

**A IMPLEMENTAÇÃO DOS
EXERGAMES NO ÂMBITO
DA SAÚDE MENTAL:
percorrendo outros
percursos e traçando
outras formas de fazer o
cuidado**

THE IMPLEMENTATION OF
EXERGAMES IN MENTAL HEALTH
FIELD: percurring other pathways
and developing other ways to care

LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS
EXERGAMES EN EL ÁMBITO DE LA
SALUD MENTAL: percorrendo
otros cursos y trazando otras
formas de hacer el cuidado

**Adilson Rocha Ferreira¹
Deise Juliana Francisco^{2, 3}**

RESUMO

O contexto da Saúde Mental é marcado por mobilizações que visam a reestruturação do modelo assistencial às pessoas em sofrimento psíquico. Para instituir ações que apoiem a busca pela autonomia dos usuários dos serviços de atenção à saúde mental, surgem as oficinas terapêuticas, que são atividades desenvolvidas em grupo com a presença e orientação de profissionais, constituindo a principal forma de tratamento oferecida nos Centros de Atenção

¹ Graduação em Educação Física - Licenciatura pela Universidade Federal de Alagoas - UFAL (2013). Possui Especialização em Mídias na Educação pela Universidade Federal de Alagoas - UFAL (2016). Mestre em Educação pela Universidade Federal de Alagoas - UFAL (2018). Doutorando em Educação pela Universidade Federal de Alagoas - UFAL. E-mail: adilsonrf.al@gmail.com.

² Graduação em Psicologia e Licenciatura em Psicologia, Mestrado em Educação e Doutorado em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Professora na Universidade Federal de Alagoas – UFAL. E-mail: deisej@gmail.com.

³ Endereço de contato com os autores (por correio): Universidade Federal de Alagoas. Centro de Educação - CEDU. Av. Lourival Melo Mota, s/n, Tabuleiro do Martins, CEP: 57072-970 - Maceió, AL – Brasil.

Psicossocial (CAPS). O objetivo desse relato de experiência foi verificar a avaliação do uso dos videogames que utilizam o movimento do corpo humano como mecanismo de interação – exergames – por pessoas em processo de reabilitação psicossocial de um CAPS do município de Maceió-AL. Foram desenvolvidas quatro oficinas terapêuticas com os exergames, com o intuito de proporcionar práticas corporais para pessoas em sofrimento psíquico. Quatro usuários do CAPS participaram dos encontros. Após analisar as oficinas, pode-se considerar que os exergames constituem uma ferramenta potencial a ser implementado no processo de reabilitação de pessoas em sofrimento psíquico, possibilitando outras formas de realizar o cuidado no âmbito da Saúde Mental.

PALAVRAS-CHAVE: Reabilitação psicossocial; Jogos digitais; CAPS; Exercício físico; Formas de apropriação.

ABSTRACT

The context of Mental Health is marked by mobilizations that seek to restructure the care model to people in psychological distress. In order to institute actions that support the search for the autonomy of the users of the mental health services, the therapeutic workshops are developed, which are activities developed in a group with the presence and orientation of professionals, constituting the main form of treatment offered in the Centers of Psychosocial Attention (CAPS). The objective of this experience report was to verify the evaluation of the use of videogames that use human body movement as an interaction mechanism - exergames - by people in the process of psychosocial rehabilitation of a CAPS in the city of Maceió-AL. Four therapeutic workshops were developed with the exergames in order to provide corporal practices for people in psychological distress. Four CAPS users attended the meetings. After analyzing the workshops, it can be considered that the exergames constitute a potential tool to be implemented in the process of rehabilitation of people in psychological distress, enabling other ways of performing care in the field of Mental Health.

KEYWORDS: Psychosocial rehabilitation; Digital games; CAPS; Physical exercise; Forms of appropriation.

