

Criação e desenvolvimento do jogo da jornada: narrativa da construção de uma proposta lúdica para a conexão entre gerações

Creation and development of the journey game: narrative of the construction of a ludic proposal for the connection between generations¹

DOI:10.34117/bjdv8n5-079

Recebimento dos originais: 21/03/2022

Aceitação para publicação: 29/04/2022

Evandra de Moura Rabello

Mestranda em Medicina e Biomedicina (FAMEESP)

Instituição: Instituto Prime Health Dra EMR SS LTDA

Endereço: Rua das Fiandeiras, 859 cj 34 São Paulo – SP - CEP: 04545-005 SP/SP - BR

E-mail: falecom@draevandra.com

Mara Regina Santos Magalhães

Orientadora Especialista, Professora da Fundação Hermínio Ometto Uniararas

Instituição: Fundação Hermínio Ometto Uniararas

Nelson Rabello Filho

Coorientador Especialista, especialista em Inteligência Emocional, Programação

Neurolinguística e Cuidados Integrativos

Instituição: Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP)

RESUMO

A importância e relevância desta pesquisa narrativa decorre do interesse em utilizar práticas de cuidar integrativo, no olhar à adolescência e suas necessidades prementes. A proposta desta pesquisa é descrever o raciocínio percorrido pela autora no desenvolvimento de uma possibilidade estratégica lúdica aplicável à intervenção em transtornos mentais, catalogados pela Organização Mundial de Saúde – OMS, como, por exemplo: automutilação, depressão, tentativas de suicídios, abusos, bullying e agressões, entre outros conflitos oriundos das relações interpessoais que, por vezes, desencadeiam o sofrimento emocional de adolescentes. Desenvolver um jogo de cartas com tabuleiro contemplando a interação multidisciplinar e visão integrativa, e que apresente a possibilidade de se tornar um instrumento de conexão na comunicação entre os adolescentes e os adultos é o objetivo geral deste trabalho. Portanto, usando a forma de pensamento cerebral na adolescência, em conexão com a proposta de integralidade no cuidar, elabora-se uma ferramenta de comunicação assertiva, empática e não violenta, que possa contribuir no autoconhecimento e relacionamentos intra e interpessoais. No que se refere aos objetivos específicos, a autora estabelece uma linha condutora sobre o raciocínio que contribui a transformar as diversas técnicas de abordagem vivenciadas no PerCurso de cuidados integrativos da UNIFESP, em conexão às teorias descortinadas

¹ Texto reduzido da Monografia apresentada à Universidade Federal de São Paulo - Pró Reitoria de Extensão e Cultura, para obtenção do título de Especialista em Teorias e Técnicas para Cuidados Integrativos.

pelo levantamento bibliográfico e sua experiência profissional, em alicerces do processo criativo envolvido em um jogo chamado Jogo da Jornada.

Palavras-chave: terapia integrativa, comunicação intergeracional, neurociência, maha lillah, jogo da jornada.

ABSTRACT

The importance and relevance of this narrative research stems from the interest in using integrative care practices to look at adolescents and their pressing needs. The purpose of this research is to describe the author's reasoning in developing a ludic strategic possibility applicable to intervention in mental disorders, as catalogued by the World Health Organization - WHO, such as: self-mutilation, depression, suicide attempts, abuse, bullying and aggression, among other conflicts arising from interpersonal relationships that sometimes trigger emotional suffering in adolescents. To develop a board card game contemplating multidisciplinary interaction and integrative vision, and that presents the possibility of becoming an instrument of connection in the communication between adolescents and adults is the general objective of this work. Therefore, using the cerebral way of thinking in adolescence, in connection with the proposal of integrality in care, an assertive, empathic and non-violent communication tool is elaborated, which can contribute to self-knowledge and intra- and interpersonal relationships. Regarding the specific objectives, the author establishes a conductive line on the reasoning that contributes to transform the various techniques of approach experienced in the PerCourse of integrative care of UNIFESP, in connection with the theories uncovered by the bibliographical survey and her professional experience, in foundations of the creative process involved in a game called Game of the Journey.

Keywords: integrative therapy, intergenerational communication, neuroscience, maha lillah, game of the journey.

1 INTRODUÇÃO

As brincadeiras atuam como ferramentas proporcionadoras de motivação, contribuindo para o desenvolvimento da criatividade, desinibição, revisão de conhecimentos e fortalecimento da personalidade (BERNARDES, 2013). Podem auxiliar na expressão da agressividade, na manutenção do domínio sobre a angústia, aumentando as experiências, treinando para situações imediatas e futuras, além de promover o estabelecimento de contatos sociais (BROCK *et al*, 2011)

O brincar faz parte da vida das pessoas desde a infância, possuindo importância no desenvolvimento global do indivíduo, estando relacionado aos aspectos de desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e físico (PIAGET, 1998).

