

PSICODRAMA INFANTIL: CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHO COMO OBJETO INTERMEDIÁRIO E INTRAINTERMEDIÁRIO

Mayara Pompeo dos Santos^{1*} , Maria Aparecida Fernandes Martin¹ 

RESUMO

O presente trabalho apresenta e discute a criação conjunta de histórias em quadrinho como objeto intermediário e intraintermediário na psicoterapia psicodramática com crianças. Foram realizados um relato de experiência do caso G e um estudo da arte, possibilitando reconhecer histórias em quadrinho como objetos intermediários e intraintermediários conforme o objetivo de sua utilização nas sessões, permitindo o uso de técnicas psicodramáticas, diminuindo o campo tenso e recuperando a criatividade-espontaneidade do paciente. Foi possível concluir que o emprego de histórias em quadrinho propicia maior vínculo entre terapeuta e criança, além de fornecer meios ao paciente de se expressar sem receio, abrindo espaço para o jogar psicodramático, para a cocriação e para o encontro de novas respostas para situações vividas.

PALAVRAS-CHAVE: Psicodrama infantil; Objeto intermediário; Objeto intraintermediário; História em quadrinho; Espontaneidade.

PSICODRAMA CON NIÑOS: CREACIÓN DE CÓMICS COMO OBJETO INTERMEDIO Y INTRA INTERMEDIO

RESUMEN

El presente trabajo presenta y discute la Creación Conjunta de Cómic como Objeto Intermedio e Intra Intermedio, en psicoterapia psicodramática con niños. Se realizó un relato de experiencia del caso G., y se estudió el arte, permitiendo reconocer los cómics como Objetos Intermedios e Intra Intermedios según la finalidad de su uso en las sesiones, permitiendo el uso de técnicas psicodramáticas, reduciendo el tiempo, campo y recuperando la creatividad-espontaneidad del paciente. Es posible concluir que el uso de cómics proporciona un mayor vínculo entre terapeuta y niño, además de brindar medios para que el paciente se exprese sin miedo, abriendo espacio para el juego psicodramático, para la co-creación y la búsqueda de nuevas respuestas a situaciones vividas.

PALABRAS CLAVE: Psicodrama infantil; Objeto intermedio; Objeto intra intermedio; Cómic; Espontaneidad.

CHILDREN'S PSYCHODRAMA: CREATING COMIC STORIES AS AN INTERMEDIATE AND INTRA-INTERMEDIATE OBJECT

ABSTRACT

The current paper aimed to comprehend the cooperative comic stories' creation as an intermediary and an intra-intermediary object, becoming a potential practice to be used during psychodramatic psychotherapy with children. An experience report on case G and a study of art were carried out, making it possible to recognize comic books as intermediate and intra-intermediate objects according to the objective of their use in the sessions, allowing the use of psychodramatic techniques, reducing the tense field and recovering patient's creativity-spontaneity. It was possible to conclude that the use of comic books provides a greater bond between therapist and child, in addition to providing means for the patient to express themselves without fear, opening space for psychodramatic play, for co-creation and for finding new responses to situations experienced.

KEYWORDS: Psychodramatic psychotherapy with children; Intermediary object; Intra-Intermediary object; Comic books; Creativity and spontaneity.

1. Associação Brasileira de Psicodrama e Sociodrama – São Paulo (SP), Brasil.

***Autora correspondente:** pompeo.psi@gmail.com

Recebido: 4 set. 2023 | **Aceito:** 23 dez. 2023

Editor de seção: Paulo Bareicha 

INTRODUÇÃO

Em 2019, iniciei¹ a psicoterapia psicodramática infantil com uma criança de 7 anos, que chamaremos de G, que não demonstrava interesse por jogos ou brinquedos, passando sessões presenciais deitada no sofá do consultório, como se o móvel fosse um divã, e falando de sua semana. Diferentemente de tudo o que era levado em sala de aula sobre crianças em sessões psicoterápicas, não mentiria ao dizer que fui tomada de angústias com relação a como desenvolver a psicoterapia nesse contexto. Resolvi, portanto, entrar no mundo que a criança me trazia como parte de seu cotidiano, histórias em quadrinho, e usar tal material como objeto intermediário (OI) e objeto intraintermediário (OII), elementos eficazes para lidar com os conflitos e as dificuldades do paciente ao se expor ao núcleo das suas perturbações ou se relacionar com ele, ao encarar seu próprio drama (Rojas-Bermúdez & Sisto, 1970).

A pergunta a ser investigada neste estudo é: os quadrinhos têm as características necessárias para atuar como OI e OII e aliviar o campo tenso permitindo a recuperação da espontaneidade e da criatividade?