RESUMEN

El contexto de la salud mental se caracteriza por manifestaciones destinadas a la reestructuración del modelo de atención de salud para las personas en los trastornos psicológicos. De interposición de acciones para apoyar la búsqueda de la autonomía de los usuarios de los servicios de salud mental, hay talleres terapéuticos, que son actividades en un grupo con la presencia y orientación de profesionales y es la principal forma de tratamiento que se ofrece en los centros de salud mental de la comunidad (CAPS). El objetivo de este informe de la experiencia fue evaluar la evaluación del uso de los juegos de vídeo que utilizan el movimiento del cuerpo humano como mecanismo de interacción - exergames - por las personas en proceso de rehabilitación psicosocial de un CAPS en la ciudad de Maceió-AL. Cuatro talleres terapéuticos con exergames fueron desarrollados con el fin de proporcionar prácticas corporales de las personas en los trastornos psicológicos. Cuatro miembros de lo CAPS participaron en los encuentros. Tras el análisis de los talleres, se puede considerar que exergames son una herramienta potencial para ser implementado en el proceso de rehabilitación de las personas en los trastornos psicológicos, lo que permite otras maneras de lograr la atención bajo la Salud Mental.

PALABRAS CLAVE: Rehabilitación psicosocial; Juegos digitales; CAPS; Ejercicio físico; Formas de propiedad.

Recebido em: 30.09.2017. Aceito em: 12.01.2018. Publicado em: 29.06.2018.

Introdução

Em um panorama histórico, conforme Amarante (2007), o contexto da Saúde Mental é marcado por mobilizações que visam a reestruturação do modelo assistencial às pessoas em sofrimento psíquico, retirando-as do enclausuramento dos hospitais psiquiátricos, onde surgiram denúncias de abandonos e maus tratos. Dessa forma, com o intuito de assegurar os direitos das pessoas com transtorno mental, o movimento da reforma psiquiátrica – Movimento dos Trabalhadores em Saúde Mental (MTSM) – deu início às discussões acerca de um modelo assistencial humanizado, centrado na reinserção social, até que foi aprovada a Lei Federal nº 10.216, de 6 de abril de 2001, que dispõe sobre a proteção dos direitos das pessoas em sofrimento psíquico, bem como a reestruturação do modelo assistencial em saúde mental, a desinstitucionalização e a humanização (BRASIL, 2001).

No sentido de proporcionar um atendimento mais humanizado, com a Portaria SNAS nº 224, de 29 de janeiro de 1992, são criados os Centros de Atenção Psicossocial (CAPS), que constituem a principal estratégia nesse novo modelo de assistência à pessoa em sofrimento psíquico, o qual substitui o modelo hospitalocêntrico (BRASIL, 1994). Os CAPS atuam com o objetivo de reinserir o sujeito com transtorno mental à sociedade, promovendo a saúde e o bem-estar através de ações articuladas em forma de rede em conjunto com a família.

A fim de instituir ações para apoiar a busca pela autonomia dos usuários dos serviços, com a Portaria GM nº 336, de 19 de fevereiro de 2002, surgem as oficinas terapêuticas, constituindo a principal forma de tratamento oferecido no CAPS (BRASIL, 2002). Essas oficinas são atividades desenvolvidas em grupo com a presença e orientação de profissionais que têm vários objetivos, dos quais

podemos destacar o desenvolvimento das habilidades corporais através de oficinas terapêuticas de expressão corporal (BRASIL, 2004).

Desenvolvido pelo Ministério da Saúde, o documento "Saúde mental no SUS: os Centros de Atenção Psicossocial" (BRASIL, 2004), baseado na Portaria GM nº 336, tem por objetivo esclarecer como funciona esse novo modelo assistencial em saúde mental. No que concerne à equipe multiprofissional, o documento elenca o professor de Educação Física entre os profissionais aptos a trabalhar em CAPS.

Ainda em relação ao mesmo documento, levando em conta as sugestões e recomendações para o espaço físico da instituição, pode-se notar que é recomendável um espaço físico destinado a realização de oficinas e atividades de recreação/esportivas. Dessa forma, é notável a consideração dessas ações como benéficas para o tratamento e acompanhamento dos usuários do CAPS.

A atuação do profissional de Educação Física vem se consolidando, ganhando espaço e maior especialidade no campo de Saúde Mental. Hoje, o profissional compõe também as Equipes do Núcleo de Apoio à Saúde da Família (NASF), que fazem o apoio compartilhado com a Saúde Mental, sendo um dos profissionais das equipes que promovem estratégias no cuidado às pessoas com sofrimento mental e/ou com problemas decorrentes do uso de álcool e outras drogas (BRASIL, 2008, 2009). A Lei nº 11.129, de 30 de junho de 2005, que institui o Programa de Residência Multiprofissional em Saúde e em área profissional da saúde para o profissional de Educação Física (BRASIL, 2005) e a Resolução CONFEF nº 230/2012, de 16 de abril de 2012, que dispõe sobre a especialidade do profissional em Educação Física na área da Saúde Mental (CONFEF, 2012), reafirmam o compromisso e a importância deste campo profissional para a Saúde Mental.

