



Adilson Rocha Ferreira

Universidade Federal de Alagoas (UFAL)

adilsonrf.al@gmail.com

EXERGAMES E SAÚDE MENTAL: UMA PESQUISA-INTERVENÇÃO EM UM CAPS DA CIDADE DE MACEIÓ

RESUMO

A presente dissertação opera com oficinas de jogos digitais que requerem movimento do corpo humano para interação com o jogo – exergames – no âmbito da saúde mental. Dessa forma, temos como objetivo geral cartografar os processos de interação estabelecidos por pessoas adultas em sofrimento psíquico com os exergames, a partir da realização das oficinas terapêuticas em CAPS da cidade de Maceió. Já como objetivos específicos, temos: identificar de que forma as oficinas potencializaram as relações entre os oficinasandos durante as oficinas e verificar como se dá o acoplamento sujeito-máquina na interação dos oficinasandos com os exergames. Para tanto, este estudo se caracteriza como uma pesquisa qualitativa com a abordagem da pesquisa-intervenção, apoiando-se no método da cartografia. Os dados foram analisados e discutidos a partir de dois marcadores: “conectar-se com o outro” e “acoplamento”. As oficinas com os exergames se mostraram como uma potente ferramenta para pôr em prática atividades engajadoras, pois, quando realizadas em grupo, evidenciaram a questão da construção coletiva de saberes, bem como a seu compartilhamento, potencializando as relações e proporcionando novas experiências às pessoas em sofrimento psíquico.

Palavras-chave: Saúde Mental. Centro de Atenção Psicossocial. Reabilitação psicossocial. Exergames. Cognição.

EXERGAMES AND MENTAL HEALTH: A RESEARCH-INTERVENTION IN A CAPS OF THE CITY OF MACEIÓ

ABSTRACT

The present dissertation operates with digital games workshops that require human body movement for interaction with the game - exergames - in the field of mental health. Thus, we have as general objective to map the interaction processes established by adults in psychological distress with the exergames, starting from the therapeutic workshops at CAPS in the city of Maceió. As specific objectives, we have: to identify how the workshops strengthened the relationships among clerks during workshops and to verify how the subject-machine coupling occurs in the interaction of clerks with exergames. Therefore, this study is characterized as a qualitative research with the intervention-research approach, based on the cartography method. Data were analyzed and discussed from two markers: "connect with each other" and "coupling". The workshops with the exergames proved to be a powerful tool for engaging in engaging activities, because when carried out as a group, they highlighted the question of the collective construction of knowledge, as well as its sharing, enhancing relationships and providing new experiences for people in suffering.

Keywords: Mental health. Center for Psychosocial Care. Psychosocial rehabilitation. Exergames. Cognition.

Submetido em: 19/04/2018

Aceito em: 28/04/2018

DOI: 10.28998/2175-6600.2018v10n20p319

1 RESUMO DA DISSERTAÇÃO

Considerando o movimento da reforma psiquiátrica e suas mobilizações que visam a reestruturação do modelo assistencial em Saúde Mental, aliado às potencialidades das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), a presente dissertação opera com oficinas de jogos digitais que requerem movimento do corpo humano para interação com o jogo – exergames – no âmbito da saúde mental. Dessa forma, temos como objetivo geral cartografar os processos de interação estabelecidos por pessoas adultas em sofrimento psíquico com os exergames, a partir da realização das oficinas terapêuticas em CAPS da cidade de Maceió. Já como objetivos específicos, temos: identificar de que forma as oficinas potencializaram as relações entre os opinandos durante as oficinas e verificar como se dá o acoplamento sujeito-máquina na interação dos opinandos com os exergames. Nessa perspectiva, a pesquisa tem como foco discutir a possibilidade de abertura de um diálogo entre os exergames e o cuidado em Saúde Mental, no intuito de criar outros dispositivos, baseados nos pressupostos da Reforma Psiquiátrica, que possam desenvolver o protagonismo de pessoas em sofrimento psíquico em seus processos de reabilitação psicossocial. Para tanto, este estudo se caracteriza como uma pesquisa qualitativa com a abordagem da pesquisa-intervenção, apoiando-se no método da cartografia. Os encontros semanais em forma de oficinas foram realizados de fevereiro a setembro de 2017, totalizando 21 encontros, desde à chegada ao CAPS até a finalização do estudo. Optamos por realizar as oficinas com o grupo aberto aos participantes, tendo a participação de 16 participantes. Entretanto, devido à assiduidade dos participantes nas oficinas, decidimos acompanhar os processos de interação estabelecidos nas oficinas de dois jogadores: Guile e Mário. Durante as oficinas, além da filmagem dos encontros, foram realizadas observações de forma participante e registro diário dos acontecimentos como fonte de dados para análise. Os dados foram analisados e discutidos a partir de dois marcadores: “conectar-se com o outro” e “acoplamento”. As oficinas com os exergames se mostraram como uma potente ferramenta para pôr em prática atividades engajadoras, pois, quando realizadas em grupo, evidenciaram a questão da construção coletiva de saberes, bem como a seu compartilhamento, potencializando as relações e proporcionando novas experiências às pessoas em sofrimento psíquico. Nesse sentido, a presente pesquisa pode contribuir no cenário de invenção de novas práticas de cuidado no âmbito da saúde mental, elencando práticas relacionadas com a saúde mental, como as práticas de expressão corporal através das oficinas com os exergames.