Este trabalho apresenta a narrativa do percurso da autora na elaboração de um jogo, O Jogo da Jornada. O propósito inicial da tarefa está em pensar no jogo como estratégia de discussão da comunicação entre adolescentes e adultos, entre o adolescente

e ele mesmo ou seu grupo, com a intenção de exposição dos integrantes do jogo a vivenciarem, por meio de um jogo de cartas e tabuleiro, as diferentes demandas da vida, para reconhecer-se frente à tais problemas e exercitar a reflexão e/ou a tomada de decisões.

Salienta-se que esse processo de interação intergeracional pode ser refletido à luz da análise dos eventos sociais de demanda urgente, como o sofrimento emocional dos jovens contemporâneos, os transtornos mentais catalogados pela Organização Mundial de Saúde – OMS, a saber: automutilação, depressão e tentativas de suicídio, abusos, *bullying* e agressões, entre outros conflitos oriundos das relações interpessoais. Portanto, ao investir na conexão entre jovens e adultos, muitos desafios da adolescência poderiam ser acolhidos, por meio da atenção precoce e de políticas públicas de enfrentamento a tais questões.

É pertinente alertar que as redes sociais têm exercido um forte papel de divulgação desses problemas, mas por vezes também é um canal de incentivo e potencialização.

O *cyberbullying*, por exemplo, é uma prática que representa essa necessidade de estabelecer formas de conexão saudáveis com os adolescentes, orientando, acolhendo e dialogando com agressores e agredidos como forma de intervenção ao problema. De acordo com o instituto VITA ALERE (2019)³, 8000 pessoas cometem suicídio por ano, o que corresponde a uma morte a cada 40 segundos.

Enfatiza-se o entendimento da autora sobre a necessidade de estabelecimento da conexão entre adolescentes e adultos bem como entre sujeitos por assim dizer, como reforça ROSENBERG (2006), pois por meio de reflexão e aplicabilidade de abordagens integrativas, tem-se caminhos para aproximar pessoas e atenuar conflitos, o que está intimamente ligado ao investimento e melhoria das relações.

Tais experiências, organizadas em um *corpus* acadêmico, tem como premissa a busca de respostas para o seguinte problema: *Em que medida a comunicação proposta pelo jogo, ancorada pela visão do cuidar integrativo, pode facilitar conexões entre adultos e adolescentes?*

É oportuno esclarecer que há muitas teorias e conceitos abordados neste trabalho. Nesse sentido, estabelece-se como fio condutor para alinhamento da sequência os pensamentos de Watson, citados por DIAS (2011, p.31) sobre a gênese e reforço de comportamentos, ou seja, sendo um fato o estímulo de gatilho, haverá um significado pessoal perante vivências, com interpretações associadas às emoções, que servem de motivação primal para a expressão de um posicionamento ou comportamento resposta, o

qual, se repetido, pode cristalizar como ação automatizada. Em outras palavras, a aprendizagem começa na associação entre estímulo e resposta, assim o estímulo causado pelo meio gera uma resposta do organismo, havendo repetição, deste estímulo, ocorre assim uma associação mental, que é onde ocorre a aprendizagem. Deste modo o sujeito aprende que ao aparecer determinado estímulo deverá apresentar a resposta correspondente, ou seja, aprendida. Podendo até mesmo por meio da associação “aproximada” apresentar uma resposta para estímulos parecidos (FIG. 1). Assim, quando se aprende brincando, a associação mental pode ser mais prazerosa e leve.

O interesse por este tema da pesquisa decorre da leitura realizada acerca da vida autora, utilizando-se de dois jogos, o *MahaLilah* (2019) ¹ (grande brincadeira), também chamado de *Jñna Chaupadi* ou *Gyan Chaupad* (jogo do conhecimento), em três momentos existenciais, conduzida por três profissionais diferentes, e do *Miracle Choice*² (1999), durante a formação da autora no método.



Fonte: Autora

De sua própria transformação, e em virtude dos estudos norteados por bases neuropsicológicas, a autora investe nas propriedades do jogo como possibilidade de prática de cuidados integrativos, sendo que a inspiração principal se encontra nos jogos que a promoveram grandes transformações em si, direcionando-a em um novo olhar para a alteridade.

¹ “A arte de brincar a vida”, metáfora da vida com o brinquedo “gangorra”, o que remete à ideia dos “altos e baixos”.

²O milagre da escolha. O nome é autoexplicativo, pois remete ao poder da escolha e/ou da tomada de decisões em nossas vidas.

Essas experiências possibilitaram a autorreflexão sobre aspectos pessoais que retroalimentam “o chamado”, ou seja, um profundo despertar de consciência / autoconsciência, algo fundamental à trajetória humana, e passo decisivo no tema a ser aqui estudado como área de interesse de saúde e dos relacionamentos.