Contudo, há a necessidade de pensarmos em uma Educação Física que emerge do CAPS, considerando suas características peculiares, e não uma Educação Física imposta à instituição (WACHS, 2008).

De acordo com Gee (2010), as tecnologias dão origem a determinados efeitos – muito diferentes uns dos outros – em função dos contextos específicos em que se inserem. Nesse sentido, as tecnologias podem se constituir em ferramentas potenciais no campo da saúde mental, pois quando inseridas em oficinas, além de construir outros modos de fazer o cuidado, criam diferentes experiências de vida para pessoas em sofrimento psíquico devido à capacidade de convergência de mídias e atividades em grupo (FRANCISCO; AXT; MARASCHIN, 2007).

Segundo Huizinga (2014), o jogo é elemento constituinte da cultura humana e o considera como:

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana" (HUIZINGA, 2014 p. 33).

No contexto da saúde mental, parece relevante considerar que, a partir do jogo, busca-se a possibilidade de transformação da realidade em que o jogador se encontra, fugindo da "confusão" da vida e da imperfeição do mundo para uma perfeição temporária e limitada, levando-o a uma reflexão sobre a prática do jogo (HUIZINGA, 2014).

Os *exergames*, classe de jogos que utiliza o movimento humano para controlar as ações, feito esse antes só possível com *joysticks* – controles manuais –, teve sua maior popularização na sétima geração de games, com a

aparência dos consoles – aparelhos dedicados aos jogos digitais – caseiros *Playstation 3*, *Nintendo Wii* e *Xbox 360*, proporcionando uma melhor experiência de imersão, além de aumentar o nível de atividade física do jogador (OH; YANG, 2010). Estudos prévios (LEUTWYLER et al., 2012, 2014) investigaram a contribuição dessa nova classe de games no âmbito da saúde mental, com a utilização do *Xbox 360* com o sensor *Kinect*, obtendo resultados satisfatórios, como melhoria na capacidade funcional e na capacidade cognitiva dos sujeitos, além de proporcionarem uma prática prazerosa e saudável às pessoas em sofrimento psíquico.

O objetivo desse relato de experiência foi verificar a avaliação do uso dos videogames que utilizam o movimento do corpo humano como mecanismo de interação com o jogo – *exergames* – por pessoas em processo de reabilitação psicossocial de um CAPS do município de Maceió-AL.

Metodologia

Para que possamos atingir as metas pré-estabelecidas, é de suma importância que as ações a serem desenvolvidas sejam planejadas, a fim de que as atividades ocorram de forma organizada, o que minimiza o aparecimento de imprevistos durante o percurso do projeto.

Foram desenvolvidas oficinas terapêuticas de jogos digitais com enfoque na utilização dos *exergames*, com o intuito de proporcionar práticas corporais em um CAPS do município de Maceió-AL, com o auxílio das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), em consonância com o que orienta os preceitos do Movimento da Reforma Psiquiátrica. De acordo com a Portaria GM n.º 336, a “oficina terapêutica” é considerada como uma forma organizada de intervenção dos serviços substitutivos, tendo como objetivo

desenvolver atividades grupais de socialização, expressão e inserção social (BRASIL, 2002).

Em conjunto com a equipe do CAPS, foram escolhidos os possíveis participantes das oficinas terapêuticas de jogos digitais, baseado no histórico dos usuários na instituição. Em princípio, os possíveis participantes foram convidados a participar das intervenções, esclarecendo a natureza da intervenção, os objetivos, a metodologia, os benefícios previstos (divertimento, bem-estar físico e psicológico), os potenciais riscos e incômodos (cansaço físico e/ou mental) que esta poderia acarretar, conforme direciona a Resolução CNS n.º 466 de 12 de outubro de 2012 (BRASIL, 2013).

Uma vez aceito o convite, os participantes estavam aptos a participar dos encontros. Porém, cabe salientar que os participantes foram informados que poderiam declinar da participação na intervenção em qualquer momento durante o processo. Em princípio, detemo-nos a selecionar 4 usuários do CAPS para melhor desenvolvermos as oficinas, tendo em vista a especificidade dos games.

Nesse sentido, foram realizados 4 encontros entre os meses de outubro e novembro do ano de 2015, sob a supervisão da equipe do CAPS, os quais estão descritos abaixo.