REFERÊNCIAS

- ALONSO, K. et al. Diálogos possíveis: entre a autopoiesis e as tecnologias da inteligência. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 33, n. 121, p. 1073-1087, dez. 2012.
- ALVES, L. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.
- AMARANTE, P. Reforma psiquiátrica e epistemologia. **Cadernos Brasileiros de Saúde Mental**, v. 1, n. 1, p. 34-41, 2009.
- _____. **Saúde mental e atenção psicossocial**. Rio de Janeiro: SciELO-Editora FIOCRUZ, 2007.
- ANDERSON-HANLEY, C. et al. Autism and exergaming: effects on repetitive behaviors and cognition. **Psychology research and behavior management**, v. 4, p. 129-137, 2011.
- ARANHA, G. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. **Ciências & Cognição**, v. 3, p. 21-62, 2004.
- BARACHO, A. et al. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Porto Alegre, v. 34, n. 1, p. 111-126, 2012.
- BARBOSA, B. et al. A Percepção de Regras de Controle em Consoles de Oitava Geração. In: **Proceedings of SBGames 2013**. São Paulo, 2013.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BARROS, L.; KASTRUP, V. Cartografar é acompanhar processos. In: PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L. (Orgs.) **Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- BARROS, R. **Saúde mental e web rádio: criando laços via recursos informatizados no CAPS Jatiúca**. 2012. 118 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2012.
- BEHRENS, M.; OLIARI, A. A evolução dos paradigmas na educação: do pensamento científico tradicional a complexidade. **Revista diálogo educacional**, v. 7, n. 22, 2007.

BITTENCOURT, I. **O processo de habilitação psicossocial de pessoas em sofrimento psíquico na interface com produção em blog**. 2012. 115 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2012.

BRASIL. Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012. Aprova normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. **Diário Oficial da União**, 2013.

_____. Lei n. 11.129, de 30 de junho de 2005. Institui o Programa Nacional de Inclusão de Jovens – ProJovem; cria o Conselho Nacional da Juventude – CNJ e a Secretaria Nacional de Juventude; altera as Leis no s 10.683, de 28 de maio de 2003, e 10.429, de 24 de abril de 2002; e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília. 2005.

_____. Ministério da Saúde. Lei nº 10.216, de 6 de abril de 2001. Dispõe sobre a proteção e os direitos das pessoas portadoras de transtornos mentais e redireciona o modelo assistencial em saúde mental. **Diário Oficial da União**, 2001.

_____. Ministério da Saúde. Portaria SNAS nº 224, de 29 de janeiro de 1992: estabelece diretrizes e normas para o atendimento em saúde mental. **Diário Oficial da União**, 1994.

_____. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. **Saúde mental no SUS: os Centros de Atenção Psicossocial**. Brasília: Ministério da Saúde, 2004.

_____. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. **Saúde mental no SUS: os Centros de Atenção Psicossocial**. Brasília: Ministério da Saúde, 2004.

