto, com uma manta no chão e almofadas em forma de círculo. Todas se sentaram e tiraram seus sapatos. Estavam felizes e dispostas.

C – Bueno, sean bienvenidas chicas. Hoy nos acompaña *María* y *Jenna*. ¿Todas conocen a *María* y *Jenna*?

A – Si señora. (Las demás compañeras hacen señales que la conocen)

C – Que bueno, ella nos va acompañar en este encuentro. Bueno, *Dália*, te cuento un poquito en qué consiste este espacio. Yo estoy haciendo un trabajo para mirar se nos hace bien recordad los juegos de la niñez, si nos hace bien jugar. Yo quisiera pedirles que cuente a *Dália* lo que hicimos en el encuentro pasado, para que ella sepa.

J – Ah, jugamos alto.

A – Pues jugamos, empezamos escribiendo en una hoja nuestros nombres y todo que somos.

D - ¿Los problemas?

A – No, todo de bien que tenemos, que somos. Y después empezamos a jugar. Jugamos una canción en portugués que trajo la profe y que teníamos que decir un verso. ¿Cómo era mismo?

C – Ciranda, cirandinha, vamos todos cirandar. Vamos dar a meia volta, volta e meia vamos dar. O anel que tu me deste era de vidro e se quebrou, o amor que tu me tinhas era pouco e se acabou. Por isso dona Dália entre dentro dessa roda, diga um verso bem bonito, diga adeus e vá embora.

Risas

A – Y después La profe nos preguntó de nuestros juegos y empezamos a jugar, jugamos varias cosas. Después la profe nos pregunto de las historias que conocíamos y de representar una familia.

D - ¿De qué?

A – De representar una familia.

D – Ah.

C – Te recuerdas muy bien. ¿Y cómo lo pasaran? ¿Fue bueno jugar estos juegos de la infancia?

M – Si. .

A – Si señora

C – Si. ¿De qué recordaste? Yo siento como se pasasen imágenes en tu cabeza.

A – (Risas). Si. Ah, yo primero que todo me gustaba jugar de escondites

M – Yo hacía muchas travesuras

C – ¿Nos quiere contar tus travesuras?

M – (Risas). Oh, no.

C - ¿Quién más hizo travesuras cuando niña?

Hum (respuesta de varias, con mucha risa)

D – Yo casi no me recuerdo de cuando estaba pequeña. Hay gente que se recuerda de todo, yo no.

C – ¿Y de que se recuerda?

D – Lo único que me acuerdo es que mis papás salían y me dejaban encerradas en la casa. No me acuerdo de más nada.

A – ¡Yo era rebelde! Yo pegaba a los chicos, era brava.

D – Mis padres tenían joyería y entonces me ganaba cadenitas de oro. Yo tenía la mano mucho pesada desde pequeña y las chicas no jugaban conmigo y yo les daba mis cadenitas para que jugasen conmigo. Jugábamos “zum, zum,.... (Tiempo), zum, zum de la juventud,... No me acuerdo.

D – Y ellas me decían para dar a ellas las cadenas y yo decía que no porque si no mi padre me pagaba y ellas decían que no iba me pegar porque tenía joyería. Cuando se daba cuenta me pegaba con un palo, me reventaba. Yo jugaba mucho sola.

C – Entonces aprendiste a jugar sola.

D – Si, a siempre me gustaba jugar sola. Aunque un jugaba mucho. Cuando ya estaba más grande, por allí por los diez años, empecé a jugar, pero con mis tío. Yo jugaba de pistola. Hacíamos la pistola con pedacitos de madera, tenía mucha madera por allá en la finca, se

ponía un palo como gatillo. Nos hacíamos en las cantarillas y hacíamos que “bum”, lo maté, y se quedaba así caído hasta que volvía a empezar el juego.

C – Era casi como un juego de pegar.

D – Si, tenía que pegar, encostar con la pistola. Nos metíamos por los plataneros, por allá quedaban los escondites. (Todas dan mucha risa recordando de los juegos en el campo).

C – Digamos que jugaban mucho al aire libre.

D – Si, eso era puro campo. No era como acá que mejor dicho, tiene que mirar para todos los lados para atravesar una calle. Por allá uno corría para un lado, para el otro. Se atairaba del puente, allá abajo en el río. Tenía mucho espacio para uno jugar y todo eso.

M – Si. Jugábamos de la lleva.

C – ¿Y cómo era este?

D – Pues uno tiene que buscar la otra persona y si “la lleva” ella es que tiene que buscar.

M – Como lo que estábamos jugando el otro día, pero tiene que correr. Del ponchado, con una pelota pequeñita.

C – Eso se juega en Brasil también. Allá se tiene unos puntos seguros.

D – Si, la lleva tiene sus puntos seguros para poder respirar. Y contaba hasta diez o cosa así y salíamos corriendo. O con una pelota de voleibol tenía que uno correr e ir “pum”, a pinchar.

C – Y tenían muchos niños en la finca.

D – Casi si, como mi abuela tuvo 13 hijos, 16, pero 3 murieran. Uno nació inferno y los otros dos murieran por la picada de una culebra.

C – Pues veo que conocieran mucho de la naturaleza y aprenderán mucho con los juegos de la niñez. (Varias estaban acompañando *Dália* mientras contaba y explicaba estos juegos).

A – Yo ni tanto.

C – No. ¿Y de que jugaba?

A – Yo peleaba mucho.

C – ¿Y qué te molestaba?

A – (Risas) Es que ellos corrían más rápido, yo nos alcanzaba y eso me daba rabia. Yo quería correr por allá. Yo tenía como diez y mis hermanos como doce, once años. Y mi hermana corría a contar a mi mami, y ella me pegaba.

D – A mi también, mi hermana siempre contaba todo y me pegaban. Todo que yo le contaba ella corría a contar a mi mami, después yo iba y le agarraba. Ahí, que pecadito, porque a mí me daba rabia y yo la pegaba duro. ... Él también hacía, cuando me vía con mi novio iba corriendo contar a mi padre, y yo le pedía que por favor no contara a mi madre.

Dália sigue contando como su madre “le pegaba” cuando niña, las veces que ella corría y se defendía y otras donde su madre la ganaba y alcanzaba pegarla.

C – Debe hacer sido duro para ti.

D – Pues sí. Peor antes que me pagaba con los cueros de la vaca. Ella decía que como le pegaban a ella le pegaba a mí. Yo no quiero hacer igual a ella, muy por lo contrario, uno tiene que mostrar que uno no es igual y que no va hacer lo mismo. (*Dália* tiene 15 años y es madre de un hijo de 6 meses).

C – Me llamas atención lo que dices porque de hecho tienes un hijo y tienes la posibilidad de hacer distinto.

D – Si. ... Yo tenía una cicatriz aquí que ya se me borró con el tiempo, yo tenía siete años, solo porque ella creyó que yo había botado un tarro de leche y después lo encontró. Y con un cable ella me rompía por acá o por acá (nos muestra los lugares), esa todavía la tengo. Me pego mucho... yo no hago eso con mi hijo.

A – Mi mama nunca me pegaba porque mi papa no dejaba

C – Y cuando ustedes eran pequeñas, ¿con que soñaban?

J – Mi sueño era tener mi casa, mejor dicho, todas mis cosas.

C – Una casa.

J – Si, una casa bien grande, con todo de la casa. Y continua siendo mi sueño, cuando yo salir del programa es lo que voy hacer, a comprar toda mi casa, mi apartamento. A mi gusta todo, o sea, grande.

D – Yo nunca soñé con nada. Yo quería salir de la casa para que mi mamá no volviera a me pegar así.