No primeiro encontro foi feita uma avaliação diagnóstica com os participantes da intervenção, de modo a reunir informações no que concerne à relação entre sujeito e atividade física, bem como a relação dos sujeitos com os jogos digitais. Rodas de conversa e minijogos recreativos foram realizados com o fim de melhor estabelecer a relação entre o(a) participante e a oficina. Esta etapa foi considerada de notável importância, pois, a partir dela, foram delineados os seguintes encontros. Ao fim, foi apresentado de forma breve o console *Xbox 360* com o sensor *Kinect* que viria a ser utilizado nos próximos

encontros. Foi escolhido para as oficinas o console de *videogame Xbox 360* com o sensor *Kinect*, por ser o único que não necessita de implementos para realizar a interação com o game, apenas o movimento corpóreo é suficiente, oferecendo mais segurança aos indivíduos e sendo mais acessível financeiramente em relação a outros consoles da classe dos *exergames*.

No segundo e terceiro encontros foram realizadas as oficinas terapêuticas de jogos digitais com o auxílio do console *Xbox 360* com o sensor *Kinect*. Para isso, os participantes foram encorajados a experimentar a prática dos *exergames*, de modo que diferentes jogos foram postos à escolha dos participantes. Foram oferecidos jogos de diferentes gêneros, como por exemplo, esportes, ação e aventura, todos com classificação Livre. A seleção dos jogos foi feita por afinidade dos participantes, quando os mesmos foram encorajados a vivenciar o maior número de jogos disponíveis.

O quarto e último encontro foi destinado à avaliação e reflexão da experiência vivida com a utilização dos *exergames* no âmbito da Saúde Mental. Nesse momento, os participantes das oficinas, o responsável pelo projeto de intervenção, a equipe do CAPS e demais pessoas envolvidas no processo puderam pensar e discutir sobre as intervenções, ressaltando aspectos positivos e negativos, com o intuito de subsidiar direcionamentos para implementação de um programa de atividade física baseado nos *exergames*.

Apresentação dos Resultados e Discussão

No primeiro encontro, oicineiro, professor de Educação Física, em conjunto com a terapeuta ocupacional da instituição, fez o convite aos usuários ali presentes, onde foram explicados os detalhes das intervenções que seriam realizadas, como objetivos, possíveis riscos e benefícios. Neste encontro, 4

usuários aceitaram participar da oficina com os *exergames*. Foi feita uma avaliação diagnóstica com os participantes da intervenção, de modo a reunir informações no que concerne à relação entre sujeito e atividade física, bem como a relação dos sujeitos com os jogos digitais.

Em seguida, oicineiro falou sobre os jogos, indagando os usuários sobre experiências vividas com o uso de videogames. Todos relataram ter noção sobre a temática, sempre mostrando as mãos em posição de segurar um *joystick*. Com relação aos *exergames*, nenhum dos participantes relatou ter jogado nessa plataforma, duvidando até mesmo da possibilidade de jogar com os movimentos do corpo. Já com relação aos hábitos de vida relacionados à atividade física, os usuários relataram que possuem o hábito de se exercitarem, tendo como atividades principais a caminhada e o jogo de futebol, mesmo que esporadicamente.

Após essa breve conversa, foi apresentado o console *Xbox 360* com o sensor *Kinect* e alguns jogos disponíveis para que fosse decidido qual deles seria utilizado naquele encontro. Uma pergunta foi unânime: "tem futebol?". Com isso, ficou decidido que aquela oficina seria com o jogo *Kinect Sports First Season*, o qual tem a modalidade futebol. O icineiro foi o primeiro a jogar, demonstrando os movimentos que os participantes deveriam realizar no jogo. Nesse momento, dúvidas foram dirimidas quanto à posição e à distância em que o jogador deveria ficar em relação ao sensor *Kinect*.

De maneira geral, nesse primeiro encontro, os participantes não demonstraram problemas para interagir com o jogo. Entretanto, alguns responderam de forma mais lenta e outros de forma mais rápida aos comandos nos momentos cruciais de tomada de decisão, como chutar ou defender um chute do adversário. Um fato interessante que chamou a atenção foi com relação às reações dos participantes que não estavam jogando no momento,

sendo que eles comemoravam os êxitos do colega que estava jogando e o ajudava quando o jogador falhava com o seu objetivo. Esta etapa foi considerada de notável importância, pois, a partir dela, foram delineados os encontros posteriores.

