



PRODUÇÃO DE RECURSOS LÚDICOS COMO ESTRATÉGIAS TERAPÊUTICAS EM ATENDIMENTOS PSICOLÓGICOS DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES NUMA ENFERMARIA HOSPITALAR: RELATO DE EXPERIÊNCIAS

MARIANA PINHO GOMES DE OLIVEIRA; YADJA DO NASCIMENTO GONCALVES

Introdução: A internação hospitalar produz impactos diretos a saúde emocional do paciente. Quando acontece durante a infância e na adolescência pode acarretar atrasos no desenvolvimento cognitivo, emocional e social. A utilização do lúdico é de fundamental importância no momento do atendimento psicológico de crianças e adolescentes, pois o brincar faz parte da forma como estes sujeitos interagem com o mundo. Dessa forma, o lúdico ajuda a criança e o adolescente a simbolizar a experiência hospitalar, assim como pode ser usado como estratégia de enfrentamento, promovendo bem-estar e ressignificação deste momento. **Objetivo:** O presente trabalho objetiva elucidar sobre a experiência da construção de um jogo terapêutico no atendimento psicológico de uma enfermaria infantil em um hospital geral. **Relato de experiência:** Durante estágio em residência multiprofissional, numa enfermaria infanto-juvenil se fez necessário produzir um material que pudesse aproximar, vincular e fazer produzir elaboração das experiências nos pacientes internados. O jogo, que é utilizado como estratégia terapêutica, tem como objetivo realizar perguntas de forma lúdica a respeito da internação, da relação com as emoções, com a família e consigo mesmo. Diante disso, foi confeccionado um baralho com 48 cartas com diferentes perguntas identificadas por grupos com imagens diferentes, as perguntas foram pensadas para produzir reflexão nas crianças e adolescentes que viriam a ser atendidos. A faixa etária do público alvo pensado durante a construção do material foi de 7 a 16 anos. **Conclusão:** Foi percebido que a utilização do baralho durante os atendimentos produziu maior aproximação e interesse nas crianças e adolescentes atendidos, o baralho proporcionou maior aprofundamento das temáticas de atendimento e possibilitou a realização de rastreios de comportamentos de risco, inclusive auto lesivos, ideação suicida, entre outros, produzindo vínculo e possibilitando melhor enfrentamento do período de internação hospitalar.

Palavras-chave: **LÚDICO; PSICOLOGIA; INFÂNCIA; ADOLESCÊNCIA; HOSPITALIZAÇÃO**