A – Yo quería estudiar pero lo boté todo.

C – Mira que ahora tienes nueva oportunidad de estudiar entonces.

A – Yo estaba haciendo 8° cuando tenía once años pero me aburrí y largué.

C – Yo les tengo una invitación de que hiciéramos de cuenta que tenemos estas edades donde soñaba con estas cosas. Nos ponemos de pie y vamos caminar, acá por afuera de la manta (había una manta en el suelo). Este espacio acá va ser nuestro espacio de hacer de cuenta. Ahora vamos a pensar en nosotras mismos cuando éramos niñas. Cada va pensar en estos sueños cuando yo era niña.

Algunas fueran empezando a contar sus sueños...

C – Por ahora solo recuerden, hagan este sueño muy presente en su cabeza. (Se quedan en silencio y empiezan a centrarse en ellas mismas). ¿Cuántos años tengo ahora? ¿Dónde vivo? ¿Con quién? Cada una va recordando su sueño... Muy bien, y ahora, como si fuera mágico, vamos a tener esta edad donde soñaba estas cosas, y cuando nos sentemos en los cojines vamos hacer de cuenta que todas nosotras, niñas, nos encontramos para contar nuestros sueños. Entonces nos sentamos.

Todas sientan en los cojines dispuestos en círculo arriba del cojín.

C - Ahora tenemos estas edades donde soñábamos estas cosas. Miro a *Azaléia* y pregunto: Hola, ¿Cómo es su nombre?

A– Me llamo *Azaléia*.

C – ¿Y cuántos años tienes?

A – Tengo 15 años.

C – ¿Y en nuestro juego? ¿Cuántos años tienes ahora?

A – Tengo ocho años

C – Bueno, nos presentemos todas, contamos la edad que tenemos.

G – Yo soy *Girassol* y tengo diez años.

J – Yo soy *Jasmin* y tengo siete años.

D – Mi nombre es *Dália* y yo tengo doce.

Mr. – Yo soy *María* y tengo nueve.

M – Soy *Margarida* y también tengo nueve.

C – Soy *Cintia* y tengo siete.

D – Yo soy la mayor. (Risas)

C – Ya que eres tan grandota nos cuenta tu sueño.

D – A los doce.

C – Tú ahora tienes doce. Nos cuenta, ¿que sueñas, que quieres!

D – bueno, yo tengo doce años y no quiero quedar embarazada.

Mr. – Yo quiero contar lo mío... Yo quiero contar lo mío... Bueno, yo tengo nueve años y empiezo a esconder todas las ropas y zapatos de mis hermanas, ellas son mayores y los viernes por la noche, los sábados por la noche, se van con sus amigos. Y yo a las siete de la tarde ya tengo que estar en casa, entonces llego y los escondo. Y que quiero, Yo decía, “Yo quiero ir con ustedes, yo quiero ir con ustedes. Y ellas me dicen que yo soy muy pequeña y no me dejan entrar. Entonces cuando se van a maquillar yo voy junto y me maquillo con ellas, me pongo unos tacones y una ropa de mi mamá... Y mi sueño es salir con ellas, ir a bailar la música que ponemos en casa. En los fines de semana este es mi sueño.

(Mucha risa)

D – Yo nunca me vestía, pero cuanto tenía cuatro años vestía mi hermanito de mujer... (Risas) Bueno, tengo doce y mi sueño es estudiar, salir adelante, dar una mejor vida a mi mamá. Y yo no quería tener hijos, quedé embarazada porque no sabía lo que era planificar ni nada. Cuando tenía doce yo tuve un bebé pero murió con cinco días de nesciencia.

D – Pues mira, yo ya he pasado por tanta cosa que uno mira y ya y para de llorar. Uno se acostumbra, si me entiendes. Uno a veces queda pensando porque me pasa eso, yo creo que es mejor ni explicar. Pues nosotros todos sufrimos, no hay nadie que no llore, que no sufra.

C – Si es verdad, tenemos momentos alegres y otros tristes y que tenemos ganas es de llorar mismo y ya... de mas nada. Pero yo tengo siete y sigo soñando...

A – Pues yo... Yo no me acuerdo bien, mi sueño siempre ha sido estudiar, casar, trabajar. Desde que tenía cinco años y me metieran a jardín mi sueño ha sido estudiar e estudiar medicina y pus, eso era todo. Y después me fui creciendo y fue me dando cuenta....

C – ¿Y te diviertes en el colegio?

A – Si, con los juegos que traía la profesora, cantar canciones infantiles.

D – Yo me recuerdo de unas partes de la canción de los pollitos.

J – Ah, esta la cantamos en el otro día.

Todas cantan riendo: Los pollitos cantan pio, pio, pio; cuando tienen hambre, cuando tienen frío. La gallina busca el maíz y el trigo, les da la comida y les presta abrigo. Bajo sus dos alas se están quietecitos, y hasta el otro día duermen calentitos.

D – Me recuerdo de otra... Arroz con leche, me quiero casar, con una señorita que sepa bailar. Que sepa coser, que sepa cantar... (Risas)

A – Yo también quiero una casa... Me encanta bañarme en el río, se subía en los árboles y me tiraba de cabeza en el río. Yo salía del colegio e iba por allá jugar.

C – Yo tengo siete años, vivo en una ciudad chiquita y me encanta jugar en la calle.

D – ¿Y cómo se llama el pueblo?

C – Santa María, allá en Brasil. Yo tengo dos hermanos más grandes, entonces quería hacer todo lo que ellos hacían. Cuando jugaba de ser más grande con una amiga, yo soñaba que con 18 años era totalmente independiente, tenía mi casa, mi trabajo. No tenía hijos, pero vivía junto con mi vecina, a que jugaba conmigo.

Todas se ríen, diciendo varias al tiempo que también pensaban que iban ser totalmente independientes a esa edad.

G – Con 18 yo pensaba que iba a ser muy mayor. (Risas).

J – Yo tengo siete años, vivo acá en Bogotá, mi sueño era visitar mi mamá (ya lo cumplí. Y que, siempre, siempre he soñado con mi propia casa, quiero tenerla.

C – ¿Y quien más vive en esta casa?

J – Pues yo, mi mamá.

A – Un novio.

J – No, novio no.

C – Y con cuantos años vas a tenerla. La mía era con 18 años.

J – Con unos 22 años. Mi sueño cuanto tenga 18 años, 20 años, cuando ya me independice de todo es ir a bailar porque es lo que me gusta, me gusta gozar mucho la vida. A mí me gusta. Bueno, un noviecito sí, pero marido para que amargue la vida a uno, no.

C – Y tú, no nos contaste tus sueños...

G – Mi sueño es seguir adelante con mis estudios, estudiar, ayudar a mi familia, estudiar una carrera y ser médica.

C – ¡Van ser compañeras de profesión!

G – (Risas)

D – A mí también me gustaría estudiar medicina.

C – Y usted, *Margarida*, ¿cuáles son sus sueños?

M – Bueno, estudiar, tener una casa.

C – Otra que quiere tener una casa.

A – Yo no sueño porque no tengo plata para pagar.

J – Pues yo, mi familia es una familia bien grande. Pues nuestra cultura no era tan canadiense. (Jenna es canadiense), mi papá es de Alemania y mi papá de Dinamarca.

D - ¿Dónde queda eso, Dinamarca?

J – Dinamarca, en Europa

M – Alemania como Catarina?

C – Si, del mismo país.

J – Me gusta mucho los perros pero mi papá cree que ellos son sucios, entonces para él era una vergüenza jugar con los perros, darle agua y comida como si fuera gente. Y yo quiero mucho un perrito, cuando fuera grande yo quiero tener mi perrito.