_____. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Atenção Básica. **Diretrizes do NASF – Núcleo de Apoio à Saúde da Família**. Brasília: Ministério da Saúde, 2009.

_____. Portaria GM nº 336, de 19 de fevereiro de 2002. Define e estabelece diretrizes para o funcionamento dos Centros de Atenção Psicossocial. **Diário Oficial da União**, 2002.

_____. Portaria nº 154, de 24 de janeiro de 2008. Cria os Núcleos de Apoio à Saúde da Família – NASF. **Diário Oficial da União**, 2008.

_____. Ministério da Saúde. Portaria nº 3.088, de 23 de dezembro de 2011. Institui a Rede de Atenção Psicossocial para pessoas com sofrimento ou transtorno mental e com

necessidades decorrentes do uso de crack, álcool e outras drogas, no âmbito do Sistema Único de Saúde. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 26 dez. 2011.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAPRA, F. **As conexões ocultas**: ciência para uma vida sustentável. São Paulo: Cultrix, 2005.

_____. **A teia da vida**: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. São Paulo: Cultrix, 2006.

CAPRA, F.; LUISI, P. **A visão sistêmica da vida**: uma concepção unificada e suas implicações filosóficas, políticas, sociais e econômicas. São Paulo: Cultrix, 2014.

CARNEIRO, M. **O acoplamento tecnológico e a comunicação em rede**: inventando outros domínios de aprendizagem. 2003. 187 f. Tese (Doutorado em Informática na Educação) - Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2003.

CHANG, Y.; CHEN, S.; HUANG, J. A Kinect-based system for physical rehabilitation: a pilot study for young adults with motor disabilities. **Research in developmental disabilities**, v. 32, n. 6, p. 2566-2570, 2011.

COELHO, P. Um mapeamento do conceito de Jogo. **Revista GEMInIS**, n. 1 Ano 2, p. 251-261, 2011.

COLVERA, L.; MACHADO, A. Cuidado da enfermagem em saúde mental: desafio da modernidade. In: JORGE, M.; SILVA, W.; OLIVEIRA, F. (Orgs.). **Saúde mental**: da prática psiquiátrica asilar ao 3º milênio. São Paulo: Lemos, 2000. p. 67-71.

CRESWELL, J. **Projeto de pesquisa**: métodos qualitativo, quantitativo e misto. 3.ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

DELGADO, P. Saúde mental e direitos humanos: 10 Anos da lei 10.216/2001. **Arquivos Brasileiros de Psicologia**, v. 63, n. 2, 2011.

DEMOLY, K. **Escritura na convergência de mídias**. 2008. 213 f. Tese (Doutorado em Informática na Educação) - Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008.

FERREIRA, A.; FRANCISCO, D. Oficinando com os exergames: habitando territórios ainda pouco explorados. In: DEMOLY, Karla Rosane do Amaral; FONTENELLE, Maria Aridenise Macena; CHAGAS, Maria de Fátima de Lima das. (Orgs.) **Redes de cuidado e aprendizagem na saúde mental e na educação**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2017.

FERREIRA NETO, J. Psicologia e saúde mental: três momentos de uma história. **Saúde em Debate**, v. 32, n. 78-79-80, p. 18-26, 2008.

FRANCISCO, D. **Criando laços via recursos informatizados**. 2007. 172 f. Tese (Doutorado em Informática na Educação) - Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

_____. Oficina, officinar, officinando em saúde mental com tecnologias digitais. In: MARASCHIN, Cleci; FRANCISCO, Deise Juliana; DIEHL, Rafael. **Oficinando em rede: oficinas, tecnologias e saúde mental**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2011.

FRANCISCO, D.; AXT, M.; MARASCHIN, C. Informática e saúde mental: caminhos de uma oficina. **RENOTE: Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 5, n. 1, p. 1-16, 2007.

GEE, J. Bons videogames e boa aprendizagem. **Revista Perspectiva**, Florianópolis, v. 27 n. 1, pp. 167-178, jan./jun. 2009.

_____. **Bons videogames + boa aprendizagem**: colectânea de ensaios sobre os videogames, a aprendizagem e a literacia. Portugal: Edições Pedágio, 2010.