De acordo com Rojas-Bermúdez (1970), o OI caracteriza-se por ser real e concreto, inócuo (não desencadeando reações de tensão) e disponível para uso em qualquer jogo de papéis complementares. Deve permitir a comunicação de forma a substituir o vínculo e manter uma distância confortável entre o psicoterapeuta e o paciente, considerando seu limite de si mesmo. Deve ser adaptável às necessidades individuais, funcionar como um prolongamento do indivíduo e ser imediatamente reconhecível. Isso permite ao psicoterapeuta comunicar-se com o paciente, reduzindo a tensão na relação e permitindo a conexão entre os papéis.

Perazzo (2018) aponta para a necessidade do uso do objeto intermediário na psicoterapia individual como modo de preencher parcialmente (pois não há falas, respostas ou criação por parte do objeto) a falta de egos auxiliares, sendo sempre mais eficiente a interação de realidades suplementares de pessoas diferentes (paciente e egos).

Como explica Khouri (2020, p. 27), “o OII é um objeto que exerce efeitos sobre o cliente de várias maneiras, estimulando-o pelas características do objeto utilizado por ele”. Se o que diferencia o OI do OII é quem o usa (sendo o OI de uso do diretor e egos auxiliares e o OII de uso do paciente), compreendemos o OII como catalisador, de acordo com o próprio Rojas-Bermúdez (2013).

É possível notar que OII diferentes denotam significados diferentes e agem de maneira singular no indivíduo: o paciente que não conseguia dançar, ao vestir uma túnica dionisíaca, dança. O paciente inquieto, cujo corpo não parava de movimentar, consegue manter-se parado ao cobrir todo o seu corpo com outra túnica. Um paciente que não conseguia expressar seus pensamentos, ao dar voz a um boneco que o representa, consegue expressar-se (Rojas-Bermúdez & Moyano, 1970). O OII, conforme Rojas-Bermúdez (1970; 2013), possui as mesmas características do OI e serve como meio pelo qual o paciente pode se expressar e se comunicar.

Guimarães (2020) prioriza a mudança do paciente antes e depois da intervenção realizada, sendo importante ocorrer uma mudança significativa de postura, restabelecimento de estado emocional, desbloqueio da espontaneidade-criatividade e em termos de papéis, pontuando também a importância dos objetos ao possibilitar enfrentar os desafios do psicodrama *on-line*.

Tanto o OI quanto o OII despertam a espontaneidade e a criatividade, mobilizando interação e tele por meio do recurso simbólico, que resgata questões inconscientes e cristalizadas, sendo de grande ajuda para indivíduos tímidos, hesitantes ao falar e com dificuldades de expressão, ocupando um papel passivo ao aguardar as ações do terapeuta. Auxiliam também na manutenção do foco, ao concretizar sentimentos não nomeados, perceber conteúdos cristalizados e ocultos e ter melhor compreensão das realidades interna e externa, fator importante no desenvolvimento da personalidade. Aumentam a consciência, o autoconhecimento, a possibilidade de *insights* e ampliam a zona de conforto do indivíduo para que este possa se expressar (Pires et al., 2021; Strauch & Santana, 2022).

Com esta pesquisa, é possível ampliar as maneiras de atuação dos psicodramatistas com crianças (e até mesmo com adultos) com dificuldade de ser espontâneas (Moreno, 1993) ao se expressar, abordar suas angústias e lidar com isso em seu

1. No decorrer do texto o leitor encontrará a narrativa realizada em primeira pessoa, pois o atendimento em questão foi realizado por Santos. Ainda assim, importa ressaltar que o artigo é uma co-construção entre ambas as autoras.

dia a dia. É benéfico também para a comunidade que rodeia os pacientes, afinal, quando a criança passa a lidar de maneira mais saudável com suas questões, o ambiente que a cerca se beneficia e pode também desenvolver respostas mais saudáveis.

O objetivo geral do artigo foi discutir o uso da criação de histórias em quadrinho como OI e OII na psicoterapia psicodramática com crianças. Os objetivos específicos visaram: discorrer sobre uma prática da psicoterapia psicodramática infantil, apresentar e discutir o uso das histórias em quadrinho como OI e OII, bem como seus alcances para a obtenção de um campo relaxado, facilitador da expressão da espontaneidade e criatividade no processo de psicoterapia psicodramática infantil em estudo, e desenvolver a aplicação das técnicas psicodramáticas durante o uso dos quadrinhos (OI e OII) na sessão.