Todas hacen una expresión de sorpresa pues la relación con los perros en Colombia es muy distinta.

J – A mi me gustaría ser veterinaria para pasar mucho tiempo con los animales.

D – Yo tenía una perrita llamada laica, yo le colocaba la comida y ella era feliz moviendo la cola.

A – No tenía una conejita. Cuando estaba en el CAE (Centro de Atención Especializado) en Bucaramanga yo tenía esta conejita. Tenía un compañero que estaba cumpliendo años y quería mi conejita. Ella ya estaba grande y entraba en el cuarto de los hombres, entonces ellos querían matar mi conejita, por eso yo la regalé.

C – ¿Y a quien más le gusta los animales?

M – Yo también tuve un perrito.

D – El caballo también es bacano.

A – Cuando vivía en mi casa yo tenía un perrito y que era consentido por todo mundo.

J – A mi no me encantan tanto los animales. Una vez me caí de un caballo, cosa más fea. Cuando yo vivía acá en Bogotá fui de visita a mi mamá, entonces mi tío me estaba enseñando a montar a caballo. Y la silla se cayó, el caballo era mansito pero yo me caí.

D – Eso es porque no amarraran bien la silla.

C – Bueno, siento que ya tenemos nuestras edades de nuevo, cierto.

A – Si.

C – Bueno, yo les propongo otro juego, uno que tiene que ver con los animales. ¿Quieren jugar?

Me hacen repuestas que si con la cabeza.

C – Bueno, yo les voy dar algunas indicaciones de cómo vamos caminar y ustedes me siguen. Vamos caminar por todo el espacio como camino todos los días, ahora, con la edad que tengo. (Dan mucha risa, hablan al tiempo)...como los perritos. Como los conejitos

A - ¿Cómo conejos? ¿Cómo será?

C – Rastreado como una culebra.... Ahora como un sapo... Como un caballo... Como un macaco.

J - ¿Cómo qué?

C – Como un mico. (Risas). Bueno, ahora volvemos a caminar como caminamos todos los días. Yo les invito a que cada una elija un animal para ser en este momento. La regla de este juego es que no vale hablar palabras, solamente sonidos, los sonidos de los animales. ¿Qué sonido hace este animal? ¿Cómo anda? Y vamos empezar a ser este animal.

En este momento cada una empieza, a su ritmo, a representar este animal, haciendo sus movimientos y sonidos. *Azaléia* se aleja un poco del juego y dice que va ser la encargada de filmar el juego pero permanece atenta y sin hablar.

C – Bueno, ahora nos vamos acercando de los animales que queremos estar cerca.

Se acercan, comparten un rato interactuando en el personaje de estos animales.

C – Nos vamos despidiendo de estos animales y volviendo a ser nosotros mismos. Muy bien, nos sentamos todas. (*Azaléia* vuelve a interaccionar y siéntase con todas).

Mr. – Bueno, ¿qué animal eras?

Je – (Risas). Estaba difícil, era un pez.

C – Y porque elegiste el pez.

Je – Bueno, es tan tranquilo, nadando, observando, mirando.

C – ¿Y eso tiene que ver con tu vida hoy?

Je – Pues que yo quiero estar tranquila, observar lo que pasa a mi alrededor.

J – Yo escogí lo osito. Porque son cariñosas, porque yo siento que soy muy chévere, muy tierna cuando la persona me cae bien. Cuando no, cuando es muy chismosa, cuando me miran feo yo no soy tierna. Y me encantan los peluches. Mi mamá, mis amigos de colegios, cuando me regalan cosas me dan peluches.

C – Y que tiene que ver con tu vida ahora estas características.

J – También eso que los ositos, cuando tiene una pelea, reaccionan de una manera muy fea. Yo siento que esa es una característica mía, cuando alguien me gusta soy tierna, si no... me quedo de mal genio, yo soy un poco mal geneada. Yo digo una, dos veces, en la tercera ya. Yo tengo mi forma de ser, hay gente que es muy agresivo, yo me alejo. Yo tengo una forma de ser muy rara, cuando no me conocen, yo soy buena gente con quien es chévere... yo tengo una forma rara de ser.

C - ¿Quizá especial, tuya?

J – Bueno, (risas), puede ser. A mí no me importa si es creída, yo también soy. A veces escucho las chicas diciendo, ah, que eres creída y que también estuvo por allá. No importa si fui por allá, yo si soy creída. Si quiero poner una minifalda bien cortita. Yo acepto que me den consejos pero no acepto que me queden diciendo todo el tiempo porque yo me fui por allá.

C – Si, si nosotros no valoramos lo que somos es difícil que los otros nos vayan a valorar.

D – Eso sí. A veces nos juzgan porque fuimos por allá, a usted que le importa si yo fui o no por allá. O se nos ponemos bien elegante ya nos miran como que si no pudiéramos porque nos fuimos por allá. Yo creo volverme elegante, vestirme mejor.

J – Yo quiero cambiar mi vida, yo quiero ser alguien en este mundo. Si quiero poner una bota costosa, no importa, es mi plata y soy yo que la quiero usar. Yo quiero que la gente me mire y diga: que pelada, está saliendo adelante. No quiero continuar en la misma rutina. Eso qua a mí me gusta. A mí cosa que me ofende es que miren así, como si no pudiera seguir adelante, eso me da mucho mal genio y cuando estoy así me pongo seria. Cuando estoy toda seria es que estoy de mal genio

D – Cuando estoy aburrida, callada, si.

C – Claro, ni siempre somos risa. A mí también me pasa, estoy concentrada, pensando en algo.

D – Sabe que me pasa, en el hogar tutor me preguntan por qué no estoy sonriendo todo el día y yo le digo: no es que yo esté brava con usted, lo que pasa es que me pongo así a pensar mil cosas y uno queda así, todo aburrido. Pero no es que uno esté bravo o mala cara. Yo le dije, lo que pasa es que yo soy así, yo puedo estar contenta como puedo no estar. Entonces, mejor me cierro en el cuarto.

C – Bueno, vimos eso también cuando nuestras niñas conversaran, tenemos formas de ser y sueños diferentes. Y ni todo se relaciona con el hecho de que estarán allá, también con sus vidas, sus historias.

Mientras conversamos *Girassol* y *Margarida* no hablan pero permanecen atentamente escuchando, como si aprendiendo con cada estrategia que comparte las demás compañeras.

J – A mi me ha pasado en el colegio, en el bus. Bueno, acá en Bambú ni tanto. Yo me acuerdo tanto un día que iba con Gina en la buseta (bus pequeño en Colombia). Porque si uno no se hace respetar nadie te respeta, eso que los muchachos me corran por aquí, por allá, conmigo no, que le bese. De pronto que de un abrazo por cariño y no porque quieren correr a uno.

D – Por ejemplo, Miguel tiene la costumbre de venir y abrazar, yo no digo nada porque se puede sentir mal. Me alejo, siempre me han dicho que yo soy como muy fuerte para hablar y hago los otros sentirse mal, entonces voy cambiando eso.

J – Y hay hombre que les gusta ir tocando. A mí me gusta que me respeten. A veces me dicen que soy fuerte, yo quiero respeto. Y me dicen de cómo era de por allá, a mi no me importa, me importa lo que quiero ahora, lo que soñaba desde mi niñez. O a veces quieren avergonzar uno porque hizo eso y aquello, yo hice bomba y todo pero yo no quiero eso, yo quiero lo que dice ahorita. Yo quiero mi familia, más que todo mi hermano. Mi sueño es estar bien económicamente y sacar adelante a mi hermano, traerlo a estudiar.