Destaca-se que os posicionamentos que fundamentam o percorrer da autora na direção do desenvolvimento do Jogo da Jornada são altamente conectados ao pensamento da *Jornada do Herói*, de Joseph Campbell (FIG. 2), e suas referências quanto ao indivíduo atravessar o portal para buscar o observador em si e no mundo, vivenciando a transformação, ou a permanência, em passos ou etapas, com a possibilidade de retorno ao antigo ambiente como portador de novas habilidades de crescimento e/ou contribuição. Exatamente o ciclo de aventura com conotação lúdica que encaixa como interesse ao foco da comunicação intergeracional assertiva e empática.

FIGURA 2 – A Jornada do Herói.



Fonte: Imagens Website Google

Diante de tais noções, organiza-se o *corpus* da pesquisa por meio de objetivos. Desenvolver um jogo de cartas e tabuleiro, com interação multidisciplinar e visão integrativa, que apresente a possibilidade de se tornar um instrumento de conexão na comunicação entre os adolescentes e os adultos é o objetivo geral deste trabalho. Portanto, usando a forma de pensamento cerebral na adolescência, em conexão com a

proposta de integralidade no cuidar, propõe-se a elaboração de uma ferramenta de comunicação assertiva, empática e não violenta, que possa contribuir no autoconhecimento e relacionamentos intra e interpessoais, mais especificamente pelo intercâmbio de amadurecimento durante as vivências internas das partes jogadoras, na proposta de conexão diferenciada à faixa etária quando comparada ao existente na bibliografia.

2 JUSTIFICATIVA

Tomando-se como conceito o termo “Cuidados Integrativos”, diretamente transcrito da definição dos autores do termo, e no formato aplicado no Curso de Especialização Teorias e Técnicas para Cuidados Integrativos, no Ambulatório de Cuidados Integrativos e no Programa de Extensão (social e de pesquisa) em Cuidados Integrativos da UNIFESP, observa-se que consiste em um “novo paradigma” que associa conhecimentos orientais milenares e gregos arcaicos, sabedoria de povos nativos e avanços tecno científicos ocidentais modernos promovendo a interface entre, além e através dos eixos “Saúde e Educação” visando cuidar de toda a natureza em geral, onde está incluso, faz parte a natureza humana em toda a sua multidimensionalidade; onde a totalidade é manifesta no ato de CUIDAR COM AMOR (Fontes SV, 2014).

A Saúde Transdimensional e a Educação Transdisciplinar são, em essência as bases conceituais dos “Cuidados Integrativos”, considera-se a prática dos cuidados integrativos em saúde de per si, um processo de educação em “BEM SER”; e, em educação de per si um processo de saúde em “BEM VIVER” (Fontes SV, 2014).

A importância e relevância do tema desta narrativa decorre do interesse em despertar para a possibilidade de utilização de um jogo baseado em cuidar integrativo como estratégia de intervenção em transtornos mentais, catalogados pela Organização Mundial de Saúde – OMS, como, por exemplo: automutilação, depressão e tentativas de suicídio. Abusos, bullying e agressões, entre outros conflitos oriundos das relações interpessoais que, por vezes, desencadeiam os problemas supracitados, bem como o sofrimento emocional de adolescentes.

VYGOTSKY (1991) postula que a arte de brincar cria a chamada “zona de desenvolvimento proximal”, que impulsiona o indivíduo em formação para além do estágio de desenvolvimento que ela já atingiu. Ao brincar, uma criança se apresenta além do esperado para a sua idade e mais além do seu comportamento habitual. Através da brincadeira a criança se libera das limitações do seu mundo real, visto que cria situações

imaginárias. Além disso, é uma ação simbólica essencialmente social, que depende das expectativas e convenções presentes na cultura.

Quando se brinca, o processo de comunicação sofre alterações, com maior liberdade de escuta e ação. No brincar é possível transformar a miséria ordinária em preciosa e poderosa experiência de vida, capaz de transformar o indivíduo em si e o mundo à sua volta.

Os processos de comunicação humana têm várias funções e se por um lado podem aproximar as pessoas por meio de uma interação acolhedora, também apresentam potencial de conflitos. Tal dualidade se dá por vários fatores relacionados à dinâmica da linguagem, ao comportamento humano e suas limitações/ abrangências, bem como à prática da escuta.

Em tal contexto, observa-se no jogo uma possibilidade de desenvolvimento e exercício da escuta e da promoção de interação entre pessoas de diferentes idades. Nesse sentido, identifica-se também a oportunidade de refletir sobre os padrões de consciência, observações abordadas por DEL PRETTE (2001) ao falar sobre as relações interpessoais e as competências e habilidades socioemocionais apreendidas e desenvolvidas por indivíduos durante a adolescência / vida.

Outro aspecto positivo do jogo é a possibilidade de mudar de “lugares”, ou seja, colocar-se no lugar do outro e fazer o outro se colocar no nosso lugar, o que sem dúvida é uma representação nítida da empatia; aspecto fundamental para o estabelecimento de boas relações interpessoais, item básico para melhoria nas relações intergeracionais, como também na prevenção de problemas emocionais enfrentados pelos adolescentes e adultos contemporaneamente, como, por exemplo, as tentativas de suicídio.