MÉTODO

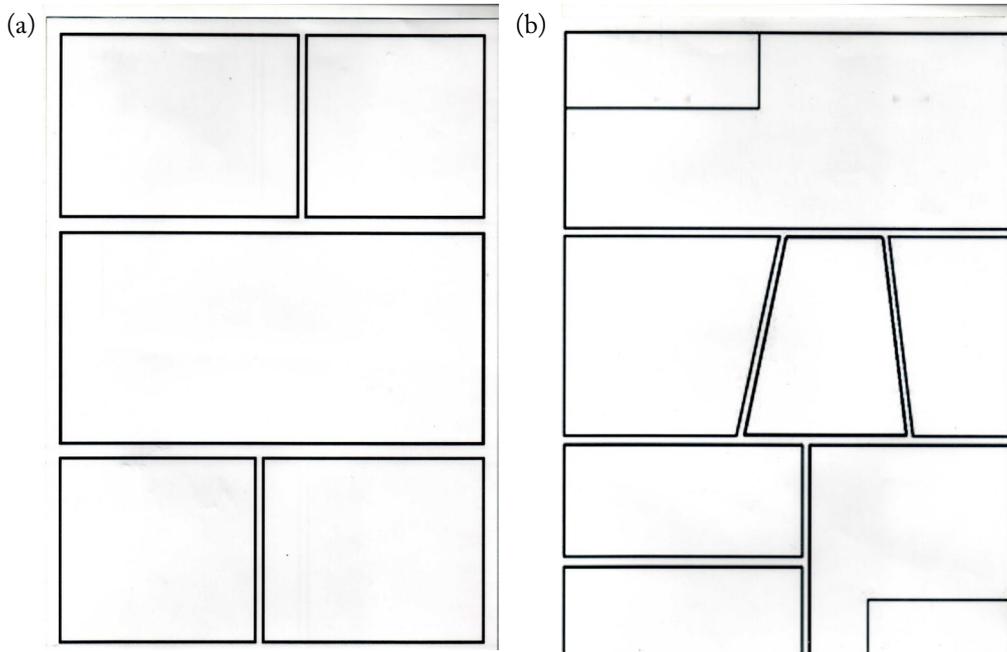
Este estudo utilizou a pesquisa qualitativa. De acordo com Minayo (1999), nessa proposta é o sujeito quem possui as capacidades de representar e significar sua realidade e refletir sobre ela. Assim, a relação entre pesquisador e sujeito é primordial na abordagem qualitativa. Essa abordagem “dedica-se ao entendimento da história, relações, valores, das percepções, interpretações, visões que os indivíduos estabelecem sobre o meio onde vivem e sobre si mesmos, atribuindo sentido a sua experiência e construindo sua realidade” (Ferracini, 2018, p. 2).

Trata-se do relato de experiência de um atendimento em psicoterapia psicodramática infantil, situação inicialmente não planejada para a pesquisa. Essa perspectiva surgiu ao longo do processo. Dessa forma, não foi possível a obtenção de aprovação prévia de um Comitê de Ética em Pesquisa para sua realização, entretanto foram observados os aspectos éticos de acordo com a Resolução no 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde, obtendo-se o termo de consentimento livre e esclarecido do responsável, que foi assinado no momento em que houve a decisão de escrever sobre o caso. G também foi consultado e deu seu assentimento, autorizando a utilização dos dados aqui apresentados para fins científicos. Além disso, foram garantidos o sigilo e a confidencialidade da identidade do participante (Goldin & Protas, 2007). Ressalta-se que, conforme a resolução mencionada, não é necessário submeter ao Sistema de Comitês de Ética pesquisas que “objetiva[m] o aprofundamento teórico de situações que emergem espontânea e contingencialmente na prática profissional, desde que não revelem dados que possam identificar o sujeito” (Brasil, 2016). Ressalta-se que, conforme a resolução mencionada, não é necessário submeter ao Sistema de Comitês de Ética pesquisas que “objetiva[m] o aprofundamento teórico de situações que emergem espontânea e contingencialmente na prática profissional, desde que não revelem dados que possam identificar o sujeito” (Brasil, 2016).

O paciente, denominado G, uma criança de 7 anos de idade, do sexo masculino, tinha como queixa inicial, trazida pela responsável, a falta de expressão. O comportamento de G, de acordo com sua mãe, era passivo, com grande dificuldade para adaptar-se a situações novas (aspecto que refletia em sua alimentação). A criança não dizia “não”, mesmo para coisas de que não gostava, e demonstrava sofrimento com isso, gerando preocupações em sua mãe. O pai de G mora no exterior. G relaciona-se bem com seu padrasto, que é acolhedor, e mora com sua mãe e sua avó, com a qual também se relaciona bem. As sessões ocorreram semanalmente no consultório particular de Santos.