C – Me alegra que rescate tus sueños y que sientas que están acá contigo. Bueno, quien más quiere contarnos de su animal.

M – Yo era un caballo.

C – Y que características tiene este caballo.

M – Hum, no sé.

C - ¿Qué características tienen un caballo? (Pregunté a todas)

D – Es fuerte, a veces son ariscos.

J – Carga muy pesado, carga muchísimo.

D – Si no conocen una persona los deja caer.

C – Y si conocen son súper amables.

J – A veces son agresivos, a veces no. Si tienen confianza no te van dejar caer por nada del mundo.

C – Y eso tiene que ver contigo, del caballo ¿a veces tan amable, y a veces arisco, de mal genio?

M – Si... (Da mucha risa pues es exactamente lo que le pasa, a veces está muy bien y por alguna cosa que no le gusta pierde el control emocional y en algunas ocasiones llega a la agresión física).

C – ¿Que más animales tenían acá?

D – Pues yo primero hice del caballo, después de la vaca, después del burrito.

C – Y que características tienen tu caballo, tu vaca y tu burrito.

D – Bueno, por un lado son muy diferentes. La vaca es muy cariñosa, es muy agresiva para defender sus crías, porque es demasiado agresiva. Es fuerte porque también les ponen a cargar cosas pesadas.

C – ¿Y eso tiene relación con tu vida?

D – Cuando tengo mal genio, a veces soy grosera. Yo no me controlo

A – Yo que le diga grosería no. Yo cuando estoy de mal genio me quedo callada e intento ocuparme de otra cosa para no ponerme a pelear.

C – Que buena estrategia nos comparte *Azaléia*.

J – Yo me quedo callada, respondo así, pero sin groserías.

Novamente es posible observar que *Margarida* presta demasiada atención en las estrategias de las compañeras.

D – Pues yo antes era más respondona, ahorita he cambiando eso. Me quedo callada, no pongo cuidado. Ya veces cuando me sacan a lo último, le respondo.

C – Me parece que has aprendido estrategias buenas.

D – Uno no gana nada poniéndose a compararse con esta persona, a lo mejor me quedo callada. Aunque siempre he sido de mal genio, cuando algo no me gusta yo voy y digo de una.

C – Yo no te he visto de mal genio. Algunas veces tienes y en varias veces no tienes.

D – A mí me gusta mucho recochar, soy muy cariñosa. Llorona. Antes todo lo que me hacían me hacía llorar, ahora no, no pongo cuidado.

C – ¿Y *Girassol*?

G – Yo no llegue a tener un animal.

C – Esta bien. Bueno, hemos llegado al fin de nuestro encuentro. Les quisiera preguntar como pasaran este encuentro, este momento. Que les dejo de bueno estar acá hoy.

J – A mi me ha aparecido muy chévere porque desde que hemos comenzado pudimos contar nuestras historias. A veces uno va contar que tiene mal genio y ya miran feo. Pues y también escuchar que las otras chicas hacen para controlar el mal genio.

C – Aprender con la compañera.

J – Y uno comparte con las compañeras cosas sencillas, más, y ellas comparten con uso también. Así uno tiene más confianza con ellas y podemos conversar más.

D – A mí también me gusta eso. Cuando uno le importa y tiene cariño pregunta, habla, si no me quedo callada.

C – Y las demás, ¿cómo han pasado?

G – Muy bien, feliz

A – Si. Porque uno expresa lo que uno siente, también conoce a la otra compañera.

C – ¿Y les gusto recordar cosas buenas de la niñez?

D – Ah, sí. A veces me madre tutora dice para que yo no le cuente del pasado porque a ella no le interesa lo que viví allá. Me hace falta poder contar con confianza lo que a uno le pasa porque me dicen eso. O lo esculcan a uno que cuente de por allá o les dice que no les interesa. Yo me desahogo escribiendo.

C – Eso es muy bueno, en muchos momentos yo también me desahogo escribiendo. Bueno, en la próxima semana podríamos encontrarnos para un próximo encuentro, ¿lunes ustedes tienen disponibilidad?

Cada una fue diciendo que si, entonces yo quedé de llamarles y confirmar el encuentro y el lugar.

3° Encontro

Participantes: C – Cintia, J – Jasmim, S – Sempre-Viva, G – Girassol, A – Azaléia, T – Tulipa, L – Lírio, D – Dália, Jê – Jenna (Ego Auxiliar).

J – Jasmim e M – Margarida não puderam participar por outros compromissos que tinham neste dia.

O encontro ocorreu às 10h00min do dia 17 de outubro de 2011, na sede onde se desenvolve o Projeto Bambú (Projeto da Asociación Centro de Desarrollo Taller de Vida) para o fortalecimento de recursos e capacidades que apoiam o processo de inserção social que os (as) jovens levam a cabo. Este encontro ocorreu em outra sede de Taller de Vida, pois depois do encontro tivemos uma comemoração de aniversário da diretora da Associação.

O espaço estava igualmente disposto, com uma manta no chão e almofadas em forma de círculo.

C – Buenos días chicas. Hoy nos va acompañan *Tulipa* y *Lirio*. Podríamos empezar contando lo que hicimos en los otros dos encuentros.

D – Bueno, nosotras contamos de nuestra niñez y elegimos uno animal y después conversamos de nuestras características.

J – Y en el primer día empezamos poniendo nuestro nombre en una hoja y escribimos todas las cualidades de nosotras.

A – Y jugamos juntas un montón de juegos.

C – Hoy también vamos jugar juntas, pasar un rato muy agradable. ¿Podemos grabar este encuentro también?

A – Si, claro.

Todas concuerdan con la cabeza.

C – Yo quisiera preguntarles. ¿Qué a ustedes les gustaría vivir en este espacio? Piensen que este es un espacio para ustedes, que nosotras vamos crear juntas. Vamos jugar, nos divertirnos, podemos hablar de nosotras. ¿Qué les gustaría vivir en este espacio?

J – A mi me encanta cuando ponen nosotras a que nos acostemos y una persona empieza a hablar y le ponen música.

D – Como lo hicieran en el encuentro familiar.

J – Eso. ¿Cómo se llama eso?

C – Como una relajación. Bueno, puedo buscar la música al final y hacemos un momento de relajación. ¿Sí?

J – Si... chévere

C - ¿Algo más?

T – Yo quisiera que este fuera un momento de nosotras. Que nos sintamos libres. Que sí, que la pasemos bien. Que no haya ningún inconveniente acá, que disfrutemos.

C – Me gusta lo que dijiste, yo también quiero disfrutar. Muy bien, yo propongo que hagamos un primer juego que tiene que ver con todos los momentos de nuestras vidas. ¿Están de acuerdo?

Me hacen que sí con la cabeza, que aceptan. (Percibo que no fui tan clara en la invitación, pero mismo así lo aceptan).

C – Vamos a recordar todos los momentos de nuestras vidas, y para eso vamos utilizar una historia, una metáfora. Vamos vivir esta historia. Cada una de nosotras vamos hacer de cuenta que somos una larva.

D - ¿Qué es eso?

C – Larva de la mariposa, capullo, el gusano.

T – Ah, sí. La historia de la metamorfosis de la mariposa, que el gusano va creciendo y vira mariposa.

C – Eso. Bueno, primero vamos sentarnos cómodamente, respiramos fondo, aseguramos el aire y vamos relajando nuestro cuerpo... Respiramos fondo de nuevo y soltamos y cada una, a su tiempo, va ponerse en la posición de un gusanito, vamos ser este gusanito, apretaditas, cada una en su espacio. Así, cerraditas, cerraditas.