_____. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

GRUSKA, V.; DIMENSTEIN, M. Reabilitação Psicossocial e Acompanhamento Terapêutico: equacionando a reinserção em saúde mental. **Psicologia Clínica**, v. 27, n. 1, 2015.

GUERRA, A. Oficinas em saúde mental: percurso de uma história, fundamentos de uma prática. In: COSTA, C.; FIGUEIREDEO, A (Orgs). **Oficinas terapêuticas em saúde mental**: sujeito, produção e cidadania. Rio de Janeiro: Contracapa, 2004a.

GUERRA, A. Campos. Reabilitação psicossocial no campo da reforma psiquiátrica: uma reflexão sobre o controverso conceito e seus possíveis paradigmas. **Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental**, v. 7, n. 2, p. 83-96, 2004b.

GULARTE, D. **Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis: Novas Idéias, 2010.

HERÓDOTO. **Histórias - Livro I – Clio**. São Paulo: Edipro, 2015.

HONORATO, A. et al. A vídeo-gravação como registro, a devolutiva como procedimento: pensando sobre estratégias metodológicas na pesquisa com crianças. In: REUNIÃO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO, 29., 2006, Caxambu. **Anais...**, Caxambu: ANPEd, 2006.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 8 ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

JOHNSON, S. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

KASTRUP, V. O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. In: PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L. (Orgs.) **Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

KINOSHITA, R. Contratualidade e reabilitação psicossocial. In: PITTA, Ana. (Org). **Reabilitação Psicossocial no Brasil**. 4 ed. São Paulo: Hucitec, 2016.

KROEFF, R. **Experiências coletivas com tecnologias digitais: um encontro entre videogames e a cultura da mobilidade**. 2016. 97 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social e Institucional) - Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e Institucional, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

KROEFF, R.; BAUM, C. Oficinas e pesquisa-intervenção: videogames como processo enativo. In: MARASCHIN, C.; KROEFF, R.; GAVILLON, G (Orgs.). **Oficinando com jogos digitais: experiências de aprendizagem inventiva**. Curitiba: CRV, 2017.

LEUTWYLER, H. et al. Adherence to a Videogame-Based Physical Activity Program for Older Adults with Schizophrenia. **Games for health: research, development, and clinical applications**, v. 3, n. 4, p. 227-233, 2014.

_____. Videogames to promote physical activity in older adults with schizophrenia. **Games for health: research, development, and clinical applications**, v. 1, n. 5, p. 381-383, 2012.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

LIMBERGER, L.; PELLANDA, N. O iPad e os aplicativos de jogos como instrumentos complexos de cognição/subjetivação em autistas. **Revista Jovens Pesquisadores**, v. 4, n. 1, 2014.

LOIZOS, P. Vídeo, filme e fotografias como documentos de pesquisa. In: BAUER, M.; GASKELL, G. (Orgs.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 137-155.

LUZ, A. **Video game**: história, linguagem e expressão gráfica. São Paulo: Blucher, 2010.

MÂNGIA, E.; LANCMAN, S. Núcleos de Apoio à Saúde da Família: integralidade e trabalho em equipe multiprofissional. **Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo**, v. 19, n. 2, 2008.

MARASCHIN, C. **Oficinando em rede**: experiências de si em espaços de afinidade com videogames. Manuscrito não publicado, NUCOGS/UFRGS, Porto Alegre, 2011.

MARASCHIN, C. Pesquisar e intervir. **Psicol. Soc.**, Porto Alegre, v. 16, n. 1, p. 98-107, 2004.

MARASCHIN, C.; BAUM, C. Videogames como objetos interessantes ao estudo da cognição. **Reflexão e Ação**, v. 21, n. 2, p. 254-273, 2013.

MARASCHIN, C.; FILHO, C. Jogos digitais baseados em localização, aprendizagem e sistemas complexos. In: MARASCHIN, C.; KROEFF, R.; GAVILLON, G (Orgs.). **Oficinando com jogos digitais**: experiências de aprendizagem inventiva. Curitiba: CRV, 2017.

MARASCHIN, C.; KROEFF, R.; GAVILLON, P (Orgs.). **Oficinando com jogos digitais**: experiências de aprendizagem inventiva. Curitiba: CRV, 2017.