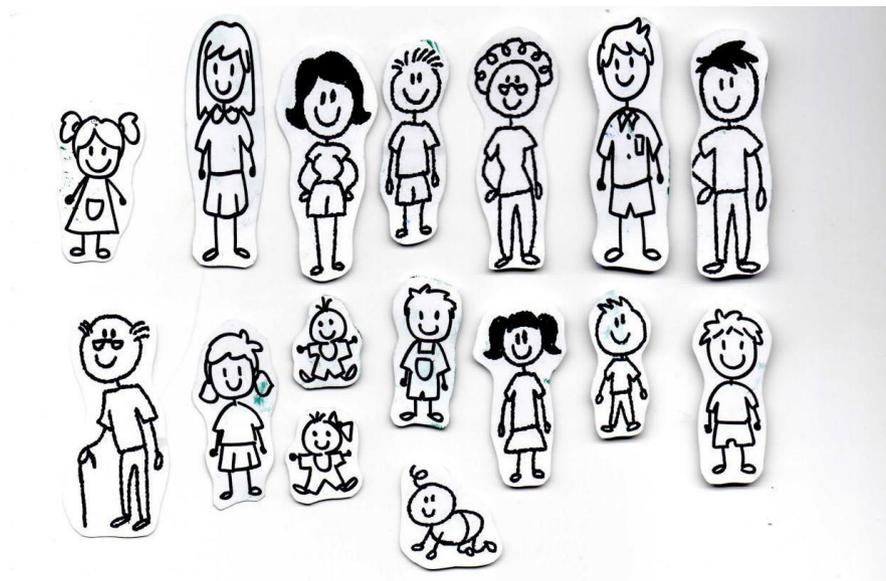
Todas as sessões seguiram a estrutura da sessão sociátrica, conforme descrita por Malaquias (2012). Essa estrutura inclui os três contextos (social, grupal e psicodramático), as três etapas (aquecimento, dramatização e compartilhar), que podem variar na sua aplicação com crianças. Por exemplo, com frequência, o aquecimento é inexistente ou de curta duração, considerando que as crianças muitas vezes chegam à sessão já prontas para participar dela. Além disso, o compartilhar pode ocorrer simultaneamente com a dramatização (conforme discutido por Filipini, 2014, e Kaufman & Gonçalves, 1988). Durante as sessões, também foram considerados os cinco elementos essenciais do psicodrama: o palco, representado neste trabalho por folhas de quadrinho, que será referido como palco-HQ; o diretor; o ego auxiliar; o protagonista; e a plateia.

O desenvolvimento do material deu-se com a impressão em duas folhas A4 de diferentes moldes de histórias em quadrinho. As folhas foram plastificadas com *contact* transparente para que fosse possível desenhar nelas com canetas hidrográficas e reutilizá-las após apagá-las com um pano. Essas folhas chamamos de palco-HQ, conforme Fig. 1.



Fonte: Elaborada pela autora.
Figura 1. Palco-HQ.

Foram impressos bonecos-palito em diversos tamanhos, proporcionando a criação de várias personagens, incluindo bebês unissex e crianças, adultos e idosos de ambos os sexos, conforme ilustrado na Fig. 2, que se tornam OI/OII. Conforme Guimarães (2020, p. 115) “quanto mais neutra, diversa e pouco estruturada for a aparência desses bonecos, maiores são as possibilidades de identificação com os mesmos por parte do paciente”. Além disso, foram impressas figuras de animais de estimação (cachorro, gato, peixe e pássaro) e de objetos como portas, moitas e janelas, como representado na Fig. 3.



Fonte: Elaborada pela autora.
Figura 2. Personagens.

O principal instrumento utilizado no processo psicoterápico descrito e foco deste estudo foi a criação de histórias em quadrinho como OI e OII. As técnicas utilizadas incluíram o solilóquio, o duplo, o duplo espelho e a pré-inversão de papéis.

comportamento que ela mesma explicou que foi inspirado em filmes e séries nos quais os pacientes em terapia costumam estar deitados no divã. Conversava sobre seu dia a dia, mas demonstrava vergonha em utilizar os materiais da caixa lúdica, o que pode ser compreendido como falta de espontaneidade. Na terceira sessão, juntamente com a terapeuta, acessou a caixa lúdica, mas não utilizou seu material (brinquedos, folhas para desenho, lápis de cor), preferindo os jogos forca e resta um.

Com dificuldade de ir além dos comportamentos conservados de G e considerando seus gostos pessoais por mangás e histórias em quadrinho, Santos propôs-se a criar um material que facilitasse a livre expressão da criança, diminuindo o campo tenso presente. Neste estudo destacamos a 11ª sessão com G, o primeiro contato da criança com o material da história em quadrinho.

G iniciou a sessão 11, em 12 de julho de 2019, como de costume. Tirou seus sapatos e jogou-se no sofá, falando sobre sua semana. Lhe é dito que há uma atividade diferente para fazermos naquele dia. G ficou animado e sentou-se no sofá, perguntando o que era. Santos pega o material de quadrinhos que havia preparado para tornar as sessões mais lúdicas e compreender as demandas de G. Explica que, sabendo que ele gostava de quadrinhos, tinha decidido trazer um para criarmos juntos algumas histórias. G ficou animado e pulou pela sala. Santos explica, também, o material.