Por outro lado, para estabelecer uma boa relação com o outro é imprescindível se relacionar bem consigo, o que remete à necessidade de autoconhecimento.

BLOSSOM (2019) coloca o autoconhecimento como um instrumento de vida e sabedoria, muito bem abordado dentro do jogo indiano *MahaLilah*, o qual faz parte de um sistema tântrico tradicional⁴ o que pressupõe um processo de interação intergeracional amorosa, fomentando as relações.

Outro aspecto relevante à abordagem em questão é que as escolhas também são determinadas por fatores psicológicos, além das questões linguísticas e filosóficas citadas. Desse modo, o jogo exerce um papel linguístico, mas também arquetípico com personagens que constituem uma narrativa por meio de certas escolhas, por vezes

marcadas pelas características psicológicas, pois a reação ao mesmo evento varia de pessoa a pessoa, algo representado por personagens.

Nota-se que por meio do jogo entre outras práticas estratégicas, lúdicas e/ou terapêuticas, os adolescentes encontram formas de expressão do (s) ser (es) em formação, contidos e/ou expressos que muitas vezes não tem a devida escuta dos adultos em casa e/ou na escola.

Muitas pessoas sentem-se perdidas quando descobrem a complexidade e a importância de escutar o outro. Às vezes, isso adquire contornos dramáticos, quando uma avaliação profissional aponta essa dificuldade como um sério empecilho para a carreira de alguém, ou quando a esposa ou o marido bate à porta com a separação iminente. A vida em ambientes onde pessoas não se escutam torna-se gradualmente insalubre, chata e um fermento permanente para agressividade. Encontros familiares, funcionamentos institucionais de grupo ou de massa, além de plataformas digitais são particularmente vulneráveis ao fracasso da escuta (DUNKER; THEBAS 2019, p.12).

Ao falar sobre conflitos humanos, aborda-se também da dificuldade de escuta que as pessoas encontram no cotidiano, em especial os adolescentes. Essa dificuldade interfere em todas as áreas de vida e com certeza, é uma das tantas motivações da ansiedade entre tantos problemas contemporâneos que interferem na saúde mental.

Em tal contexto escutar é parte do jogo: competitivo, cooperativo, teatral e de linguagem. É uma estratégia que auxilia a tomada de decisões, bem como se trata de uma forma de acolhimento do outro o que prevê educação, atenção e solidariedade.

Aprender a escutar e/ou reaprender essa habilidade é parte das competências necessárias a um bom jogador. Algo que pode ser estimulado pelos pais, cuidadores e

Para ROSENBERG (2006, p.20) apud RUTH BEBERMEYER:

Palavras são janelas ou são paredes. Elas nos condenam ou nos libertam. Quando eu falar e quando eu ouvir, que a luz do amor brilhe através de mim. Há coisas que preciso dizer, Coisas que significam muito para mim. Se minhas palavras não forem claras. Você me ajudará a me libertar?

SIEGEL (2016) aborda essas questões por meio da análise do cérebro do adolescente e algumas características como criatividade e coragem que podem ser desenvolvidas e estimuladas por meio de jogos ou outras formas de cuidados integrativos. Ressalta-se que a base para a discussões propostas sobre temas como: automutilação, depressão, tentativas de suicídio, abusos, *bullying* entre outros está intimamente ligada às

⁴ Tântrico tradicional: variante do tantra que diz respeito a conexões com o divino. Roberto Mancini. Disponível em: <http://mahalilah.org/>. Acesso em: 17.06.2020. professores, entre outros adultos, com relação aos adolescentes ou a qualquer grupo etário.

contribuições da área de saúde, conforme referências da OMS, bem como os pressupostos da psicanálise que são suportes para o acolhimento, escuta e entendimento das necessidades emocionais de adolescentes e adultos, por assim dizer.

Por fim, cita-se VYGOTSK (1988) em virtude das reflexões sobre o impacto dos processos interativos na formação da mente humana, ou seja, o desenvolvimento humano, para o teórico, se dá por meio das interações, o que é pertinente à discussão acerca do jogo como instrumento de cuidar integrativo.

Tomando-se os conceitos que se apresentam, toma consistência a discussão desta proposta da criação de um jogo que associa conhecimentos orientais milenares, sabedoria de povos nativos, vivências pessoais e avanços tecno científicos ocidentais modernos promovendo a interface entre adolescentes e adultos, impulsionando o cuidar, onde está incluso, como parte da natureza humana em toda a sua multidimensionalidade; onde a totalidade é manifesta no ato de cuidar integral, com conexão através da comunicação assertiva, empática e não violenta, conceitos em essência das bases conceituais dos “Cuidados Integrativos” do bem ser e do bem viver.

