



Prefeitura Municipal da Serra
Estado do Espírito Santo
Secretaria de Assistência Social – SEMAS
Gerência de Proteção Social Especial

PAULO DE TARSO LOPES

**NARRATIVAS EM JOGO: MOMENTOS EMPÍRICOS DA PRÁXIS EM SERVIÇO
SOCIAL NO CREAS**

SERRA – ES

17/09/2019

NARRATIVAS EM JOGO: MOMENTOS EMPÍRICOS DA PRÁXIS EM SERVIÇO SOCIAL NO CREAS

APRESENTAÇÃO

Essa proposta foi desenvolvida no município de Serra, estado do Espírito Santo, região metropolitana de Vitória, em que a política de assistência social encontra-se na gestão plena, dispondo de uma política municipal de assistência social, além do conselho de assistência e uma política municipal de assistência social. A população absoluta é de 409.267¹ pessoas, com densidade demográfica de 741, 85 habitantes/ Km², caracterizando como município populoso, mas não bem povoado.

A cidade dispõe de nove Centros de Referência de Assistência Social (CRAS), dois Centros de Referência Especializados em Assistência Social (CREAS), seis serviços de proteção social especial de média complexidade vinculados ao CREAS e vinte três serviços de proteção especial de alta complexidade dispersos no município para atendimento a idosos, adultos, jovens, crianças e adolescentes².

Nossa atividade é desenvolvida no PAEFI/ CREAS I, localizado em Parque Residencial Laranjeiras e está fragmentado em quatro territórios. O território correspondente a essa experiência é o território IV, correspondente vinte bairros do município em questão. De acordo com o Mapa do mês de setembro/ 2019, são atendidas cinquenta e sete pessoas, destes cinco adultos, vinte e sete crianças e vinte e cinco adolescentes. Nossa experiência está focada nessa infância e juventude que se ostenta em violação de direitos, demandantes da intervenção do PAEFI/ CREAS I, sito em Parque Residencial Laranjeiras, Serra/ES.

JUSTIFICATIVA

Quando pensamos em PAEFI/ CREAS, entendemos como espaço público de atendimento que visa a superação da violação de direitos sofridos por usuários nas suas diversas faixas etárias. Partimos ainda da concepção de que a assistência social é um direito Legal, fundado na Lei 8.742/93, não coercitivo, numa perspectiva de proteção social de média complexidade, não atrelado ao poder judiciário, ou a política de segurança pública, com centralidade na

¹ Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/es/serra/panorama>. Acessado em 16/09/2019.

² Disponível em: <http://www.serra.es.gov.br/pagina/gpse>. Acessado em 16/09/2019.

instituição sócio familiar, zelando pelo fortalecimento dos vínculos familiares e comunitários³.

Estas informações são básicas para os profissionais, em se tratando de usuários, é indispensável essa orientação, colocando-os a par da possibilidade de permanência e/ ou paralisação do atendimento, visto que estamos trabalhando com pessoas, zelando por sua autonomia em aderir, ou não aos atendimentos. Para além disso, é válido destacar que das crianças e adolescentes encaminhadas para o serviço, três vieram do I e II Juizado da Infância e Juventude, onze da Delegacia de Proteção a Criança e Adolescente e vinte seis do Conselho Tutelar – Região I -, entre outros serviços que encaminham estes sujeitos.

A ausência dessas informações levava a adolescentes, principalmente, a evasão desistindo do atendimento presencial, os vínculos não se consubstanciavam, os atendimentos pareciam maçantes, as relações sócio comunitárias facultavam novas formas de superação das diversas violações de direitos, nessa medida, foi indispensável uma intervenção que provocasse narrativas, culminando em processualidades⁴ em que o sujeito da interação fosse a criança/ adolescente o protagonista, desafiados a narrar a partir dos jogos.

A narrativa não é idílica, em se tratando de pessoas que foram violadas em seus direitos, traz marcas. Era de extrema importância focar na narrativa, algo com prazer, com sabor⁵, atravessado pelo extravasar as emoções. Isso explica as “narrativas em jogo”. São narrativas que partem de um “jogo”, um desafio, não é perder nem ganhar, é planejar. Tudo isso se soma a possibilidade de narrar novas estratégias, sem competição, com estratégias das quais o ponto de partida é o sujeito que teve seu direito violado, entendendo que a ideia de vilão, ou inocente, que subjaz os contos é somenos diante da importância de superação dessa(s) violência(s) as quais estão estes sujeitos expostos.