O palco psicodramático tornou-se uma folha de quadrinhos em branco, com três opções para que G desenvolvesse sua história livremente, desenhando ou escrevendo. As figuras de bonecos-palito recortados representando uma família terapêutica, os animais e cenários possíveis tomaram a função de OII, propiciando a G desempenhar papéis e verbalizar suas angústias em campo relaxado. Figuras de diversas expressões faciais (cartas de emoções) representaram sentimentos variados que G poderia utilizar para representar as emoções de cada personagem em solilóquios ou poderiam ser usados para duplos pela psicoterapeuta.

G criou sua primeira história, cujas cenas foram realizadas no contexto dramático com auxílio de duplos, duplo espelhos e solilóquios para compreender o comportamento da criança (representada pelo Senhor Quietinho) nas atividades. Pergunta-se a G que história ele gostaria de criar. Ele prontamente a intitulou de: “Senhor Quietinho”.

Cena 1

A personagem principal, Senhor Quietinho, entrou na sala de aula e ficou em silêncio. Algum aluno começou a importuná-lo, gritando com G e chutando sua carteira. O Senhor Quietinho manteve-se quietinho. A professora chegou, e todos fizeram sua lição.

Psicóloga: “Como o Senhor Quietinho está se sentindo? Ele está quieto, mas dentro ele está como?”.

No início, a criança manuseou as figuras e personagens. A psicoterapeuta manteve-se no papel de diretora e pediu um solilóquio para observar a compreensão de G a respeito de seus sentimentos (pouco acessados nas sessões anteriores).

G usou a carta da raiva.

Psicóloga: “Ele está com raiva, né!? Olha o que o menino fez com ele”.

A psicóloga refez a cena do chute utilizando as personagens presentes OI e OIIs, incorporando o solilóquio feito por G, maximizando a raiva sentida. Em seguida, perguntou-lhe se fazia sentido essa raiva no contexto.

G concordou.

Visando clarificar e nomear para G o sentimento escolhido, foi realizado o duplo quando a psicoterapeuta relacionou a carta escolhida ao sentimento de raiva. Realizou ainda o duplo espelho da cena, também com função de validar o sentimento vivenciado pelo Senhor Quietinho como algo natural diante da situação vivida, ao refazer a cena incluindo a raiva sentida por Senhor Quietinho após ser chutado.

O que o Senhor Quietinho poderia fazer de diferente nessa cena?

A pergunta, feita novamente pela psicoterapeuta/diretora, buscou colocar a criança em outras posições na cena vivida, possibilitando no *como se* outras maneiras mais espontâneas de lidar com a violência sofrida e relatada. Ao não se posicionar diante das implicações e agressões de seu colega, G manteve para si seus sentimentos e reproduziu o ficar quieto.

Assim sendo, na cena 1, pudemos ver o comportamento conservado de G, que se repetiu em suas relações ao retomarmos a queixa inicial trazida por sua responsável.

Cena 2

O Senhor Quietinho iniciou uma briga.

A cena começou após a provocação de seu colega de classe. Em resposta ao chute recebido, G iniciou uma briga no palco-HQ, atingindo outros alunos e a professora. Solta *hadoukens* e *kamehamebas* (golpes de luta presentes no jogo Street Fighter e no anime Dragon Ball).

G realizou uma cena de descarga, permitindo-se externalizar toda a raiva que tinha reprimido até então. Embora essa ação tenha sido satisfatória para G e tenha demonstrado criatividade e originalidade, ela não foi considerada espontânea, pois seria inadequada no contexto social. Se G tivesse reagido dessa forma em uma briga, poderia ter atingido outros alunos e até a professora, resultando em punição. Essa punição poderia reforçar em G a ideia de que é melhor guardar seus sentimentos.

Para enfatizar que a satisfação experimentada no contexto dramático é válida e importante para expressar os sentimentos genuínos de G, mas também para mostrar o quão inadequada a ação seria no contexto social, a psicoterapeuta, assumindo o papel de diretora, interveio na cena com pré-inversões envolvendo G e as outras personagens da cena.

Psicóloga: “Como as outras personagens se sentem?”.

G: “Com raiva e com medo”.

G conseguiu colocar-se no lugar dos outros alunos e da professora, percebendo que a cena causaria raiva e medo nos presentes. Novamente no papel de diretora, a psicoterapeuta questionou qual era o encerramento da cena, investigando como G percebia as consequências de suas ações.

Se, de acordo com a matriz de identidade de Moreno, a criança não é capaz de inverter completamente os papéis, a pré-inversão ou a tomada de papéis propicia à criança: aumentar a força e a estabilidade de seu ego, ou seja, fortalecer sua própria identidade; diminuir a dependência da criança de seus pais; compreender vidas interiores mais complexas do que a dela (em momentos nos quais a criança inverte sua vida com a de indivíduos mais velhos); perceber outros papéis; explorar relações interpessoais; e auxiliar na maturação da criança, à medida que a necessidade de expressão do paciente (vista como fome de atos, e não de palavras) se torna menos intensa. Nos atos estão os sentimentos da criança e, em seus sentimentos, a compreensão de sua existência (Filipini, 2014; Moreno, 1975).

