

EU SOU O SOLUÇO - RELATO DE EXPERIÊNCIA DA UTILIZAÇÃO DE UM DESENHO ANIMADO COMO FERRAMENTA DE TRABALHO PSICOLÓGICO

Eidiclea Regiane Gonçalves (Psicologia Hospitalar, H.U./UEM, Maringá-PR, Brasil); Andréia Cristina de Farias (Psicologia Hospitalar, H.U./UEM, Maringá-PR, Brasil); Jane Biscaia Hartmann (Psicologia Hospitalar, H.U./UEM, Maringá-PR, Brasil); Karolina Reis dos Santos (Psicologia Hospitalar, H.U./UEM, Maringá-PR, Brasil).

contato: eidiclea-psico@hotmail.com

Este trabalho relata a adoção de uma estratégia de atendimento num caso de amputação infantil. Uma criança de 7 anos chegou ao hospital após sofrer um trauma ocular, apresentando a mão esquerda dilacerada e queimaduras na face, pescoço e braço esquerdo; lesões decorrentes de sua brincadeira com bombas. A criança fez uma cirurgia de emergência para amputação dos dedos e parte da mão esquerda. Foi solicitado atendimento psicológico pela pediatria com a queixa do menino estar chorando. Após o rapport ele foi levado a sala de atendimentos da psicologia onde deu-se início a um jogo de cartas. Entre uma carta e outra o paciente relatou o que havia acontecido e, ao final, chorando, faz a seguinte pergunta: “minha mão não vai crescer, tia?”. Este questionamento levou a um trabalho visando a elaboração da perda e favorecimento do processo de luto do corpo perdido, além de possibilitar a escuta de suas angústias e medos. Em caso de amputação, geralmente o paciente passa por uma série de reações emocionais, podendo vivenciar um desajustamento ao ter que lidar com a dependência, a perda da auto-estima e sentimentos de inferioridade além da necessidade da reconstrução da imagem corporal. Em meio as reações emocionais, o paciente que sofre uma amputação pode apresentar entre vários sintomas, o de ansiedade, depressão e desesperança. Para favorecer a identificação, a projeção e a simbolização, utilizamos o desenho infantil Como Treinar Seu Dragão, onde Solução, garoto esperto e aventureiro, mas também muito magricelo e atrapalhado, frente a necessidade de vencer um desafio para provar seu valor como guerreiro ao seu pai, acaba ferindo um dragão que perde parte de sua cauda. Solução, que vive inventando engenhocas para livrar a ilha onde mora de ataques de insetos, começa então a trabalhar em um artefato que possa substituir a parte perdida do dragão ferido. Em outro momento do filme o próprio Solução perde uma das pernas e necessita de uma prótese. Ao final do filme passado para o paciente, o mesmo diz: “Eu sou o Solução”. Percebemos que no término desta internação a criança estava confiante de que conseguiria se adaptar a sua nova condição como um forte guerreiro. Deste modo, o filme enquanto estratégia de atendimento, foi utilizado pelo menino como uma simbolização de seu próprio estado, contribuindo para que o mesmo pudesse elaborar sua perda, dando à ela um sentido.

Palavras chave: Amputação. Psicologia hospitalar. Desenho animado.