MARCIEL, S. C. Reforma psiquiátrica no Brasil: algumas reflexões. **Cad Bras Saúde Mental**, v. 4, n. 8, p. 73-82, 2012.

MATURANA, H. **Cognição, ciência e vida cotidiana**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

_____. **Emoções e linguagem na educação e na política.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

MATURANA, H.; VARELA, F. **Autopoiesis and cognition: the realization of the living.** Springer Science & Business Media, 1980.

_____. **A árvore do conhecimento: as bases da compreensão humana.** São Paulo: Palas Athena, 2001.

MAURENTE, V. **Imagens do hospício vazio: fotografia, pesquisa e intervenção.** 2010. 208 f. Tese (Doutorado em Informática na Educação) - Programa de Pós-graduação em Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

McGONIGAL, J. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo.** Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MENDONÇA, T. As oficinas na saúde mental: relato de uma experiência na internação. **Psicologia: ciência e profissão**, v. 25, n. 4, p. 626-635, 2005.

MINAYO, M. (Org.) **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde.** São Paulo: Hucitec, 2010.

_____. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** Petrópolis: Vozes, 2015.

MOITA, F. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @.** São Paulo: Alínea, 2007.

MONTE, W. **Oficinando com jovens: análise de processos de atenção na experiência com jogos digitais.** 2014. Dissertação (Mestrado em ambiente, Tecnologia e Sociedade). Programa de Pós-Graduação em Ambiente, Tecnologia e Sociedade, Universidade Federal Rural do Semi-Árido, Mossoró, 2014.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Itaú Cultural, UNESP, 2003.

NAKAMURA, A. **Exergames: jogos digitais para longeviver melhor.** 2015. 104 f. Dissertação (Mestrado em Mídias Digitais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015.

OH, Y.; YANG, S. Defining exergames and exergaming. **Proceedings of Meaningful Play**, p. 1-17, 2010.

OLIVEIRA, J.; CREPALDI, M. A epistemologia do pensamento sistêmico e as contribuições de Humberto maturana. **Psicologia em Estudo**, v. 22, n. 3, p. 325-334.

PAPASTERGIOU, M. Exploring the potential of computer and video games for health and physical education: a literature review. **Computers & Education**, v. 53, n. 3, p. 603-622, 2009.

PASSOS, E.; BARROS, R. A cartografia como método de pesquisa-intervenção. In: PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L. (Orgs.) **Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

PAULON, S. A análise de implicação com ferramenta na pesquisa-intervenção. **Psicol. Soc.**, Porto Alegre, v. 17, n. 3, p. 18-25, 2005.

PELLANDA, N. Acoplamento tecnológico e autismo: o iPad como instrumento complexo de cognição/subjetivação/Technological coupling and autism: the iPad as a complex tool of cognition/subjetivation. **Revista Polis e Psique**, v. 4, n. 3, p. 136-149, 2014.

_____. Tecnologias touch: uma abordagem complexa do autismo. In: LIMA, M. et al. (Orgs). **Didática e Prática de Ensino na relação com a Escola**, Livro 01. Fortaleza: Universidade Estadual do Ceará, 2015. p. 4530- 4538.

PELLANDA, N.; ARAUJO, B.; SCHNEIDER, P. Educação e sofrimento: marcas de um paradigma. **Reflexão e Ação**, v. 15, n. 2, p. 54-67, 2008.

PITTA, A. (Org.). **Reabilitação Psicossocial no Brasil**. 4 ed. São Paulo: Hucitec, 2016.

_____. O que é reabilitação psicossocial o Brasil, hoje? In: PITTA, Ana. (Org). **Reabilitação Psicossocial no Brasil**. 4 ed. São Paulo: Hucitec, 2016.

PRENSKY, M. **Não me atrapalhe, mãe-eu estou aprendendo!'**: como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI, e como você pode ajudar. São Paulo: Phorte, 2010.

RIBEIRO, M. **A saúde mental em Alagoas: trajetória da construção de um novo cuidado**. Tese de Doutorado do Programa de Pós-graduação da Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo. 2012.