Psicóloga: “Como essa história termina?”.

G pegou o OII representando a personagem de professora e, jogando com seu papel, disse que todos estavam de castigo. Mesmo o Senhor Quietinho.

Psicóloga: “E o Senhor Quietinho?”.

G: “Ficou triste, porque não foi culpa dele”.

Psicóloga: “E o que ele poderia fazer para não ficar triste no fim, nem guardar a raiva?”.

Ao final da cena, G realizou uma pré-inversão com sua professora e, ao assumir o papel, apresentou um desfecho para a história muito semelhante ao que poderia ter ocorrido no contexto social. Ao solicitar novamente o solilóquio de G, o objetivo era compreender como ele se sentia após ser castigado por golpear seu agressor e os demais colegas, levando em conta mais uma vez a inadequação e falta de espontaneidade de seu comportamento.

Consideramos aqui que no contexto dramático é possível experimentar e vivenciar diversas possibilidades, o que se mostrou muito positivo na busca de respostas não conservadas da criança. Podendo-se fazer, desfazer e refazer cenas, a psicoterapeuta/diretora novamente pediu outra possibilidade em busca de uma nova proposta de relação em que fosse possível uma resposta mais espontânea e criativa de G. O Senhor Quietinho inicia uma briga.

Cena 3

Falei para a professora.

Refiz a cena na qual seu colega de classe incomodou e chutou o Senhor Quietinho. Como nova resposta, G levou a personagem do Senhor Quietinho até a professora e contou para ela que o colega o havia chutado e incomodado.

Psicóloga: “E isso funcionou?”.

G: “Sim, porque aí a professora só colocou o valentão de castigo e disse que o Senhor Quietinho era um bom menino”.

Nessa última cena, G encontrou uma resposta diferente, original, criativa e adequada para lidar com seu problema: uma resposta espontânea! O uso dos quadrinhos nessa sessão demonstrou a necessidade de G de ser uma boa criança. Isso está em consonância com a fase vivida pela faixa etária de G, pois, aos 7 anos, a criança começa a aprender as normas sociais e a desenvolver novos papéis em diferentes contextos, percebendo seu lugar no mundo. Entre os 7 e os 12 anos de idade, as crianças categorizam o mundo e buscam agir de acordo com as regras para se comportarem de maneira adequada. Nesse período, também são atraídas por personagens que representam o bem na dualidade existente entre ser bom e não ser mau, conforme apontam Zanardini e Muller (2002).

Vale destacar que G ficou entusiasmado com os quadrinhos, pedindo à sua mãe que imprimisse figuras-palito para que ele pudesse brincar com elas em casa após a sessão. Isso demonstrou a grande necessidade de G de expressar os sentimentos que havia guardado, quebrando sua reserva. A psicoterapeuta, percebendo a importância de trabalhar com as emoções de G, optou por ler o livro *Sentimentos de Carlota* nas sessões seguintes. Essa mudança teve impacto no comportamento de G, tanto nas sessões quanto fora delas. A criança não mais se limitava a ocupar apenas o espaço do sofá e falar sobre sua rotina diária ou jogar forca/resta um. Agora, ela passara a criar histórias com a família terapêutica da caixa lúdica, mantendo a dicotomia entre ser bom e ser mau, mas nas brincadeiras. G permitia-se transitar entre os papéis de vilão e super-herói.

G encontrou no OII e na criação de histórias em quadrinho uma maneira de elaborar seus sentimentos, angústias e vivências, levando o uso do material para sua casa.

Ao usar a criação de histórias em quadrinho como OII, a criança pôde testar novas cenas e possibilidades, expressando seus sentimentos sem receio de punições ou julgamentos. A oportunidade de experimentar livremente no contexto dramático fortaleceu a criança ao treinar seus papéis e encontrar possíveis respostas espontâneas e criativas a serem levadas para o contexto social.

Após realizar o uso do OII nas sessões, sua responsável trouxe como devolutiva um maior posicionamento de G em casa e com seus familiares. Destacou um ocorrido anterior à psicoterapia no qual G comeu Nutella por não conseguir dizer que não gostava do produto e voltou para casa chorando. Na situação, sua mãe acolheu-o e disse que não ficaria brava se G recusasse, apesar de incomodada com a falta de posicionamento de seu filho. G passou a se posicionar mais com relação ao que gostava e deixava de gostar, principalmente quando a família saía para comer fora. Aos poucos, G seguia exercitando respostas espontâneas e criativas.

Considerando a experiência de G e como já citado anteriormente nos aportes teóricos, a psicoterapia psicodramática infantil apresentou grande potencial preventivo ao permitir que a criança brincasse e exercitasse seu potencial criativo, além de reduzir o campo tenso, promovendo o jogo e o experimentar de novas respostas em busca de uma resposta espontânea, além de romper com possíveis lógicas afetivas de conduta no momento em que estas se construam.