3 MÉTODO

É essencial citar que a fundamentação teórica foi estruturada por meio de um *corpus* que segue as normativas de elaboração acadêmica da Universidade Federal de São Paulo – UNIFESP, subsidiadas pelas discussões de CHENG (2013), GIACOIA (2013) e MERLEAU-PONTY (1999) como bases epistemológicas do desenvolvimento e fundamentação argumentativa.

A narrativa é uma opção metodológica que permite desencadear no sujeito a problematização, a revelação, a compreensão e o processo de reflexão na prática, instrumentalizando-a, quando sendo construída, lida, analisada e discutida, descortina potenciais evolutivos e de construção de processos.

O material utilizado durante toda a pesquisa são as referências bibliográficas, suas contribuições ao pensamento criativo da autora quando conectados aos registros das vivências na área dos cuidados integrativos, bem como, os jogos citados como base para o desenvolvimento das interpretações e releituras inclusos no Jogo da Jornada, resultado desta monografia.

Em tal contexto, inicia-se o aprofundamento dos estudos da autora por meio do resumo do livro *Maha Lilah Taokopelli – A arte de brincar na gangorra da vida*, editado

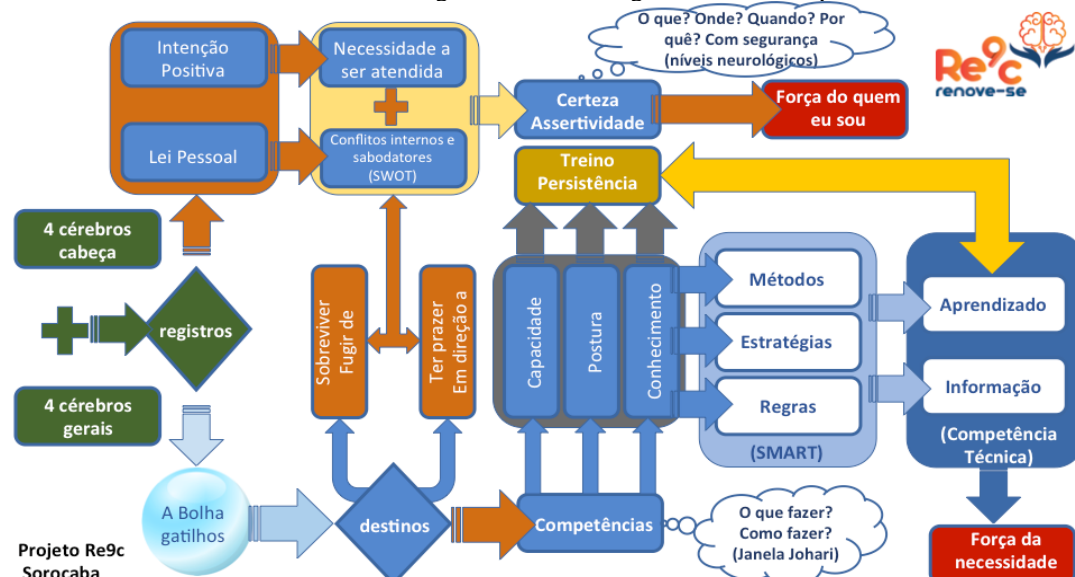
no Brasil por Bia Blossom e Vajra Kika, inspirados pelo professor belga Peter Marchand, e pela estudiosa Graciela Cohen, além das obras do mestre Harish Johari.

Em seguida, a autora mergulha na revisão das partidas do jogo com Nickson Gabriel, quase simultaneamente ao prazer inenarrável de conhecer um profundo estudioso brasileiro do *Lilah*, Rinaldo Roberto Mancini, com o qual a autora teve oportunidade de jogar duas vezes. Rinaldo Roberto Mancini é um nome que mui respeitosamente merece destaque neste trabalho, por todo o mérito de seus estudos, e pela maneira pessoal de interpretação que deu ao *Maha Lilah*, um fato altamente inspirador para outros autores e pesquisadores. Muitas falas de Rinaldo Roberto Mancini na sua revisitação pessoal do antigo tabuleiro nascido no oriente, formam a espinha dorsal que impulsiona a tradução de vivências pessoais em novos jogos, semeando a ideia de múltiplas possibilidades em se produzir um jogo de interpretação autoral, como o Jogo da Jornada.

Segundo (DINIZ, 2005), liderança é conseguir ser uma forte fonte de inspiração e de motivação para as pessoas. Além disso, é fazer com que a sua visão seja atraente para elas e, principalmente, promover a confiança “absoluta” de seus seguidores. Para a autora, Roberto Mancini é um líder, por todo seu poder e carisma.

