Teleoficinas: estratégias para além das restrições

Robson Marlon Amaro da Silva

CAPS Infantojuvenil II Cidade Ademar

Introdução

Ao falarmos de infância e adolescência e a relação dos mesmos com o mundo virtual criamos diversos motivos para não expô-los a internet, porém, o isolamento social causado pela pandemia da COVID-19, fez com que muitas mães e pais, professores e profissionais de saúde abordassem estratégias utilizando as tecnologias virtuais para garantir o cuidado e alcançar seus paciente/alunos ou proporcionar lazer para seus filhos. Existe um consenso sobre os prejuízos referente ao tempo que as crianças e adolescentes ficam expostos à tela, mas precisamos discutir sobre a qualidade do que estão consumindo e como ocupamos estes espaços para ampliar o cuidado deste público.

Justificativa

Visando as restrições do Plano SP, o aumento dos números de casos em todo Brasil e a importância em continuar o cuidado com os usuários, propomos este projeto buscando como estratégias grupos de jogos online de fácil acesso, que possibilitem criar uma sala privada para realização de atividades, que poderão contar com conversas sincronizadas pelo aplicativo *Discord.* O *Discord* tem como ferramenta a conectividade de vários usuários em um grupo para realização de conversa em áudio ou/e vídeo. Devido à suspensão dos grupos durante a fase emergencial do Plano São Paulo, a solução proposta nesse projeto possibilita que os participantes interajam de maneira sincronizada e com interação por voz e vídeo. Dessa maneira, suprimos uma necessidade de alcance que foi diminuída devido à conversão de grupos em atendimentos individuais, fazendo com que nosso alcance aos pacientes fosse limitado. Ainda que haja possibilidade de manter os atendimentos presenciais de forma individual, notamos que os grupos têm uma função terapêutica específica, e contempla perfis em que a interação entre jovens se faz muito necessária. Sem a ida às escolas e com lugares públicos fechados, pensamos que a manutenção desses grupos de forma remota pode oferecer formação de vínculos, suprindo parte dessa necessidade.

Enfatizamos que a demanda pelo serviço, sobretudo do público adolescente, aumentou durante a pandemia, e a ideia de um grupo de jogos online pelo *Discord,* contempla principalmente essa faixa etária, garantindo o cuidado ampliado tão necessário neste momento.

Objetivo

Esse projeto teve como objetivo criar um espaço de descontração e diminuir o estresse, interação social por meio virtual e propor um espaço de cuidado virtual direcionado para o lúdico. A ideia era que, na impossibilidade de que esse adolescente frequentasse outros ambientes além do doméstico, as plataformas online sejam uma maneira de oferecer um ambiente diverso, seguro e com diferentes possibilidades de interação. Por este motivo acredito que discutir sobre esta temática e refletir sobre como aumentar as estratégias para alcançar as crianças e os adolescentes no contexto virtual, seja de extrema importância para os dias atuais.

Relato da vivência

Após inscrição dos usuários indicados para o grupo, foi criado um grupo no *Whatsapp* que era aberto para troca de mensagem somente no horário combinado e um grupo de conversa de voz no *Discord* onde era encaminhado o link no momento do jogo com quem estiver online. Os usuários indicados para participar do grupo e que estavam online se conectaram para iniciarmos o jogo. Ressaltamos que para cada jogo tinha um grupo diferente. Demos início a este projeto no mês de maio e finalizamos em julho, tendo duração de dois meses. Concluímos o projeto por motivo da flexibilização das restrições do Plano SP e a retomada dos grupos presenciais. Encontramos diversos desafios no decorrer do projeto. Dentre eles, quero ressaltar dois. Primeiro a discussão com profissionais de saúde sobre a temática de saúde virtual, sabemos que existe um consenso quando falamos sobre o tempo de exposição das crianças e adolescentes a tela, mas quero ressaltar que devemos refletir sobre a que conteúdo estão expostos. Seria maravilhoso para alguns ou, em minha opinião, um retrocesso se não existissem mais as tecnologias, porém como somos contemporâneos desta era digital temos que pensar como desenvolvermos lugares de cuidado no meio virtual, sendo este meio hoje também grande causador de sofrimento para a infância e a adolescência. Por falta de debate sobre este assunto, alguns profissionais acreditavam que colocar mais tempo de tela para seus pacientes não seria terapêutico.

O segundo ponto de maior dificuldade foi o acesso à internet de crianças e adolescentes e a instabilidade da rede no serviço. Porém conseguimos realizar alguns encontros entre dois usuários e observamos que com a duração e a rotina do grupo alcançamos o objetivo deste projeto.

Contribuições

A pandemia da COVID-19 fez-nos pensar sobre uma nova forma de cuidado, neste período conselhos de várias áreas da saúde entenderam como uma estratégia possível os tele atendimentos e as telemedicinas. Acredito que pensar em saúde virtual será mais que necessário, pois já percebemos a tempo como o vida virtual afeta a sociedade real. E ficam os desafios, como ampliarmos nossas estratégias e alcançarmos a infância e adolescência em todos os seus espaços de convívio?