Um fato interessante que ocorreu durante a psicoterapia de G foi a escolha da criança de usar o material e criar histórias em quadrinho sempre que vivenciava um novo papel em sua vida. Em sessões posteriores, G escolheu criar uma história na qual ele podia expressar um enredo em que um garoto estava interessado por uma garota, embora não tenha inicialmente assumido que essa história refletia sua própria experiência. Somente após algumas semanas, G verbalizou que estava apaixonado por uma colega. Nesse momento, ele novamente expressou o desejo de utilizar as histórias em quadrinho, agora explorando esse novo papel em sua narrativa.

O uso do OII permitiu a livre expressão e a exploração de papéis, aliviando a tensão no campo terapêutico. Isso possibilitou que G, mesmo que a princípio hesitante ou sem ter elaborado completamente seus sentimentos e percepções sobre novos papéis, conseguisse desenvolvê-los e apresentá-los no contexto do como se. Na sessão em que ele assumiu o papel de namorado, enquanto a terapeuta desempenhava o papel contrário, G pode não ter se sentido preparado ou fortalecido o suficiente para adotar esse novo papel como seu. No entanto, após trabalhar com o OII quadrinho, G percebeu que estava pronto para assumir esse papel e expressou essa mudança em sessões subsequentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo realizado focou na descrição detalhada de uma sessão de psicoterapia psicodramática bipessoal com crianças, que se distingue em alguns aspectos do processo com adultos, ao pensarmos no manejo das técnicas psicodramáticas e nas etapas da sessão, principalmente ao considerarmos que a criança em sua natureza costuma chegar aquecida aos encontros, sendo importante a preparação do terapeuta para acompanhar o paciente durante o jogo dramático. Da mesma maneira, o compartilhar costuma ocorrer durante o jogo/a dramatização, nem sempre sendo verbalizado claramente pela criança.

Ao analisarmos o caso G, percebemos um movimento conservado da criança, impedindo-a de brincar na sessão. A introdução da criação de histórias em quadrinho como OI e OII possibilitou o acesso aos conteúdos da criança, bem como a expressão de emoções e ações do protagonista.

Percebeu-se a importância do uso do OI e OII na forma de histórias em quadrinho, especialmente no caso de G. Isso permitiu ao paciente se distanciar de sua própria experiência, reduzindo a tensão e facilitando a expressão espontânea e criativa. Por meio desse recurso, a criança viu-se em um ambiente seguro onde pôde liberar seus sentimentos e buscar novas respostas espontâneas e criativas.

Também foi possível adaptar e aplicar técnicas psicodramáticas com resultados relevantes para o processo de G. Os solilóquios realizados pela criança, utilizando as cartas de emoções, permitiram que a terapeuta fizesse duplos e duplos espelhos, com os objetivos de esclarecer e validar os sentimentos do paciente. Isso propiciou a ampliação da autoconsciência de G. Além disso, os solilóquios realizados pelo próprio paciente, ao verbalizar como cada personagem se sentia em diferentes momentos, demonstraram a redução da tensão no campo terapêutico como resultado do uso do OII. Isso afastou G de sua experiência pessoal e possibilitou que ele dramatizasse seus sentimentos ao interpretar o papel do Senhor Quietinho.

Embora crianças pré-escolares não sejam capazes de inverter papéis, também foi viável realizar pré-inversões, solicitando que G tomasse decisões ou agisse no lugar das outras personagens presentes na história. Isso permitiu a expansão do mundo interno da criança, fazendo com que ele experimentasse a perspectiva de outras personagens e, assim, descobrisse outras possibilidades de ação.

Concluiu-se que esse recurso é tanto eficaz quanto relevante no trabalho com crianças, pois possibilita a redução da tensão no campo terapêutico, resgata a espontaneidade e criatividade do paciente durante a sessão e permite que ele teste novas respostas no como se, ampliando suas possibilidades de reação no contexto social. Por esse motivo, o recurso também é considerado preventivo ao ser usado com crianças, pois ocorre concomitantemente aos possíveis pontos de origem de respostas inadequadas e/ou respostas que se tornariam conservadoras. Isso oferece recursos para que a criança se compreenda melhor, perceba o outro, desenvolva independência, reconheça seus sentimentos e fortaleça seus relacionamentos.

Sobremaneira, o presente trabalho, além de contribuir com novos manejos que permitem o desenvolvimento de respostas criativas e espontâneas com o relaxamento do limite de si mesmo, atuando como facilitador terapêutico, contribui para a ampliação bibliográfica sobre o tema, de maneira a possibilitar novas investigações.

CONFLITO DE INTERESSE

As autoras declaram não haver conflito de interesse.