Assim, dos cinquenta e dois usuários que chegaram para atendimento no serviço PAEFI/ CREAS I: 18 adentram o serviço por assédio sexual; 11 tem acesso ao serviço por negligência; 12 chegam ao serviço por violência intrafamiliar; 09 acessam o serviço por outras queixas. Desse total, vinte sete são crianças e vinte cinco adolescentes, trinta do gênero

³ Disponível em: <http://aplicacoes.mds.gov.br/snas/documentos/04-caderno-creas-final-dez..pdf>. Acessado em 16/09/2019.

⁴ Rolnik (1992) aponta que processualidade é movimento, processo é estático.

⁵ Em Roland Barthes saber e sabor tem a mesma origem.

feminino e vinte e dois masculino, essa totalidade estuda em horários antagônicos, gerando óbices em um encontro grupal, facultando uma intervenção que envolveu familiares e responsáveis a partir da prática de jogo, desafiando crianças, num desafio coletivo.

OBJETIVO GERAL: despertar em crianças e adolescentes em situação de violação de direitos o prazer de narrar suas histórias, num viés de superação das violações de direitos sofridas em diversos tempos de sua existência.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Criar vínculo institucional com os sujeitos envolvidos; produzir narrativas que auxiliem na promoção da cidadania; facilitar fortalecimento de vínculos familiares e comunitários; auscultar demandas trazidas por usuários.

METODOLOGIA

Partindo do *footing*⁶, a base da relação foi a assertiva a partir do jogo. Assim, nossa metodologia se caracteriza como qualitativa, de cunho narrativo, utilizando como instrumentos a observação, a ausculta, o jogo de regras quatro cores, assim como recursos existentes no âmbito institucional, tais como: lápis de cor, papel com fotocópia do desenho, caneta e lápis.

RESULTADOS ALCANÇADOS

Parafrazeando Macedo (2003) jogar é diversão, é desafio, vai além de apreensão de regras, apesar de existentes, essas não são impositivas, são apenas reflexivas. Por esse viés que pensamos o jogar como possibilidade de reflexão que pudesse levar a asserção e com isto uma superação das violações de direitos.

Com isso, a meta principal era uma dialética em que a intervenção soçobrasse enquanto (p)arte integrante das processualidades de atendimento, num viés de produção de assertivas, alcançada durante atividade. Nossa segunda meta era facultar a criança e ao adolescente a perspectiva de fala, no jogo essa possibilidade era efetivada. Trabalhamos com três momentos: a criança/ adolescente pinta o jogo sozinho; no segundo jogam com o técnico; o o terceiro envolve a família, colocando-se como protagonistas da atividade.

⁶ Partimos do conceito de Goffmann (1979) “[...] alinhamento, a postura, a posição, a projeção do ‘eu’ [...] na sua relação [...] com o discurso em construção” (GOFFMAN, 1979, p. 107).

Isto possibilitou trocas que se consubstanciaram em reflexões nas processualidades de pintura, cujas possibilidades eram: pintar o jogo completamente, neste caso o/ a participante consegue atingir o objetivo do jogo; pintar o jogo deixando espaços brancos, por conta de cores parecidas; com, ou sem intenção o/ a participante pinta cores vizinhas, considerando este um erro (não derrota), paralisando a atividade do jogo.

Estes jogos mobilizaram usuários na participação das atividades, entre as crianças era comum a pintura indesejável de partes vizinhas, das vinte sete crianças, apenas duas conseguiram pintar o desenho deixando brancos, nenhuma conseguiu pintar o desenho em sua totalidade cumprindo as regras do jogo. Entre os adolescentes esse quadro se altera, dois adolescentes conseguiram pintar o desenho em sua totalidade cumprindo as regras, dois adolescentes erraram, pintando cores vizinhas, vinte um conseguiram pintar o desenho deixando brancos.