No segundo e terceiro encontros foram realizadas as oficinas terapêuticas de jogos digitais com o auxílio do console *Xbox 360* com o sensor *Kinect*. Para isso, os participantes foram encorajados a experimentar a prática dos *exergames*, de modo que diferentes jogos de diferentes gêneros (esportes, ação e aventura, todos com classificação Livre) foram postos à escolha dos participantes. A seleção dos jogos foi feita por afinidade dos participantes, quando os mesmos foram encorajados a vivenciar o maior número de jogos disponíveis.

Ao chegar à instituição para o segundo encontro, um fato chamou a atenção. Os participantes, além de comentarem com outros usuários do CAPS a participação anterior na oficina com os *exergames* – o que gerou mais adeptos à oficina – estavam juntos antes do encontro compartilhando as experiências vividas na oficina passada. Dessa forma, a oficina teve que ser ajustada aos participantes daquele momento, o que causou algumas interferências com relação ao sensor *Kinect* devido ao elevado número de pessoas no recinto, extrapolando a quantidade previamente estabelecida.

Depois que os 7 participantes se acomodaram na sala, os jogos foram disponibilizados e eles escolheram praticar a modalidade boliche do jogo *Kinect Sports Second Season*. Semelhantemente à primeira oficina, a dificuldade em relação à realização dos movimentos no jogo de boliche foi sendo superada gradativamente, devido ao fato da mira, inerente ao jogo, ser uma característica imprescindível para cumprir o objetivo de derrubar o máximo de pinos possível. Com relação à atenção e ao tempo de resposta às ações do jogo, foi observado

que os participantes estavam mais ativos e atenciosos ao jogo, tanto no momento em que ele estava como jogador quanto como espectador dos demais participantes.

No terceiro encontro para realização das oficinas terapêuticas de jogos digitais, os participantes escolheram utilizar o jogo *Kinect Adventures!*. Da mesma forma que o encontro anterior, os participantes estavam em grupo no pátio da instituição esperando ansiosamente peloicineiro. No momento da interação com o game, os participantes se mostraram mais desvoltos e já não havia tantas dificuldades como nos primeiros encontros.

O quarto e último encontro foi destinado à avaliação e reflexão da experiência vivida com a utilização dos *exergames* no âmbito da Saúde Mental. Nesse momento, todos participantes das oficinas, o responsável pelo projeto de intervenção, a equipe do CAPS e demais pessoas envolvidas no processo puderam pensar e discutir acerca da implementação dos *exergames* como forma de cuidado no processo de reabilitação de pessoas em sofrimento psíquico, ressaltando aspectos positivos e negativos, com o intuito de subsidiar direcionamentos para implementação de um programa de atividade física baseado nos *exergames*.

Os participantes relataram ter gostado das oficinas com os jogos digitais, uma vez que eles puderam vivenciar momentos de descontração e rememoração do passado. Alguns participantes mencionaram que achavam importantes esses momentos lúdicos, pois eram espaços em que eles fugiam da “confusão” do mundo, mesmo que somente no período da oficina. Nesse sentido, destaco a fala de um dos participantes das oficinas: “Achei muito bom, pois deixa a pessoa concentrada. Além de trabalhar a mente, trabalha também o corpo. Gostei muito e deveria se repetir”.

Com relação à dificuldade de se jogar os *exergames* em comparação com os jogos que utilizam joystick para o controle das ações do jogo, um dos participantes da oficina relatou que jogar com os movimentos do corpo humano era mais fácil, pois não havia a necessidade de decorar e realizar combinações de botões para executar certas ações nos jogos, afinal era apenas mover o seu corpo que a ação era transmitida ao game.

Contudo, os participantes também relataram que a dificuldade dos jogos no primeiro encontro foi maior do que os jogos utilizados nos outros encontros. Há de se ter o cuidado na seleção dos jogos, sendo ideal que a dificuldade dos jogos seja gradual para que os participantes da oficina possam se adaptar à tecnologia dos *exergames*. Outro ponto negativo que os usuários pontuaram foi o local onde aconteceu as oficinas. Na sala, havia móveis e cadeiras, que foram movidas para as laterais para deixar o centro livre. Entretanto, devido ao sensor *Kinect*, houve momentos de interferência das pessoas que estavam ao lado, ocasionando em falhas e pausa nos jogos.