RICKES, S.; MARASCHIN, C. Oficinando em rede: marcas iniciais de um percurso. In: MARASCHIN, Cleci; FRANCISCO, Deise Juliana; DIEHL, Rafael. **Oficinando em rede: oficinas, tecnologias e saúde mental**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2011.

ROCHA, M. Psicologia e as práticas institucionais: a pesquisa-intervenção em movimento. **Psico**, v. 37, n. 2, p. 169-174, 2006.

ROCHA, M.; AGUIAR, K. Pesquisa-intervenção e a produção de novas análises. **Psicologia: ciência e profissão**, Brasília, v. 23, n. 4, p. 64-73, 2003.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: volume 3**. São Paulo: Blucher, 2012.

SARACENO, B. **Libertando identidades: da reabilitação psicossocial à cidadania possível**. Rio de Janeiro: Te Corá/Instituto Franco Basaglia, 1999.

_____. Reabilitação psicossocial: uma estratégia para a passagem do milênio. In: PITTA, Ana. (Org). **Reabilitação Psicossocial no Brasil**. 4 ed. São Paulo: Hucitec, 2016a.

_____. Reabilitação psicossocial: uma prática à espera de teoria. In: PITTA, Ana. (Org). **Reabilitação Psicossocial no Brasil**. 4 ed. São Paulo: Hucitec, 2016b.

SCHRANK, G.; OLSCHOWSKY, A. O centro de atenção psicossocial e as estratégias para inserção da família. **Revista - Escola de enfermagem universidade de São Paulo**, v. 42, n. 1, p. 127, 2008.

SIMONDON, G. **El modo de existencia de los objetos tecnicos**. Buenos Aires: Prometeu Libros, 2007

SISTEMA ÚNICO DE SAÚDE. CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE. Comissão Organizadora da III CNSM. **Relatório Final da III Conferência Nacional de Saúde Mental**. Brasília, 11 a 15 de dezembro de 2001. Brasília: Conselho Nacional de Saúde/Ministério da Saúde, 2002.

SOTHERN, M. Obesity prevention in children: physical activity and nutrition. **Nutrition**, v. 20, n. 7, p. 704-708, 2004.

SQUIRE, Kurt. From content to context: videogames as designed experience. **Educational researcher**, v. 35, n. 8, p. 19-29, 2006.

SUHONEN, K. et al. Seriously fun – exploring how to combine promoting health awareness and engaging gameplay. **Proceedings of MindTrek**, 7-9 October 2008 Tampere, Finland. p. 18-22, 2008.

SURUAGY, C. **A produção de vídeo por pessoas em sofrimento psíquico no CAPS de Marechal de Deodoro**. 2017. 111 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2017.

TELLES, H. Antropologia e game studies: o giro cultural na abordagem sobre os jogos eletrônicos. In: ALVES, L.; NERY, J (Orgs.). **Jogos eletrônicos, mobilidades e educação: trilhas em construção**. Salvador: EDUFBA, 2015.

TENÓRIO, F. A reforma psiquiátrica brasileira, da década de 1980 aos dias atuais: história e conceitos. **História, Ciências, Saúde - Manguinhos**, v. 9, n. 1, p. 25-59, 2002.

TRIVIÑOS, A. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VAGHETTI, C.; BOTELHO, S. Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de Exergames. **Ciências e Cognição**, v. 15, n. 1, p. 64-75, 2010.

VARELA, F. **Conhecer: as ciências cognitivas tendências e perspectivas**. Lisboa: Instituto Piaget, 1988.

VARELA, F. J.; THOMPSON, E.; ROSCH, E. **A mente corpórea: ciência cognitiva e experiência humana**. Lisboa: Instituto Piaget, 1991.

VASCONCELLOS, M. **Pensamento sistêmico: o novo paradigma da ciência** Campinas, São Paulo: Papirus, 2010.

VELLOSO, F. **Informática: conceitos básicos**. Elsevier Brasil, 2014.

WACHS, F. **Educação física e saúde mental: uma prática de cuidado emergente em centros de atenção psicossocial (CAPS)**. 2008. 133f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2008.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Global Recommendations on Physical Activity for Health**. Geneva, World Health Organization, 2010.

ZANOLLA, S. **Videogame, educação e cultura: pesquisas e análise crítica**. Campinas: Editora Alínea, 2010.