CONTRIBUIÇÃO DAS AUTORAS

Conceitualização: Santos MP; **Curadoria de Dados:** Santos MP, Martin MAF; **Análise Formal:** Martin MAF; **Investigação:** Santos MP; **Metodologia:** Santos MP, Martin MAF; **Administração do Projeto:** Santos MP, Martin MAF; **Supervisão:** Martin MAF; **Validação:** Martin MAF; **Escrita – rascunho original:** Santos MP; **Escrita – análise e edição:** Santos MP, Martin MAF; **Aprovação final:** Santos MP.

DISPONIBILIDADE DE DADOS DE PESQUISA

Não se aplica.

FINANCIAMENTO

Não se aplica.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, por sempre terem incentivado meus interesses em artes, quadrinhos, livros e mangás (que, de certa forma, hoje resulta nesta pesquisa); ao meu digníssimo, que me apoiou durante todo o processo e não me deixou desaquecer, sempre me lembrando quão pouco faltava para ser psicodramatista; a Cida, melhor orientadora, que acompanhou o desenvolvimento deste estudo e todas as peripécias envolvidas, sempre com paciência, referências e muito conhecimento; à banca durante a defesa de minha monografia, que mesmo sem saber inspirou o desenvolvimento desta pesquisa; à *Revista Brasileira de Psicodrama*, por ter concedido esse espaço; e também a G e sua família, que confiaram em mim durante o processo terapêutico e permitiram o desenvolvimento deste estudo.

REFERÊNCIAS

- Brasil (2016). *Resolução nº 510, de 7 de abril de 2016*. Sistema de Legislação da Saúde. Conselho Nacional de Saúde, Ministério da Saúde.
- Ferracini, L. G. (2018). Pesquisa qualitativa e psicodrama: desenvolvendo profissionais na docência e assistência em saúde. *V Seminário Internacional de Pesquisa e Estudos Qualitativos*, Foz do Iguaçu, 30 e 31 de maio e 1º de junho de 2018. Recuperado de <https://sepq.org.br/eventos/vsipeq/documentos/11882589823/10>
- Filipini, R. (2014). *Psicoterapia psicodramática com crianças: uma proposta sacionômica*. Ágora.
- Goldin, J. R., & Protas, J. S. (2007). Aspectos éticos da publicação de relatos de caso em psicoterapia. *Revista Brasileira de Psicoterapia*, 9(2), 147-157.
- Guimarães, L. A. (2020). Imagodrama: uso de bonecos e objetos-auxiliares em psicodrama individual e on-line. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 28(2), 106-117. <https://doi.org/10.15329/2318-0498.20039>
- Kaufman, A., & Gonçalves, C. S. (1988). Psicodrama moreniano com crianças. In C. S. Gonçalves (Ed.), *Psicodrama com crianças: uma psicoterapia possível* (pp. 65-85). Ágora.
- Khoury, G. (2020). Psicoterapia psicodramática com bonecos. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 28(1), 25-40. <https://doi.org/10.15329/2318-0498.19948>
- Malaquias, M. C. (2012). Teoria dos grupos e sociatria. In M. P. Nery & M. I. G. Conceição (Eds.), *Intervenções grupais: o psicodrama e seus métodos* (pp. 17-36). Ágora.
- Moreno, J. L. (1993). *Psicodrama*. Cultrix.
- Moreno, Z. T. (1975). *Psicodrama de crianças*. Vozes.
- Minayo M. S. (1999) *Pesquisa Social*. Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- Perazzo, S. (2018). O mito da cadeira vazia. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 26(1), 102-107. <https://doi.org/10.15329/2318-0498.20180020>
- Pires, N., Rojas, J. G., Sales, C. M. D., & Vieira, F. M. (2021). Therapeutic mask in psychodrama. *Frontiers in Psychology*, 11, 588877. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.588877>
- Rojas-Bermúdez, J. (1970). *Títeres y psicodrama*. Genitor.

- Rojas-Bermúdez, J., & Moyano, G. (2020). Puppets as psychotherapeutic instrument: intermediary and intra-intermediary object in psychodrama. *Journal of Applied Arts & Health*, 11(1-2), 135-141. https://doi.org/10.1386/jaah_00025_7
- Rojas-Bermúdez, J., & Sisto, C. J. G. (1970). *Títeres y psicodrama*. Genitor.
- Rojas-Bermúdez, J. G. (2013). *Videoconferência ABPS com Rojas-Bermúdez*. Boletins. Associação Brasileira de Psicodrama. Recuperado de <http://www.abps.com.br/boletins/1.pdf>
- Strauch, V. R. F., & Santana, V. F. O. (2022). O uso de tecidos como recurso no psicodrama clínico e socioeducacional. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 30, e0722. <https://doi.org/10.1590/psicodrama.v30.545>
- Zanardini, I. F., & Muller, S. K. (2002). Integração do psicodrama com as teorias do desenvolvimento infantil. In I. F. Zanardini (Ed.), *Introdução ao psicodrama clínico com crianças* (pp. 26-45). Arins.