Al inicio les da un poco de risa, conversan un poco y pasado algún tiempo empiezan a entrar en sintonía consigo mismas, dejan de hablar y se ponen bien cerradas.

C – A partir de ahora no vamos utilizar palabras pues gusano no habla, somos gusanitos. Esos gusanos allí, cerraditos, cerraditos, no hablan, no miran, están en completa oscuridad. Cierren los ojos, allí donde están no miran a nada. Allí donde estás es bien protegido, un poco apretadito... Muy cerrado. Tan apretados que no se pueden moverse. ... Y el gusanito empieza a crecer y empieza a mover el dedo del pié... vamos mover solo nuestros dedos del pié... Ahora empieza a ver una chispa de luz. Lo que pasa es que el gusanito también tiene un poquito de miedo porque allí, cerradito, estaba bien protegido, ¡era agradable! Por eso él va lentamente abriéndose y continua creciendo, empieza a mover las manos, la cabeza. Tiene cada vez más apretadito el espacio pues está creciendo mucho, empieza a no ser más tan cómodo allí, pero aún tiene sus dudas de salir o no. Va creciendo sus alas, empieza a mover los brazos como una mariposa (aún acostadas) que está empezando a prepararse para volar.

Ellas empiezan a mover los brazos, aún acostadas y contraídas.

C – Y la mariposa crece y crece... Y empieza a realmente tener alas listas. Hagamos de cuenta que nuestras manos son nuestras alas (percibí que algunas no lo habían entendido y fui más explícita, hice un movimiento como ejemplo) y pasa que nuestra mariposa crece más... nos ponemos de rodillas... y crecen más y logran ponerse de pié.... O en el aire, y vuelan... Vuelan para todos los lados...

Yo hago junto con ellas para ayudarles a que despréndanse y puedan vivir este rol. Al entender bien empiezan, tímidamente, a volar, unas con mucho gozo y otras con cierta dificultad.

C – Viene la lluvia, ¿que van hacer las mariposas?

D – Agruparnos

C – Vamos allá entonces.

Todas se agrupan...

C – Se acabó la lluvia

A – A volar (*Azaléia* es una de las que estaban gozando mucho de volar)

Dan mucha risa y vuelven a volar. Vuelan por más algún rato.

C – Está en la hora del descanso.

Todas “mariposas” se acostan una cerca de la otra.

C – Descansen mariposas... Y luego vamos dejando de ser mariposas y nos sentamos en nuestros cojines... Bueno, ¿cómo fue hacer de cuenta que eran mariposas?

A – Chévere, me gustó mucho volar.

J – Yo estuve un poco incómoda como gusano.

C – Primero estuviste incómoda, ¿y cómo fue volar?

J – No sé, tenía más espacio. Me imaginaba muchas cosas.

C - ¿Y qué imaginabas?

No sé, otro espacio que no acá, otras ciudades, lejos.

C - ¡Qué interesante! ¿Alguien más voló lejos de acá?

D – Si, yo también. Volaba por varias ciudades

C – Y ya han volado así, libres en sus vidas o están como el gusano, o preparándose para volar.

D – Para mí, estamos nos preparando.

C – ¿Y porque piensa eso?

D – Porque cuando uno quiere volar primero tiene que estudiar porque si no estudia uno no es nada. ¿Si me entiendes? Tener un trabajo seguro, poder defenderse económicamente, salir, ir a varios lugares. Por eso me siento que estoy preparándome para volar.

C - ¿Quién más se siente así? Preparando para volar...

T – No, pues, como dice *Dália*, nos estamos preparando para volar. O por lo menos yo me estoy preparando para el futuro pero también tengo que prepararme para el egreso.

C – ¿Cuántos años tienes *Tulipa*?

T – 18 años.

C – ¿Y ya sales egresada?

T – No me han dicho nada pero sé que sí. No, y salir del hogar es como salir del capullo. Estar en el hogar es como estar en el oscurito, en el capullo, preparándome para volar.

D – Uno quiere volar pero tiene que pedir permiso y no dejan uno hacer nada. Lo primero que me dijeran era que se mi papá estaba bien económicamente, si tuviera espacio bien, podría ir; si no, no. Si no estaba bien económicamente uno no puede ir visitar, si no hay espacio de ellos vean, uno no puede ir.

A – Yo estuve encerrada volando (risas), no fui lejos.

J – Yo pienso que para uno poder volar tiene que estar muy bien preparado. Que uno ya es libre, que depende de uno para poder alzar vuelo. Porque si uno no está preparado psicológicamente, mentalmente, no va poder de verdad, verdad. O sea, si no uno se estrella con muchas cosas. Yo puedo volar cuando ya está preparada, ya tenga mi edad, mis 18 años. Estoy económicamente bien, ya terminé mis estudios, o sea, estar preparada psicológicamente. A veces uno dice que quiere que me saque, que me saque, pero uno como va hacer con su estudio, o sea, muchas cosas. Por eso digo que uno tiene que estar preparado psicológicamente porque nadie va ser responsable, solo uno.

C – Y como te sientes en todo ese proceso. ¿Pudiste volar acá?

J – Un poquito (risas). No sé, a mi me da mucho miedo. El día que venga a montarse en un avión va me dar mucho miedo. Tengo miedo de las alturas, por eso llegue hacia cierta parte y después me dio miedo. Porque cuando estaba por allá me caí y desde allá corrí mucho miedo a las alturas. En el entrenamiento estábamos colgados en un palo y me caí. Nos tocaba subir en un palo de 3 o 4 metros y uno se lanzaba de allá. Y que... una vez que me caí me quedé con mucho miedo, tengo mucho miedo a las alturas.

C – ¿Alguien más quiere contar su vuelo?

Nadie más quiso contar, entonces yo propuse otro juego.

C – Ustedes contarán que aún están preparándose para este vuelo, que de hecho aún no siente que volarán. ¿Cierto?

Me confirmaran con la cabeza que sí, incluso las que no hablaran.

C – ¿Hay alguien que siente que ya voló?

D – yo volé, pero me estrellé. Por eso quiero prepararme bien para volar de nuevo.

C – Bueno, todas las veces que yo intentamos volar aprendemos algo, mismo cuando nos estrellamos.

D – Yo digo que intenté. Pensé que ya estaba lista pero pasa que no, no estaba. Me devolví.

C – Tampoco las mariposas aprenden a volar en el primer vuelo.

D – Se cae varias veces hasta que sí.

C – Pero todas las veces que se cae se aprende algo nuevo...

C – Bueno, yo les tengo una invitación, a que volemos juntas hacia estos lugares que queremos volar en nuestras vidas.

C – Nos ponemos de pie y hacemos un círculo. Movemos nuestros pies, nuestras manos, nuestra cabeza,... la cadera,... El cuerpo entero,... como si estuviéramos recibiendo un choque. Ustedes siguen moviéndose a sus ritmos y yo voy ser el choque, cuando el choque les toque van moverse muy rápido.

Toco varias de ellas objetivando despertarlas para el juego.

C – Muy bien, todas en choque. Estatua,... Ahora todas a sus ritmos... Muy bien, acá, de pie, cerramos nuestros ojos y yo les voy invitar a que pensemos en nosotras mismas en el día de hoy. En el día de hoy, preparándome para el vuelo. Piensen en todo eso que ya han vivido, lo que ya han dicho, todo que ya les pasó. Cuando yo bata tres veces con las manos van abrir los ojos. (Bato tres veces con las manos. Mientras dirigía la visualización, puse cinco cojines en diagonal, utilizando toda la largura de la sala.)... Este cojín significa el día de hoy, todas

nosotras vamos para cerca de este cojín, para este rinconcito. *Lírio*, todo que yo diga usted me acompaña desde allí, ¿cierto?