Outro fato importante que merece ser ressaltado é com relação à atmosfera que foi criada com a oficina, onde os participantes trocaram experiências, dando dicas uns aos outros, sempre falando para tentar ser mais rápido pois o jogador estava perdendo a bola todas as vezes, além de comemorarem os gols realizados, criando uma torcida pelo usuário que estava jogando. Pôde-se observar também uma cooperação entre os participantes, tanto com comparação com os resultados obtidos pelos jogadores - o que estimulou os participantes a ir sempre além dos seus resultados, motivando-os a se aperfeiçoarem continuamente; quanto de apoio com a torcida.

Considerações Finais

Este relato de experiência buscou verificar a avaliação do uso dos videogames que utilizam o movimento do corpo humano como mecanismo de interação com o jogo – *exergames* – por pessoas em processo de reabilitação psicossocial. Assim, buscou-se compreender como adultos experimentaram a prática dos *exergames* nas oficinas terapêuticas de jogos digitais desenvolvidas em um CAPS do município de Maceió-AL. A partir da realização de oficinas terapêuticas de jogos digitais, buscou-se, por meio das TDIC, em específico os *exergames*, criar outras possibilidades de fazer o cuidado, ressaltando esse processo de interação de pessoas com os jogos digitais.

Nesse sentido, com relação às tarefas e aos desafios que contemplavam os jogos utilizados nas intervenções, pôde-se observar a presença de um fator estimulante, quando os jogadores imergiram à realidade do jogo de modo a realizar esforços para que as barreiras impostas fossem superadas. O trabalho em grupo, o compartilhamento das experiências com os pares e o sentimento de ajudar o próximo são aspectos que puderam ser observados na realização das oficinas terapêuticas de jogos digitais, contribuindo com a socialização do saber construído durante as oficinas, numa esfera de educação compartilhada.

Dessa forma, pôde-se perceber que os *exergames* constituem uma ferramenta potencial a ser implementado no processo de reabilitação de pessoas em circunstância de sofrimento psíquico, possibilitando outras formas de realizar o cuidado no âmbito da Saúde Mental baseadas nos princípios de um atendimento humanizado. Contudo, vale salientar que, quando falamos sobre a prática dos *exergames* em ambiente de saúde mental, não temos a intenção de substituir os trabalhos realizados pelos profissionais pelas TDIC, mas sim proporcionar a vivência de outras experiências que talvez possam

contribuir para a invenção de metodologias, enriquecendo o trabalho que se encontra em andamento.

É válido salientar que, quando falamos sobre a prática dos *exergames* em ambiente de saúde mental, não temos a intenção de substituir os trabalhos realizados pelos profissionais pelas TDIC, mas sim proporcionar a vivência de uma experiência que talvez possa contribuir para a invenção de metodologias alternativas, enriquecendo o trabalho que se encontra em andamento. Contudo, para que a implementação das TDIC seja feita de forma a trazer com a sua prática benefícios às pessoas em processo de reabilitação psicossocial, há a necessidade de se pensar sobre o planejamento das oficinas – espaço físico e seleção dos jogos – e estratégias pedagógicas de intervenção, baseadas em oficinas terapêuticas conduzidas por profissionais qualificados, de modo que o potencial que os *exergames* carregam consigo seja melhor aproveitado.

Referências

AMARANTE, Paulo. **Saúde mental e atenção psicossocial**. Rio de Janeiro: SciELO-Editora FIOCRUZ, 2007.

BRASIL. 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. 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.

_____. 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.

_____. 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.

_____. 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 nos 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.

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

_____. 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.

CONFEE, Resolução nº 230/2012, de 16 de abril de 2012. Dispõe sobre Especialidade Profissional em Educação Física na área de Saúde Mental. **Diário Oficial da União**, 2012.

FRANCISCO, Deise; AXT, Margarete; MARASCHIN, Cleci. 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, James. **Good video games and good learning: collected essays on video games, learning, and literacy**. New York: Peter Lang, 2010.

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

LEUTWYLER, Heather 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.

LEUTWYLER, Heather et al. 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.

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

WACHS, Felipe. **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.

Agradecimentos

Os autores gostariam de agradecer à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão de bolsa ao primeiro autor deste trabalho e à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Alagoas (FAPEAL) pelo financiamento da pesquisa pelo Edital Nº 13/2016 – Apoio a Pesquisas – PPGs/Humanidades.