Trabalho apresentado no 24º CBCENF

Título: USO DE JOGOS COMO RECURSO PARA NOMEAR EMOÇÕES NA SAÚDE MENTAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Relatoria: Beatriz Evangelista de Morais Lopes
Samuel Fernandes de Oliveira

Autores: Angela Maria Alves e Souza
Michell Ângelo Marques Araújo

Modalidade: Comunicação coordenada

Área: Tecnologias e comunicação na formação de enfermagem

Tipo: Relato de experiência

Resumo:

INTRODUÇÃO: As emoções são reações imediatas aos estímulos e os sentimentos envolvem componentes cognitivos de percepção e avaliação. Entretanto, há uma diferença entre sentir e nomear sentimentos. Os jogos fazem parte da vida do ser humano, desde a infância e são mediadores nas relações com as coisas do mundo. O uso de jogos como recurso para nomear as emoções pode contribuir no processo terapêutico de saúde mental dos indivíduos em tratamento, pois integra as dimensões social, motora, afetiva, cognitiva e personalidade. OBJETIVO: Relatar a experiência de uma atividade terapêutica com o uso de jogo das emoções com os pacientes do hospital-dia. MÉTODOS: Estudo do tipo relato de experiência sobre uma atividade terapêutica, realizada no dia 31 de maio de 2022, com 15 pacientes do hospital-dia do Hospital de Saúde Mental Professor Frota Pinto. O jogo utilizado era constituído por um tabuleiro, um peão e um dado. O tabuleiro possuía 36 casas com 12 emoções diferentes, sendo cada casa composta por uma emoção e desenhos ilustrativos correspondentes, como, raiva, alegria, preocupação, tristeza, medo, entre outros. Todos os participantes jogavam o dado e andavam as casas, com o mesmo peão para que não existisse competição, de acordo com o número sorteado. A cada rodada, o paciente relatava o que lhe causa a emoção sorteada e fazia a expressão facial e corporal que tem com a mesma. RESULTADOS: Todos os pacientes participaram ativamente durante a execução da atividade e, pôde se observar êxito ao final na sua execução por meio de feedback fornecido pelos mesmos. Desse modo, podemos afirmar que foram alcançados todos os objetivos estipulados para a atividade, sendo seus principais: a estimulação da introspecção e reflexão acerca das emoções por parte dos pacientes. CONCLUSÃO: Portanto, nota-se a importância do uso de jogos como método auxiliar no acompanhamento de pessoas com sofrimento mental grave, visto que, por possuir um caráter lúdico, consegue transmitir as informações com maior facilidade e manter a atenção dos envolvidos no conteúdo apresentado.