No desenvolvimento da narrativa, e do processo criativo do jogo, para além das consultas bibliográficas, das vivências no PerCurso De Cuidados Integrativos da Unifesp, e das vivências nos jogos de Maha Lilah e Miracle Choice, ratifica-se a sequência metodológica da experiência cotidiana da autora, incorporada e sedimentada na sua forma-pensamento pessoal, conforme as ilustrações que se seguem:

FIGURA 3 – Algoritmo Metodológico GerARE® - parte 1



Fonte: Apostila de Treinamentos Re9C®

FIGURA 4 – Algoritmo metodológico GerARE® - parte 2



Fonte: Apostila de Treinamentos Re9C®

Assim, observa-se no raciocínio a possibilidade de promoção da conexão entre adultos e adolescentes durante os processos comunicacionais e as devolutivas propostas evocando as forças de quem eu sou, da necessidade, da vontade e das emoções; destrinchando a metáfora do jogo como um sistema de representação do funcionamento dos indivíduos por meio da relação: mente, corpo, emoções e energias; a possibilidade de entendimento do jogo como uma proposta de método, aplicável por terapeutas ou de uso livre, em adolescentes e adultos, com objetivo de ressignificar a comunicação, conexão e interação entre tais grupos etários.

O tempo-espaço da pesquisa estabelece um olhar primário ao caos vivencial atual dos adolescentes, e um olhar secundário sobre como as vivências pessoais de desconforto da autora em seu passado, e face à situação atual marcam a jornada criativa. Estes dois momentos trazem reflexos das dificuldades de comunicação enraizados nos processos de individuação, personalidade e formação do caráter. Redirecionou-se tais janelas de oportunidade para a inspiração na releitura de um tabuleiro ancestral oriental, com anexo de contribuição pessoal autoral ancorada na absorção dos processos de transformação pessoais da autora.

3.1 TIPO DE ESTUDO

Esta pesquisa tem como referencial metodológico a narrativa, relacionando o diálogo entre as contribuições teóricas e vivenciais do curso de Teorias e Técnicas para

Cuidados Integrativos, o respaldo bibliográfico à elaboração de um jogo que materializa as discussões e problematizações apresentadas na correlação de amadurecimento das relações intergeracionais por meio do estímulo ao autoconhecimento. Desse modo, opta-se pelo método explicativo, pois ao jogar acessa-se direta ou indiretamente a fundamentação bibliográfica que subsidia todas as etapas do projeto: planejamento, desenvolvimento e execução.

Cita-se que uma abordagem qualitativa pode-se apresentar em virtude de a proposta analisar o comportamento humano, ou seja, de adolescentes e adultos, por meio da aplicação do jogo. Portanto, procede-se a uma sequência metodológica com início em suposições empíricas, a ideia de criar um jogo relacionado ao tema da pesquisa/ estudo e percorrem-se as seguintes etapas: levantamento bibliográfico, leituras e fichamentos sobre o tema; estudo sobre o jogo e relação entre a teoria/ prática; orientações para condução do projeto; devolutivas / ajustes; registros dos resultados e considerações finais.

4 RESULTADOS

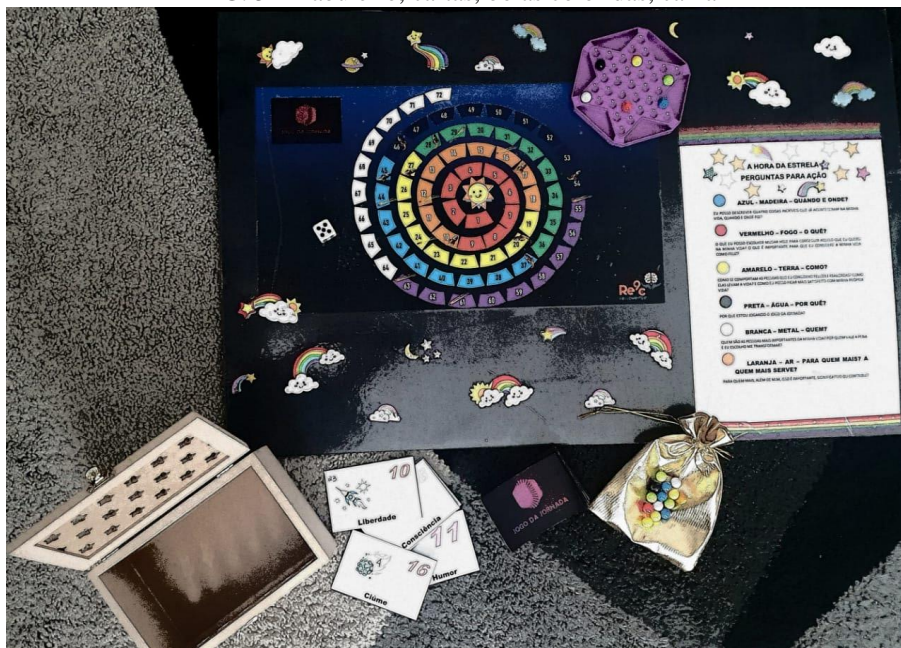
Em tal contexto, a produção de um jogo com o perfil descrito permite a reflexão/ autorreflexão sobre como cada sentimento, sensação, emoção, hábito, crença, comportamento se modelou mediante o olhar paulatinamente dado, numa dinâmica de muitas possibilidades desafiadoras e, simultaneamente, libertadoras.

