

BRINCAR E VIVER: ATIVIDADES INTERATIVAS COMO CAMINHO PARA O FORTALECIMENTO EMOCIONAL

CARVALHO, Ana Paula Fortes¹; MARTINS, Diego Gomes²; SOUSA, Ítalo Ricardo Marinho³; BRAGA, Livia de Lima⁴; LIMA, Mara Clara Meneses⁵; BARDAWIL, Maria Guimarães⁶; MOURA, Maria Helena Nunes Cavalcante Rodrigues⁷; OLIVEIRA, Natália Bianca Gomes⁸; REGO, Ryan Clark Sousa Brasil⁹; FILHO, Sérvulo Carvalho de Sousa¹⁰; CARVALHO, Cláudia Maria Sousa¹¹

E-mail do discente apresentador: nataliabianca1709@gmail.com

Introdução: O câncer infantil é uma realidade delicada e desafiadora, tanto para as crianças quanto para suas famílias. Enfrentar o diagnóstico e o tratamento de uma doença grave na infância afeta, profundamente, o desenvolvimento emocional, psicológico e social dos pequenos pacientes. Crianças com câncer vivenciam uma série de mudanças em suas rotinas e em suas vidas, incluindo hospitalizações, tratamentos agressivos, interrupções nas atividades escolares e limitações físicas. Nesse cenário, o ambiente hospitalar pode se tornar um local de sofrimento e ansiedade, tornando-se fundamental buscar formas de minimizar esses impactos e promover o bem-estar. Diante disso, é crucial a implementação das atividades lúdicas, tendo em vista que o brincar é um dos principais meios de expressão e aprendizado das crianças, permitindo que elas canalizem suas emoções, como medo e insegurança, de maneira segura e criativa. Brincar ajuda a reduzir o estresse e a melhorar o humor, proporcionando momentos de alegria e descontração, essenciais para o equilíbrio psicológico. **Objetivos:** Estimular o fortalecimento emocional de crianças portadoras de câncer, promovendo o bem-estar emocional e incentivando a autoexpressão, por meio de atividades lúdicas, dessa forma, ajudando-as a compreenderem e a lidarem melhor com a própria condição, além de proporcionar o desenvolvimento de habilidades socioemocionais essenciais para enfrentar os desafios da doença. **Método:** Foi realizada uma abordagem dinâmica para interação das crianças em que pôde-se fazer uma analogia com o filme "Divertidamente", da Disney Pixar, ao exibir placas de cada personagem e explicar sobre suas respectivas emoções e a importância de cada uma. Ademais, no segundo momento, realizou-se uma oficina de arteterapia – foram distribuídos kits com lápis de cor, lápis de escrever e desenhos dos personagens do filme para colorir de acordo com o que estava sentindo no momento - com a finalidade de expressar seus sentimentos mediante a pintura. Por fim, foram feitas algumas perguntas para as crianças sobre o explicado, a fim de monitorar o absorvido por elas durante a ação do projeto. Por fim, foram feitas algumas perguntas para as crianças sobre o que foi explicado, a fim de monitorar o que foi absorvido por elas ao desenvolver do projeto. **Resultados:** Ao decorrer do projeto foram feitas várias abordagens sobre as emoções e a importância de se expressar, desse modo, promovendo a redução do estresse e a ansiedade, facilitando a expressão emocional, proporcionando o bem-estar momentâneo e fortalecendo habilidades sociais. **Conclusão:** A realização do projeto possibilitou a melhora da qualidade de vida durante o tratamento, ao oferecer mecanismos que a ajudam a lidar com os desafios emocionais de forma mais positiva, uma vez que integrar o brincar ao ambiente terapêutico se revela uma estratégia eficaz para promover a saúde mental de crianças com câncer.

Referências

LOPES, R. C. S.; SILVA, F. G. A ludoterapia como intervenção no tratamento psicológico infantil em oncologia. **Revista Psicologia em Pesquisa**, v. 8, n. 1, p. 30-37, 2014.

CARDOSO, C. R. F.; ALVES, J. R. O uso de atividades interativas no ambiente hospitalar e o impacto na saúde mental infantil. **Revista Psicopedagogia**, v. 34, n. 2, p. 50-59, 2016.

SILVA, A. P. R.; DIAS, C. M. Estratégias lúdicas e fortalecimento emocional de crianças em tratamento oncológico. **Psicologia em Estudo**, v. 22, n. 1, p. 101-110, 2017.