L – Sí.

C – Ese es el día de hoy, 17 de octubre de 2011, a las 10 horas y 40 minutos de la mañana. Vamos hacer un viaje juntas, ir pasando por este camino donde cada estación es un año de nuestras vidas. Hoy, donde están preparándose para el vuelo... ¿con qué edad estamos ahora?

Je – 25

C – 29

G – 15

D – 15

T – 18

J – 17

S – 16

L – 15

A – 16

C – Hasta cinco años estarán todas egresadas. Las más jóvenes que tienen 15 años van tener 20.

Todas ríen mucho, haciendo una cara de espanto.

C – Bueno, pasemos adelante, nos acercamos a este cojín. Aquí tenemos un año más...

Todas hablan sus edades a tiempo.

C – Piensen en algo que haya pasado en este año, vuelen, sueñen. Algo que haya pasado.

D – A mi no me paso nada.

T – Yo estoy en la universidad.

C - ¿Han pasado de año?

A – Yo sí.

J – Yo también.

C - ¿Con quién viven?

A – Con la madre tutora.

C – ¿Con la misma?

A – Sí.

C – Bien, volemos un año más. 20 años, 19 años, 18 años,... ¿Qué están haciendo?

T – Yo tengo 20 años, ya estoy egresada.

J – Yo estoy en la universidad, en tercer semestre.

C – En tercer semestre. Entonces empezaste el año pasado.

J – (Mucha risa). No, estoy apenas en el primer.

T – Yo sí estoy en el tercer semestre

C – Bueno, pasemos un año más...

D – ¡18 años!

C – Ya todas tienen 18 años. Vamos un año más...

T – Hui....

Eso generó conmoción en todas pues de verdad experimentarían la sensación de todas están egresadas y les dio cierto miedo y también curiosidad.

C – 19 años, 22 años,... Vamos a pensar en lo que estamos haciendo. Con esa edad hacemos un círculo de pie. Yo les invito a que tengamos estas edades 22 años, 33 años, 19 años, 29 años. Cada una va a pensar donde está viviendo.

D – ¿A los 19?

C – Sí.

D – Ah, a la última.

C – Eso... ¿Con quién están viviendo? ¿En qué ciudad? ¿Qué están haciendo? ¿Tengo hijos? Piensen en esas cosas y vamos a hacer de cuenta que nos encontramos para contar de nuestras vidas, las vidas de las mujeres que somos. ¿Qué les gusta hacer? ¿Cómo les gusta vestirse?

C – Bueno, entonces les invito a que hagamos de cuenta que vamos a un encuentro de nosotras con esta edad. Yo aquí tengo algunas cosas que pudiéramos vestirnos, algunos accesorios. Cuando estén utilizando estas cosas tienen esta edad del juego. ¿Dónde nos vamos a encontrar? En el proyecto, en un restaurante, una cafetería,...

L – Pues, yo después que egrese no creo que me encuentre con ninguna.

C – Supongamos que acá, en un espacio mágico podrías.

L – Bueno, sí.

C – Imaginemos el lugar.

D – En una discoteca (risas)

J – No, no, no.

C – Bueno, podría ser en la discoteca, ¿en qué otro lugar podría ser?

D – En un restaurante

Todas hacen expresiones de que aceptan la sugerencia.

C – Listo, entonces vamos al restaurante. Bueno, entonces nos vamos a arreglar para ir al restaurante y después vamos a delimitar un espacio acá en la sala para que sea este restaurante, donde vamos a conversar y contar de nuestras vidas. Bueno, imaginen que en el día 17 de octubre de 2011 nos encontramos en Taller de Vida para hablar de nosotras y ahora, cinco años después nos echamos de menos y volvemos a encontrarnos para hablar de nosotras. Queremos hablar de nuestras vidas y nos encontramos para eso. ¿Vale?

Todas fueron hasta el vestuario a elegir lo que les gustaba y quisiera usar para este encuentro. Mientras elegían conversaban entre ellas, gozando de este momento preparatorio para el encuentro a futuro.

C – Bueno, ya que estamos todas listas vamos a nuestro encuentro. Yo propongo que pongamos nuestros cojines aquí, para que este sea nuestro espacio mágico.

Organizarnos lleva algún tiempo, pero luego de eso nos sentamos todas en círculo con los cojines y demos inicio al “encuentro” de nosotras.

C - ¡Qué bueno encontrarlas!

L - ¡Cómo están de diferentes! (todas dan mucha risada)

C - Que andan haciendo, ahora egresadas.

J - Muchísimas cosas productivas.

C - Pues cuéntanos algunas de ellas.

J - Pues ahorita estoy yendo a la universidad, voy súper bien, mi estado económico está bien....

C - ¿Y continuas viviendo acá en Bogotá?

J - Estoy acá en Bogotá y se Dios quiere ahora, para finalizar el año, voy a otro país terminar la carrera allá. Yo me quiero ir a Alemana y allá termino mi carrera de Trabajo Social.

C - Qué Chévere. ¿Y cuántos años tienes ahora?

J - 22

C - Yo tengo 33. Les cuento que tuve una hija.

Se perciben muchas caras de sorpresa.

A - ¿Cómo se llama?

Me quedé pensando y eso les generó mucha risa...

C - Ah... Carolina

D - ¿Y cuántos años tienes?

C - Tiene dos años

A - ¿Y el papá vive con ustedes?

C - Si, es mi compañero. Les cuento que cuando nos encontramos allá en La Macarena yo ya estaba con él, pensábamos en tener hijos, y ahora tenemos.

D - Bueno, puede ser novia de mi hijo. (Mucha risa).

C - Nos cuenta de ti, de tu hijo.

D - Mi hijo tiene cuatro años, está en la guardería. Es un jardín pero yo llamo de guardería.

C - ¿Y dónde vives?

D - Yo ahora vivo en Bogotá.

C - En Bogotá

D - Aha, estoy en el primer semestre de mi carrera de Medicina. Me mandé hacer una lipo.

C - Yo no sabía que querías hacer lipo.

J - ¿Eso es para poner?

D - No, eso es para quitar lo gordo de cadera, de todo lado. Estoy con mi novio, todavía no tengo hijos con él. Que más,... Tengo mi casa propia, me traje a mi mamá y monté un negocio propio.

C - ¿Y de que es tu negocio?

D – Un restaurante

C – Mira, podríamos haber ido en el restaurante de ella, ¿cierto?

A – Si. Podríamos tomar un tinto con dulce.

J – y un pan.

Todas hacemos de cuenta que comemos y tomamos tinto (como se llama café en Colombia). Genera mucha descentración este momento.

T – Bueno, yo tengo 22 años, ya en el próximo año termino mi carrera de enfermera profesional. Estoy viviendo acá en Bogotá con mi mamá, mi hermana y mi sobrinito.

D - ¿Qué edad tiene tu sobrinito?

T – Tiene cuatro años.

D – ¡Lo mismo que mi hijo, cuatro años!

T – Y... Monté una papelería a mi mamá

L - ¿Y el corazón?

T – Sigo buscando el príncipe azul.

Todas dan mucha risa.

C - ¿Y cómo es el príncipe que buscas?

A – Un tipo bien bonito

T – Que sea un hombre responsable, buenos pensamientos, que no tenga mañas. Que sea solo para mí.

L – Bueno, ahora yo. Yo tengo 19 años, estoy viviendo en Popayán.