Como resultado do processo de releitura conectada com as transformações vivenciadas pela autora durante a trajetória no curso de Teorias e Técnicas para Cuidados Integrativos da Universidade Federal de São Paulo - UNIFESP, em comunhão com as necessidades de ação que surgiram a partir desta expansão no autoconhecimento, toma corpo e forma o Jogo da Jornada, descrito a partir da transcrição direta de parte do seu manual de instruções:

4.1 “AS CARTAS E O TABULEIRO

Este tabuleiro em espiral ascendente de 72 casas contém 72 cartas correspondentes às casas numeradas. Este número de casas, e o formato em espiral, foram inspirados nos conceitos dos septênios da medicina antroposófica, no círculo da Jornada do Herói, e na sequência espiral de Fibonacci (FIG. 5).

FIG. 5 – Tabuleiro, cartas, bolas coloridas, caixa



5 DISCUSSÃO

Esta narrativa aborda a possibilidade de um jogo criativo e lúdico como instrumento de intervenção na comunicação intergeracional, tendo como viés a conexão entre adolescentes e adultos por meio de uma comunicação empática, assertiva e não violenta. Nesse sentido, pesquisou-se jogos integrativos como *Maha Lilah* e *Miracle Choice* e, por meio das contribuições dessas experiências, desenvolveu-se o Jogo da Jornada, focando-se nas habilidades e competências que possam ser desenvolvidas por meio da interação proposta pelo jogo, em resposta às demandas dos adolescentes e adultos no que se refere à escuta, à fala e à abordagem empática, assertiva, não violenta em detrimento das diferenças etárias.

Esta pesquisa narrativa abordou o jogo como um instrumento de intervenção na comunicação empática, positiva e não violenta, tendo como viés a conexão entre adolescentes e adultos.

Nesse sentido, a autora vivenciou e pesquisou jogos integrativos como *Maha Lilah* e *Miracle Choice*, em busca do que diz HABERMAS (1987, p.123) quando refere que os estados da consciência não possuem conteúdo cognitivo. Eles constituem eventos psíquicos, através dos quais um organismo reage ao seu ambiente. Por isso o mesmo fato tem repercussões tão diferentes nas individualidades que passaram por ele.

Mais que o fato em si, está o olhar que é dado a ele, e que fica gravado na forma pensamento da mente. Na medida que este reconhecimento fica compreendido,

naturalmente se possibilita um incremento na qualidade de eleições, expressões e ações manifestadas pelo instrumento corpo.

Para BASSO E PUSTILNIK (2012, p.13), este corpo, que contém uma mente, é o construtor da vida dita real, esta que acontece todos os dias ao nosso redor.

Por meio das experiências vivenciais pessoais, em conexão com toda a literatura estudada, desenvolveu-se o jogo proposto pela autora como possibilidade de ferramenta de cuidar integrativo, unindo psicoeducação e saúde.

Faz-se necessário dizer que o objetivo geral do trabalho foi cumprido com o desenvolvimento do Jogo da Jornada e a proposta da aplicação desse jogo com grupos intergeracionais, ou seja, adolescentes e adultos, ao mesmo tempo em que a autora realizou a sedimentação dos passos por ela mesma vivenciados.

Ressalta-se um olhar focado para as possibilidades de desenvolvimento de habilidades e competências por meio da interação proposta pelo jogo, frente às demandas dos adolescentes e adultos no que se refere à escuta, à fala e a abordagem empática, assertiva, não violenta em detrimento das diferenças etárias.

Entende-se que há muito a pesquisar e/ou desenvolver na área da comunicação intergeracional, na esfera dos jogos, na esfera das práticas integrativas em geral, assuntos que merecem um novo olhar da ciência, com investimentos acadêmicos que possam beneficiar a sociedade por meio de recursos na promoção da salutogênese.

Da autora, como a vida deste corpo mente é finita, a terminalidade material é inevitável, caminho comum e certo para todos nós. Se assim é, eu desejo que possamos fazer uma boa JORNADA.

CONFLITOS DE INTERESSE

A autora também é desenvolvedora, em conjunto com Nelson Rabello Filho, do algoritmo metodológico GERARE®, citado no processo criativo do jogo descrito, bem como proprietária da empresa Re9C®, detentora do mesmo algoritmo.

REFERÊNCIAS

Angelin, L. P. *Cartografia da mente em Gregory Bateson*. Dissertação apresentada ao Programa de PósGraduação em Metafísica, da Universidade de Brasília (PPGμ/UnB). Brasília: 2018.

Ardans, O. *Corpo e identidade na teoria da ação comunicativa de Habermas*. *Psicol. hosp.* (São Paulo) v.3 n.2 São Paulo ago. 2005. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-74092005000200002. Acesso em: 03.02.2020.

