

eP1646

**O Roleplay associado à exposição aos estímulos como intervenção no tratamento de pessoas com problemas relacionados ao uso de substâncias psicoativas**

Rodrigo dos Santos Zancan, Karina Proença Ligabue - HCPA

O objetivo deste trabalho é apresentar e discutir um relato de experiência da participação do residente de Terapia Ocupacional nos grupos de Roleplay associado à exposição aos estímulos realizados na Unidade de Adição do Hospital de Clínicas de Porto Alegre. O Roleplay também chamado de ensaio comportamental tem por objetivo ensaiar e aprimorar estratégias de enfrentamento a serem realizadas frente a situações de risco para recaída. Já a exposição aos estímulos tem por finalidade reduzir a intensidade das reações internas e aumentar a probabilidade de praticar o uso das habilidades de enfrentamento durante o estado de excitação que tais estímulos geram, visando desenvolver a eficácia do mesmo. Realização de sessões em grupo com indivíduos internados para tratamento de desintoxicação em uma unidade de adição de um hospital público na cidade de Porto Alegre, desenvolvidas semanalmente, com duração de 90 minutos em média. Em cada sessão é realizado o ensaio comportamental associado à exposição aos estímulos de uma situação de risco específica para recaída, com a finalidade de aprender, melhorar e/ou aperfeiçoar habilidades de enfrentamento. Explica-se que a tentativa é de criar uma cena o mais próximo do cotidiano da Pessoa. Leva-se em consideração a importância de descrever a situação o mais próximo possível do real, pedindo para o participante descrever detalhes do ambiente, as pessoas envolvidas, o momento do dia, o que estava fazendo exatamente naquele momento. Na situação escolhida o paciente encena o seu próprio papel e os demais pacientes e profissionais compõem o resto da cena. A elaboração de estratégias de enfrentamento se dá através de feedback realizado pelo grupo de pacientes e equipe. Percebe-se que a maioria dos participantes demonstram dificuldades em realizar comportamentos efetivos referentes às habilidades de assertividade e recusa. A utilização de objetos ligados ao consumo de substâncias faz com que de forma subjetiva os participantes refiram aumento da fissura, caracterizada por um pensamento sobre o uso da substância, acompanhado de sensações físicas desconfortáveis e estresse. Na medida em que os indivíduos têm a oportunidade de praticar comportamentos em ambiente protegido e desenvolver e/ou aperfeiçoar respostas de enfrentamento mais efetivas frente a determinadas situações, se tem como perspectiva um aumento na probabilidade de que estes sejam capazes de usar essas habilidades de modo eficaz ao encontrar estímulos posteriormente. Palavras-chaves: Roleplay, exposição aos estímulos, substâncias psicoativas