C – Yo no conozco aún tu ciudad. Me cuentas como es allá.

L – Pues es un pueblito, muy bonito. Bueno, estoy en Popayán, con mi mami, mi papá. Estoy trabajando allá.

C – ¿Y en qué estás trabajando allá?

L – Auxiliar de enfermería.

C – ¿Entonces hiciste el curso de auxiliar de enfermería?

L – Sí, estudié enfermería aquí en Bogotá.

D - ¿Y tiene pareja?

J - ¿Y ya caminas?

L – Si, ya camino.

C - ¡Que cosa tan maravillosa!

L – ¡Ustedes deberían sorprenderse al verme caminando! Hice la cirugía, todas las terapias y ahora volví a caminar.

Todas hacen expresiones de sorpresa, de maravilladas, con mucha alegría.

L – Bueno, y tengo novio.

A - ¿Cuánto tiempo lleva con él?

L – Dos años.

C – ¿Y cómo se conocieran?

L – Él fue mi primer novio, y... nada,... nos volvemos a encontrar y estamos juntos de nuevo.

Je – Para mí fue un viaje largo. Yo volví a vivir en Canadá. Y acabo de estudiar derecho. Y... Mi novio colombiano, desde hace mucho tiempo lo traje para Canadá a estudiar allá y queremos hacer una empresa como mercado y traer muchas frutas que hay en Colombia, queremos importar frutas a Canadá. Lulo, maracuyá,...

D - ¿No tienen allá?

Je – No, no tenemos, y me parece una maravilla.

A - ¿Y tienen hijo?

Je – Todavía no.

T - ¿Y por qué no?

Je – Es que todavía queremos enfocarnos en el trabajo.

S – Yo si quiero tener hijos, pero solo cuando tenga mi compañero viviendo conmigo.

T – Pues yo quiero, pero primero lo primero.

C – ¡Nos cuenta de tu vida *Siempre-Viva!*

S – Pues yo, hacen dos años terminé mi bachillerato. Después empecé a estudiar para ser profesora.

A – ¿Profesora de qué?

S – De matemáticas. Y qué... seguir adelante y de pronto formar una bonita familia con una pareja.

A - ¿Y estás viviendo en dónde?

S – Todavía sigo aquí en Bogotá.

C – ¿Y con quién vives acá?

S – Vivo con mi novio

C – ¿Y es con él que te gustaría constituir tu familia?

S – Si, es con él.

C – Y *Girassol*, nos cuente, ¿qué has hecho en tu vida!

G – Pues yo sigo viviendo acá en Bogotá, y fui visitar mi familia, sigo estudiando.

C - ¿Y qué estudias?

G – Me estoy preparando para estudiar carrera de medicina. Pues cuando termine quisiera comprar una casa a mi familia, estar con ellos.

Je – ¿Aquí en Bogotá o en otro lugar?

G – Pues, sería acá en Bogotá.

T – Todas en Bogotá menos usted (mirando a *Lírio*).

D – Y *Jasmim* que se va a Alemania.

A – Pero aún no fue, aún vive acá.

C – *Azaléia*, ¡nos cuente de tu vida!

A – Pues yo salí del programa hace un año. Vea, yo terminé mi bachiller y estoy estudiando enfermería en una universidad. No estoy acá en Bogotá tampoco.

C – ¿Y dónde estás viviendo?

A – Donde mi mamá

D - ¿Y cómo se llama dónde su mamá?

A – En Villavicencio. Me gusta porque es mi tierra, donde nascí, fui creada.

C – Que tiene de bueno en tu tierra.

A – Es bacano.

Je – ¿Hace calor?

A – Sí, mucho.

T - ¿Tienes novio?

A – Novio,... no. Vivo con mi mamá y ella lo paga todo, aún no trabajo. (Risas)

C – Bueno, y que piensan cuando miran a cinco años atrás sus vidas y todo.

J – A mí me da mucha risa de recordar cuando jugaba en la casa con *Tulipa*. (Risas de todas)

C – ¿Y de que jugaban?

J – Pues, de muchas cosas. La pasábamos muy chévere. En un cumpleaños mío me echó un huevo.

D - ¿De verdad?

J – Sí, yo llegué y pensé que me iba abrazar y me echó un huevo. (Risas).

T – Sí, la pasamos muy chévere. (Risas)

D – Pues yo que recuerdo no. Pasaran cosas bonitas pero no recuerdo así bien.

T – Un recuerdo bonito de cinco años atrás que me dio mucha risa fue ver *Jasmim* caminando dormida pela casa.

A – Sonámbula.

C – Bueno, fue un gusto reverlas....

Hicimos de cuenta que nos íbamos.

C – Bueno, ahora que volvemos a nuestras edades, sacamos nuestros accesorios para que retornemos a tener nuestras edades. Nos sentamos.

En este momento ríen bastante mientras sacaban el vestuario y nos sentábamos en círculo de nuevo.

C – Yo quisiera preguntarles cómo fue vivir este sueño, este vuelvo. Piensen en este sueño que hicieran.

A – Ah, súper bien.

En este momento varias hablan al tiempo de modo que no se pudo grabar frase por frase pero en general dicen que les gustó y, en sus palabras, “pasaran muy bien”.

T – Pues yo pienso ahora, que volví a los 18 años que... Qué bueno sería que cuando yo tenga los 22 años pueda hacer realidad todo eso que hice imaginariamente. Que fuera realidad todo eso que dice acá.

J – Me gustó mucho pensar que voy a diversos países. Y lo que más quiero es seguir confiando que eso puede acontecer.

En este momento la persona responsable por los refrigerios bate en la puerta y nos avisa que están servidos los refrigerios. Siento que el grupo quedó alborotado, con ganas de comerlo en este momento, siendo así pregunté:

C - ¿Quieren que una o dos de nosotras busque nuestro refrigerio y continuamos conversando mientras comemos?

Todas hacen una expresión de alegría y dicen que sí. Siendo así, *Tulipa* y *Jenna* van por los refrigerios.

C – Bueno, mientras tanto nosotras podemos seguir conversando...

J – Estar en teatro y seguir mis estudios, eso es lo que voy hacer. Y lo mínimo que vaya ganando con mi trabajo es para ahorrar para mi casa. Yo quiero una casa así como esta y terminar mi universidad. Y compañero solo cuanto tenga mis cosas. Hay que ser alguien muy compañero, me gusta estar saliendo con mis amigas, o sea, muchas cosas.

D – Si tengo novio bien, si no tampoco es un problema, si no no.

J – Y que nos respete si no “pailas”. Porque si no es así estamos en las malas.

A – En la olla hirviendo. (Risas)

C – Y quién más quiere decir de que ha vivido, de cómo ha pasado acá...

S – Yo pasé muy bien. Yo quiero seguir adelante...

L – Yo voy derecho para Popayán cuando salga del programa...

D – Fue muy bacano volar, pero por ahora siento que no puedo. Siempre están encima de uno, controlando todo que hacemos. Cuando uno quiere salir a bailar o a pasear, conocer otros lados tiene que pedir permiso, se demoran a dar a uno. Entonces uno no es libre, ¿sí me entiendes? De acá hasta allá sé que voy lograr mis sueños.... E ir a otro país.

C – ¿Y a qué país quieres ir?

D – Cualquier país que no sea Colombia. Estoy aburrída de Colombia. Irme para otro lado con mi novio y mi hijo.

A – Va ir con un colombiano. (Risas)

J – A mí me gustaría que mi novio fuera de otro país...

C – *Azaléia*, ¿cómo fue para ti soñar?