Bandler, L.C , Gordon, D., Lebeau, M. *O método imprint, um guia para reproduzir a competência*. Summus Editorial, 1992

Bandler, L.C , Gordon, D., Lebeau, M. *Know-How, como programar melhor o seu futuro* . Summus Editorial, 1991

Bandler, L.C. , Lebeau, M. *Refém emocional, resgate sua vida afetiva*. Summus Editorial, 1993

Basso, T. & Pustilnik, A. *Corporificando a Consciência: teoria e prática da dinâmica energética do Psiquismo – São Paulo: Instituto Cultural Dinâmica Eneenergética do Psiquismo – ICDEP, 1ª. Edição, 2012, 96p.*

Bradshaw, J. *Home coming, reclaiming and healing your inner child*. Bantam Books, 1990

Bernardes, D. M. *O lúdico no auxílio do ensino da matemática: uma proposta possível*. Disponível em <https://www.bdm.unb.br/bitstream/10483/2776/1/2011>

Berne, E. – *Os jogos da vida*. Editora Artenova, 1974

Bêrni, D. A. *Teoria dos jogos: jogos de estratégia, estratégia decisória, teoria da decisão*. Rio de Janeiro: Reichmann & Affonso Ed.,2004

Betencourt, P. R. *Escutas Desterritorializantes Contribuições Singulares para um Cuidador Integrativo*. Monografia apresentada à Universidade Federal de São Paulo – Pró-reitoria de Extensão para obtenção do título de Especialista em Teorias e Técnicas para Cuidados Integrativos.

Brock, A, et al. *Brincar - Aprendizagem para a Vida*. Porto Alegre. Penso, 2011.

Campbell, J. – *O herói de mil faces*. Editora Cultrix Pensamento, 1949

Dunker, C. *O palhaço e o psicanalista: como escutar os outros pode transformar vidas / Christian Dunker, Cláudio Thebas. – São Paulo: Planeta do Brasil, 2019. 256 p.*

Cheng, F. *Cinco Meditações sobre a Beleza*. São Paulo. Ed. TRIOM, 2013.

Del Prette, A. & Del Prette, Z. A. P. *Habilidades sociais: Conceitos e campo teórico-prático*. Texto online, disponibilizado em <http://www.rihs.ufscar.br>, em dezembro de 2006

Giacoaia, O. *Heidegger Urgente*. Introdução a um novo pensar. São Paulo: Três Estrelas, 2013.

Habermas, J. (1987) *Teoria de la acción comunicativa*. M. J. Redondo, trad.). Madrid: Taurus.

Hawkins, D.R. *Letting go*. Hay House, 2012

Heidegger, M. *A caminho da linguagem*. Petrópolis: Editora Vozes, 2008.

Heidegger, M. *Contribuições à Filosofia*. Do Acontecimento Apropriador. Rio de Janeiro: Editora Via Verita, 2015.

Hillman, J. (1992). *Psicologia arquetípica*. São Paulo: Cultrix.

Ibraim, E. & Vilhena, J. *Jogos de linguagem/jogos de verdade: de Wittgenstein a Foucault. versão On-line* ISSN 1809-5267 Arq. bras. psicol. vol.66 no.2 Rio de Janeiro, 2014.

Jung, C. G. (1985c). *Prática da psicoterapia*. Petrópolis: Vozes. (Originalmente publicado em 1970).

_____. (2016). *O Homem e seus Símbolos*. São Paulo: Editora Fronteira.

_____. (1991). *Tipos Psicológicos*. Petrópolis: Vozes. (Originalmente publicado em 1949).

2000.

_____. (2000). *Arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis: Vozes. (Originalmente publicado em 1951).

Kika, V. & Blossom, B. *Manual do Jogo Maha Lila Taokopelli - A alegria de brincar na gangorra da Vida. Versão 2.0 – curta-curtíssima*. Setembro de 2019. Texto da licença CC BY-NC-SA/BR 3.0 está em: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/>

Merleau-Ponty, M. *Fenomenologia da percepção*. Tradução Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

Piaget, J. *A psicologia da criança*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

Random, M. *O Pensamento Transdisciplinar e o Real*. São Paulo: TRIOM, 2000.

Rosenberg, M. B. *Comunicação não - violenta: Técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais*. São Paulo: Ágora, 2006.

Siegel, D. J. (2016). *Cérebro adolescente: o grande potencial, a coragem e a criatividade da mente dos 12 aos 24 anos*. São Paulo: nVersos. (288p.).

Sommerman, A. *Pedagogia da Alternância e Transdisciplinaridade*. Apresentado no PEDAGOGIA DA ALTERNÂNCIA: I SEMINÁRIO INTERNACIONAL.

Vygotsky, L. S. *A Formação Social da Mente*. São Paulo, Martins Fontes, 1991.