Quando participaram com os genitores, ou responsáveis, entre as crianças percebia-se maior controle do jogo pelos adultos, ao mesmo tempo que atribuíam aos pupilos a responsabilidade pela pintura, com orientações que culminavam nos seguintes resultados: duas crianças conseguiram com os genitores pintar o desenho respeitando as regras, vinte uma crianças conseguiram pintar deixando brancos no desenho, duas crianças erraram com os respectivos guardiões/ genitores. Entre os adolescentes a ideia de “culpa” compareceu de modo veemente no “erro”, dentre os vinte cinco, dois erraram, adolescentes que erraram atribuíam ao genitor/ genitora o erro. Um adolescente conseguiu completar a pintura no desenho e os demais ficaram frustrados ao encerrar o desenho com brancos na pintura.

A pintura com o técnico parecia mais idílica, entre as processualidades conversamos sobre o planejamento da pintura, passamos a pensar a noção de “culpa”, com a perspectiva de coparticipação, o que demandava uma pintura conjunta, num viés de equipe. É válido destacar que, tanto entre as crianças, quanto entre adolescentes só conseguimos 50% de resultados com a pintura completa do desenho, parecia existir entre os usuários uma possibilidade de competição tão forte que, entre os 50% restantes foi inviável completar a pintura.

Algumas assertivas compareciam como reflexo da perspectiva de cooperação entre família e usuários. Dentre elas podemos mencionar: *Ninguém acredita em mim, só eu sei o que vivi naquele dia* (fala de uma criança vítima de abuso sexual); *A justiça não existe! Queria ver minha mãe, ou meu pai me defenderem daquele monstro!* (assertiva de um usuário vítima de violência sexual); *Eu sei que faço bagunça na escola, mas tudo que acontece parece que só*

eu que faço! (comentário de usuário vítima de segregação na escola); *eu tento fazer certo, mas parece que quando faço, só eu que vejo!* (assertiva de um usuário).

Aparentemente negativas, trabalhar estas assertivas possibilitou novos resultados a partir dos jogos: *Sei que a banda segue* (referindo-se a vida), por isso, tento esquecer isso e vou planejar minha vida (novas reflexões da primeira proposição); *depois desse jogo passei a pensar que quem tem que se defender sou eu, posso ajudar minha família com estratégias, mas a defesa também é minha* (assertiva de uma vítima de violência sexual pensando em novas estratégias de defesa no contexto social e comunitário); *agora eu entendo que as vezes é melhor deixar em branco que errar, para o ano que vem vou estudar, porque estou vendo que é difícil viver neste país sem ter um diploma, vou evitar amizades que não me fazem bem* (assertiva de um adolescente vítima de segregação escolar); *Sabe de uma coisa? Eu preciso fazer certo para mim, independente “dos outros” verem ou não, vou acertar porque posso acertar, não para outras pessoas verem que acertei* (assertiva de um usuário).

O jogo pareceu despertar usuários para novas possibilidades da vida, a perspectiva de planejamento é vislumbrada nas ações e intervenções de cada usuário, suas assertivas parecem sofrer metamorfose, os discursos se alteram, os jogos são desafios para construção e (re)construção da vida enquanto sujeitos e cidadãos. Estas e outras metamorfoses são percebidas no cotidiano, mas o maior desafio foi alcançado: a assertiva.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. 6.ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

BRASIL. Panorama das cidades. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/es/serra/panorama>. Acessado em 16/09/2019.

BRASIL. **Orientações técnicas**: Centro de Referência Especializado em Assistência Social. Disponível em: <http://aplicacoes.mds.gov.br/snas/documentos/04-caderno-creas-final-dez..pdf>. Acessado em 16/09/2019.

GARCEZ, Pedro de Moraes; BULLA, Gabriela da Silva; LODER, Leticia L. Práticas de pesquisa microetnográfica: geração, segmentação e transcrição de dados audiovisuais como procedimentos analíticos plenos. D.E.L.T.A., 30.2., 2014 (254-288).

GOFFMANN, Erving. “Footing”. In: RIBEIRO, B.T. e GARCEZ, P.M. Sociolinguística interacional. São Paulo: Edições Loyola, [1979] 2002, p. 107 – 148.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lucia; PASSOS, Norimar Christe. Quatro cores oficinas e jogos em perspectiva construtivista psicopedagógica. São Paulo: Casa do Pedagogo, 2003.

ROLNIK, Sueli. **Cartografias sentimentais**: transformações contemporâneas do desejo. São Paulo: Vozes, 1992.

SERRA. SEMAS. <http://www.serra.es.gov.br/pagina/gpse>. Acessado em 16/09/2019.