A – Fue bueno... Yo cuando salga voy para donde mi mamá.

D – Yo sueño a salir del programa, lo más pronto posible.

A – Es el sueño de todas, todas queremos salir.

J – Pues yo no quiero pero para decir la verdad para mí es difícil. Yo soy independiente desde muy chiquita, nadie me mandaba. Para mí es duro adaptarme que una persona me diga eso, eso y eso... Para mí es muy duro.

L – Y que nos prohíban cosas.

S – Y que no deje uno hacer nada

A – La madre tutora que yo tengo no me prohíbe. Eso de salir con las amigas no.

L – Y aún más uno que ya está acostumbrado desde pequeño. O sea, mismo que quieran uno no cambia.

C – Uno cambia solamente cuando quiere cambiar

J – Yo no quiero salir del programa, a mí me gusta mi madre tutora, pero para mí es duro eso.

C – Bueno chicas, para terminar y pasarnos a nuestra relajación quisiera hacer una cosita más. ¡Ah! ¡Llegó nuestro refrigerio!

Pusimos el refrigerio en el centro del círculo donde estábamos sentadas en el suelo y fuimos comiendo mientras seguimos conversando.

C – Yo quisiera que conversáramos un poco de cómo les pareció estos tres encuentros. Yo tengo aquí las hojas de nuestras cualidades que hicimos en el primer encuentro.

Mientras buscaban sus hojas daban risas y las leían.

C – Yo quisiera que quien lo hizo pensara si pondría más cosas allí o se hay cosas, cualidades que podrían estar en esta hoja y que no están. Quien quiera nos puede contar...

Ellas miran las hojas, reconociendo lo que han escrito, pero no aportan nuevas cualidades en este momento.

C – Bueno, además de esta hoja, quien estuvo en un encuentro, en todos, en dos... ¿Cómo lo vivieran? ¿Les gustó? Yo quisiera escucharles, ¿cómo vivieran estos tres encuentros?

D – Pues muy bien...

A – Pues muy chévere, eso de vivir la niñez y después bien adelante.

Je – Me parece tan difícil soñar, hablar de los sueños, y poder hacerlo me pareció muy bonito.

Quedamos en un silencio.

C – Alguien más quiere decir lo que le gustó o que no le gustó.

T – A mí me gustó en especial descubrir que uno tiene la capacidad de soñar y de verte en un futuro, cosa que todo mundo no lo hace. De mirar en un futuro como va ser su vida. La gente piensa en el hoy, en el ya y no que voy estar haciendo mañana. Me gustó mucho esa parte de vernos a largo plazo.

L – Bueno, a mí también me gustó eso porque muchas veces uno solo piensa en lo que pasa en el día y ya, y no en las cosas que a uno le gustaría hacer. Y ponerse más las pilas para alcanzar.

Hacen silencio de nuevo...

C – Bueno chicas, para mí también fue muy importante vivir estos encuentros con ustedes. Pasé muy bien.

A – Ah, yo también...

C – Bien, podríamos pasar a nuestra relajación entonces.

J – Eso, chévere.

Todas se van organizando con los pies al centro, acostadas y tapadas por cobijas.

T – Si nos dormimos no pasa nada.

C – No, no pasa nada.

D – Bueno, que empiece la música.

C – Vale

Arreglo la música mientras van calmándose, tapándose con las cobijas compartidas... Algunas hacen de cuenta que roncan y eso genera risas, cuentan chistes y luego empiezan a tranquilizarse y a quedaren más calmadas. Luego de eso, empieza a sonar la música.

D – Ahora en serio...

C – Vamos relajando nuestro cuerpo...

J – Cíntia, hágase acá.

C – Sí. (Me uní a ellas)

C – Ahora vamos relajando, descansando nuestros pies,... nuestras piernas,... la cadera, nuestros hombros y quedamos unos minutos solamente disfrutando de la canción, en silencio.

Y así quedamos un buen rato, descansando y disfrutando de la canción.

C – Ahora, relajadas, descansadas, algunas que llegaron a dormir, nos despertamos. Yo les invito que nos demos más un regalo en este día. Nos hacemos en grupos de 3 personas, yo les voy a mostrar acá como vamos hacer un masaje en grupo. Ustedes van hacer igualito después, pero primero van mirar. Hacemos de cuenta de *Jasmim* es un árbol...

D – Un árbol no, una flor.

C – Bueno, una flor. Ahora que pasa... una flor recibe el calor del sol (teniendo la flor los ojos cerrados yo froto las manos y acerco a sus ojos, de modo que siente un calor y la energía de mis manos). Elijan alguien para ser la flor primero... Una de nosotras va ser el viento ¿Qué hace el viento? (hago la demostración, soplando por todo el cuerpo de la flor) y la otra va ser las hojas cayendo de la flor (con las manos hace el movimiento como si fuera hojas cayendo, como si estuviera sacando cosas del cuerpo). Listo, Elijan quien va empezar, quien es la flor, el viento y las hojas cayendo, y vamos empezar cuando suene la canción. Cuando pare la canción vamos rotar. ¿Listas? ¿Ya los tiene?

Se pone la canción y damos inicio. Pasado algún tiempo logran concentrasen y disfrutan de este momento de descanso y encuentro con el otro desde el genuino respeto y consideración por esta otra compañera. Se para la canción para que ocurran las rotaciones.

C – Bueno, después de este gran regalo les invito a que nos demos un gran abrazo, entre todas.

Nos damos un fuerte abrazo y damos fin al encuentro de este día.

ANEXO II



TERMO DE CONSENTIMIENTO LIBRE ESCLARECIDO

Yo, Cíntia Bortolotto Almeida, brasileña, residente en Colombia, Bogotá, CE 369179, RG 4044015743, estudiante de Posgrado, Nivel de Especialización en SocioPsicodrama en el IDH - Instituto de Desenvolvimento Humano y IMED – Faculdade Meridional, estoy desarrollando una investigación llamada: Reaprendiendo a jugar: el rescate de la autoestima de jóvenes mujeres que vivieran el conflicto armado. Esta investigación tiene como objetivo investigar la contribución de los juegos, los juegos dramáticos y los juegos de la niñez en la construcción de un espacio de intervención que fortalezca el desarrollo de la espontaneidad para afrontar la vida de jóvenes mujeres desvinculadas del conflicto armado colombiano y que están en proceso de inserción social a través del rescate de la auto estima. Pretendo que esta investigación venga a favorecer el proceso de auto reconocimiento de estas jóvenes mujeres y nos pueda ofrecer elementos que propicien fortalecer las intervenciones realizadas con las mismas. Serán realizados tres encuentros con jóvenes mujeres beneficiarias de los proyectos desarrollados por la Asociación Centro de Desarrollo y Consultoría Psicosocial Taller de Vida. Los encuentros serán grabados y transcritos siendo que el nombre y caracterización personal de las participantes serán preservadas, salvaguardando de esta forma sus identidades personales. La participación de las jóvenes mujeres es voluntaria y puede ser interrumpida caso sea su deseo. Los encuentros realizados hacen parte de un proceso de intervención psicosocial que tiene continuidad. Este término de consentimiento servirá también para futuras publicaciones de los resultados obtenidos, salvaguardando nombres y caracterización de las participantes, conforme combinado. La Institución responsable por la investigación es IDH, cuya dirección es Rua Rafael Saadi, 142. Bairro Menino Deus, Ciudad Porto Alegre – Brasil. La Psicodramatista orientadora de la investigación es la Dra. Júlia Maria Casulari Motta, brasileña, RG 12782236.

Fecha:

Responsable Asociación Taller de Vida:

Investigadora: