



GAMETERAPIA COMO PROGNÓSTICO NO TRATAMENTO DE PACIENTES COM TRANSTORNOS MENTAIS: VIVÊNCIA ACADÊMICA

¹Igor Alves de Paiva Nascimento
¹Simony Rezende Soares
¹Renilma da Silva Coelho
¹Gleidilene Freitas da Silva
¹Jany Kessi Quinco de Oliveira
¹Giovanna Rosario Soanno Marchiori

¹Universidade Federal de Roraima (UFRR). Boa Vista, Roraima, Brasil.

Eixo temático: Assistência

Modalidade: Pôster

Link do ORCID do 1º autor: <https://orcid.org/0009-0008-8103-067X>

DOI: 10.53524/lit.edt.978-65-84528-37-6/31

RESUMO

OBJETIVO: Descrever a experiência vivenciada na promoção de atividades de gameterapia com usuários de um Centro de Atenção Psicossocial (CAPS). **MATERIAIS E MÉTODOS:** Refere-se a um relato de experiência de acadêmicos de enfermagem de uma instituição pública do extremo norte do Brasil, que discorre sobre o desenvolvimento de jogos educativos, para auxiliar os pacientes de uma instituição municipal psicossocial. O processo deu-se com a participação dos acadêmicos de enfermagem e as enfermeiras preceptoras do campo de estágio. **RESULTADOS E DISCUSSÃO:** As experiências do presente relato emergem sobre as atividades realizadas durante as oficinas terapêuticas que ocorreram no mês de março de 2024. As atividades realizadas buscaram estimular a cognição, concentração, memória e coordenação motora fina dos usuários. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A realização das atividades de gameterapia, em um Centro de Atenção Psicossocial representou um passo significativo na abordagem terapêutica e de reabilitação dos pacientes com transtornos mentais. Portanto, foi fundamental para garantir uma assistência humanizada e eficaz para os pacientes. **PALAVRAS-CHAVE:** Saúde Mental. Equipe Multiprofissional. Humanização da Assistência.

1 INTRODUÇÃO

Em primeiro viés, elenca-se a importância da portaria de Nº 399/GM de 19 de fevereiro de 2006, como definidora do novo modelo de atenção à saúde mental, no território nacional, que são os Centros de Atenção Psicossocial (CAPS) pautado em um atendimento multiprofissional baseado na interdisciplinaridade, substituindo o antigo modelo de hospitais psiquiátricos (Barteli e Silva, 2020).

Nessa perspectiva, essas mudanças foram pragmáticas, tendo em vista seu alcance e relevância na garantia de uma assistência de qualidade e assertiva para as pessoas portadoras de transtornos mentais no Brasil. No cenário nacional existem 2.795 CAPS espalhados regionalmente e devido a essa expansibilidade desse serviço foram realizados mais de 60 milhões de atendimentos psicossociais dentro do período de 2019 a 2021 (Brasil, 2022).

Além disso, o perfil dos pacientes atendidos no CAPS é caracterizado pela CID – 10 que inclui todos os transtornos mentais e comportamentais. Esse atendimento, por sua vez, se dá pela conduta do profissional ao prestar o acolhimento de forma humanizada, demonstrando um entendimento das singularidades, queixas e sofrimentos desse paciente. Esse profissional de saúde deve estar preparado para iniciar uma investigação, a partir de um caráter holístico, a fim de preservar a singularidade biopsicossocial do paciente (Moraes Filho *et al.* 2020).

Outrossim, as atividades desenvolvidas no CAPS têm o objetivo de proporcionar a desinstitucionalização do paciente com ênfase na recuperação de sua autonomia. Esse processo é continuado devido as oficinas terapêuticas capazes de proporcionar uma organização da assistência em saúde mental, sua aplicabilidade é focada na singularidade de cada usuário, por isso, ocorre de forma assertiva uma boa adesão dessas oficinas (Frazatto e Fernandes, 2021).

Dessa forma, nos CAPS dentro dessas atividades terapêuticas que ocorrem, a gameterapia, tem sido utilizada como uma ferramenta do processo interventivo de tratar ou evoluir no tratamento de pessoas com transtornos mentais. Essa categoria do cuidado trabalha na atividade cerebral, desenvolvendo a autopercepção, cognição, memória e sintomas depressivos (Moraes *et al.* 2022).

Considerando o exposto, o presente estudo buscou descrever a experiência vivenciada por acadêmicos de enfermagem, de uma instituição de ensino superior do extremo norte do Brasil, na promoção de atividades de gameterapia com usuários de um Centro de Atenção Psicossocial.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

Trata-se de um relato de experiência de acadêmicos de enfermagem do 5º ano, de uma Instituição Pública de Ensino Superior e das enfermeiras preceptoras de estágio, de abordagem qualitativa e descritiva. Desenhado para



descrever as atividades de gameterapia realizadas, no centro de atenção psicossocial localizado no Extremo norte do Brasil.

Este estudo desenvolveu-se, em uma unidade municipal psicossocial que atende crianças e adultos com transtornos mentais; pessoas com diagnóstico de Transtorno de Personalidade; Transtorno Depressivo Grave; Transtorno Afetivo Bipolar (TAB); Esquizofrenia, Ideação e Tentativas de Suicídio e Transtorno Obsessivo Compulsivo (TOC), por meio de serviços de acolhimento, atendimento médico-psiquiátrico, psicológico, oficinas terapêuticas, farmácia e suporte multidisciplinar.

A experiência foi vivenciada durante durante o mês de março de 2024 no estágio supervisionado – Internato I, o qual possibilita a atuação de acadêmicos de enfermagem em diversos serviços de saúde, realizando atividades de educação em saúde, práticas de enfermagem, identificando problemas e propondo intervenções nos serviços, e um destes campos de estágio foi essa unidade de saúde.

Foi proposto um total de 6 atividades, distribuídas em 6 dias, sobre as temáticas jogo da memória; ludo; dama; caça palavras e pega varetas. Dessa forma, as atividades ocorreram com a divisão de dois grupos diferentes: os intensivos e os não intensivos. Cabe pontuar que essa separação realizada foi com o intuito de humanizar o cuidado e facilitando uma interação entre eles.

3 RESULTADOS

A partir da experiência vivida pelos acadêmicos durante o estágio supervisionado em saúde mental, foi possível conhecer a instituição e reconhecer o papel da enfermagem dentro da unidade, na qual está atua em conjunto com uma equipe multidisciplinar que realiza um trabalho interdisciplinar. A enfermagem atua no acolhimento dos usuários que vem por demanda espontânea ou referenciados de outros serviços da rede de atenção psicossocial, além de planejar e executar oficinas terapêuticas aos pacientes.

Ao analisar as atividades desta Unidade de Saúde Mental, foi realizado um diagnóstico situacional dos seus principais desafios e foi identificado a possibilidade de trabalhar de forma mais dinâmica a singularidade de cada usuário nas oficinas terapêuticas, com a gameterapia.

Desta maneira, após identificação do problema foi realizada as atividades de gameterapia com ênfase em jogos, com o objetivo de estimular a memória, incentivar a atividade cerebral do paciente, cognição, atenção e o trabalho em equipe. Portanto, elenca-se os benefícios únicos que os jogos podem oferecer no desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais.

Para a divisão dos grupos, usamos o critério de pacientes intensivos e não intensivos, para cada grupo havia um interno auxiliando. As divisões variavam de acordo com o jogo proposto. Na (figura 1) pode-se observar os jogos utilizados durante as oficinas.

Figura 1 – Realização das atividades de gameterapia pelos acadêmicos de enfermagem.





Fonte: Autores, 2024.

Além disso, as atividades foram planejadas diariamente entre os acadêmicos e as preceptoras de estágio. Essa divisão será disseminada no quadro 1, onde poder-se-á ter uma visualização mais clara de todos os jogos propostos e suas finalidades para o prognóstico do quadro do usuário.

Quadro 1 – Desenvolvimento das atividades de gameterapia, proposta pelos acadêmicos.

<p>Atividade: Jogo da memória (frutas, animais e formas geométricas) Objetivo: Trabalhar a memória visual, a atenção e a concentração, encontrando, reconhecendo e associando pares de formas contribuindo para o desenvolvimento cognitivo.</p>
<p>Atividade: Jogo de Quebra-cabeça Objetivo: Desenvolvimento cognitivo e psicomotor dos pacientes. Ao explorar diferentes temas e níveis de dificuldade, elas aprimoram suas habilidades de concentração, paciência, raciocínio lógico e persistência.</p>
<p>Atividade: Jogo de tabuleiro Damas Objetivo: Estimula o desenvolvimento do aprender do paciente ajudando na aprendizagem de maneira mais fácil e eficiente, como também a imaginação, educando a atenção e a concentração, contribuindo para formar o espírito de investigação, além de promover o desenvolvimento da criatividade e da memória.</p>
<p>Atividade: Jogo de tabuleiro Ludo Objetivo: Os jogos de tabuleiro ajudam as crianças a desenvolverem o raciocínio lógico, a competitividade saudável, a agilidade, concentração, memória, valores e princípios de viver em sociedade.</p>
<p>Atividade: Jogo Pega Varetas Objetivo: Facilita o relacionamento social, aprendizados cognitivos, habilidades intelectuais e sensoriais, noção espacial, raciocínio lógico, coordenação motora, cálculo, destreza, planejamento, paciência e concentração.</p>
<p>Atividade: Jogo de atenção e sorte Bingo Objetivo: Tipo de jogo educativo, é uma metodologia ativa que propicia assimilação de conteúdos por meio do estímulo ao entusiasmo do discente, melhora as interações sociais, a cognição e as habilidades psicomotoras do estudante.</p>
<p>Atividade: Jogo com blocos Sequência Lógica Objetivo: O jogo Através de Histórias desenvolve essa habilidade, a qual ajuda na compreensão de leitura de um texto, organizando informações e ideias em sua própria escrita. Além de desenvolver habilidades de resolução de problemas que são importantes.</p>

Fonte: Autores, 2024.

4 DISCUSSÃO

A utilização de jogos eletrônicos na área da saúde, atualmente chamada de gameterapia, é uma modalidade de terapia relativamente nova, tendo o primeiro estudo científico publicado sobre ele em 2008 pela revista americana *Physical Therapy* (Teixeira *et al.*, 2020).

Tomando-se como base esse pressuposto, essas atividades apoiam-se fortemente no lúdico, fazendo uso de jogos educativos, videogames e realidade virtual. O objetivo é tornar a sessão mais interessante e dinâmica, facilitando a adesão do paciente ao tratamento ao mesmo tempo que os aparelhos selecionados conseguem alcançar o objetivo estabelecido pelo profissional da saúde (GOMES, 2021).

Essas práticas educativas dentro do CAPS são de extrema importância para proporcionar aos pacientes um momento de distanciamento das suas frustrações concedendo uma melhora na qualidade de vida, momento de coletividade social e até mesmo uma mudança comportamental. Dessa maneira, atualmente, muitas tecnologias educativas são implementadas nesse cuidado na tentativa de torná-lo humanizado e universal para todos os usuários, essas atividades têm um significado, uma vez que conseguem preencher a vida diária dos pacientes e deixá-los menos ociosos. Além disso, essas tecnologias do cuidado promovem a autonomia, a reflexão e uma ampla participação dos usuários, garantindo a efetivação da prestação do serviço dentro desses estabelecimentos de saúde (Teixeira *et al.*, 2020).

Levando-se em consideração tal pressuposto, as tecnologias educativas, quando aplicadas com efetividade podem até mesmo detectar alguns transtornos, como esquizofrenia, bipolaridade e ansiedade, tendo em vista a dificuldade e as atitudes que o paciente irá apresentar durante a atividade proposta. Dessa forma, é levada em consideração a singularidade de cada paciente para a aplicação dos jogos, tendo em vista que eles possuem sua efetividade voltada para



o entretenimento terapêutico desenvolvendo habilidades, ou seja, caracterizando-se como uma ferramenta prognóstica para o paciente (Souza e Classe, 2022)

Além disso, as contribuições da enfermagem frente às oficinas terapêuticas são amplas, pois vão desde o físico ao emocional. As atividades propostas em grupo exigem do profissional um manejo humanizado e interativo, por isso os jogos educativos são de grande valia, quando o assunto é interatividade social. É cabível, também, salientar que existe uma equipe multiprofissional, mas o papel da enfermagem frente ao cuidado é focado nas singularidades de cada paciente promovendo a solidariedade, o afeto e a autonomia dos pacientes (Barteli e Silva, 2020).

Dias *et al.*, (2019), descreve uma evolução em cinco habilidades cognitivas diretamente estimuladas (associação de conjuntos, associação de iguais e diferentes, percepção de letras e números, noção de números e de quantidade) e em outras cinco habilidades cognitivas que não foram alvo da intervenção (percepção de sequência, identificação de fatos pela sequência de ações, noção do tempo, percepção espaço-temporal e percepção de tamanho).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização dessas atividades de gameterapia nas oficinas de um Centro de Atenção Psicossocial (CAPS) no extremo norte do Brasil representou um passo significativo na abordagem terapêutica e de reabilitação dos usuários com transtornos mentais. A transição do modelo de atenção à saúde mental, com foco nos CAPS, foi fundamental para garantir uma assistência mais humanizada e eficaz para as pessoas portadoras de transtornos mentais no Brasil. A partir da portaria Nº 399/GM de 19 de fevereiro de 2006, o país testemunhou uma mudança substancial no paradigma de tratamento, substituindo os antigos hospitais psiquiátricos por uma abordagem multiprofissional e interdisciplinar.

A experiência vivenciada evidenciou a importância das atividades de gameterapia como uma ferramenta terapêutica eficaz no contexto dessas unidades de saúde mental. Através de jogos de tabuleiro e outras atividades lúdicas, foi possível estimular diversas habilidades cognitivas, sensoriais e motoras dos pacientes, contribuindo para sua reabilitação e melhorando sua qualidade de vida. Além disso, as atividades de gameterapia promoveram a integração social, a interação e reinserção dos pacientes no meio comunitário e familiar.

Diante dos resultados positivos vividos, sugere-se a continuidade e expansão das atividades de gameterapia, bem como a realização de estudos futuros para avaliar seus impactos a longo prazo. A gameterapia representa uma abordagem inovadora e promissora no tratamento de transtornos mentais, e seu potencial terapêutico merece ser explorado e aprimorado ainda mais. Espera-se que o presente estudo impulse novos estudos na área, novas propostas de intervenções e sirva de modelo para implantação de atividades de gameterapia nos CAPS do Brasil.

REFERÊNCIAS

BARTELI, K. R.; SILVA, E. G. DA. A Relevância do Trabalho de Enfermagem frente às Oficinas Terapêuticas em Saúde Mental. **Revista de Iniciação Científica e Extensão**, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 379–85, 2020. Disponível em: <https://revistasfasesa.senaaires.com.br/index.php/iniciacao-cientifica/article/view/296>. Acesso em: 27 mar. 2024.

FRAZATTO, C. F.; FERNANDES, J. C. Práticas do CAPS I e o desafio da desinstitucionalização. **Psicologia Revista**, [S. l.], v. 30, n. 1, p. 54–75, 2021. DOI: 10.23925/2594-3871.2021v30i1p54-75. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/psicorevista/article/view/44070>. Acesso em: 27 mar. 2024.

GOMES, N. M.. Uso de jogos na Terapia Ocupacional: uma revisão integrativa. 2021. 30 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Terapia Ocupacional) - Faculdade de Medicina, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. SUS realizou quase 60 milhões de atendimentos psicossociais nos CAPS de todo o Brasil entre 2019 e 2021. 2022. Disponível em: < <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/noticias/2022/abril/sus-realizou-quase-60-milhoes-de-atendimentos-psicossociais-nos-caps-de-todo-o-brasil-entre-2019-e-2021>>. Acesso em: 26 mar. 2024.

MORAES FILHO, M. I. *et al.* Perfil psicopatológico de atendimentos em serviço de saúde mental do entorno do Distrito Federal. **Nursing (São Paulo)**, [S. l.], v. 23, n. 262, p. 3633–3637, 2020. DOI: 10.36489/nursing.2020v23i262p3633-3637. Disponível em: <https://www.revistanursing.com.br/index.php/revistanursing/article/view/484>. Acesso em: 26 mar. 2024.

MoraisA. T. N. de; BaiaC. M.; Costa JúniorH. N. de A.; RochaL. S. de O. A influência da gameterapia sobre a depressão, imagem corporal e qualidade de vida em indivíduos adultos jovens. **Revista Eletrônica Acervo Saúde**, v. 15, n. 9, p. e10630, 17 set. 2022.

SOUZA, E. G.; CLASSE, T. M. de. Mapeamento sistemático: Detecção de Doenças Mentais por meio de Jogos Sérios. **Anais Estendidos do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)**, [S.l.], p. 1227-1236, out. 2022. ISSN 0000-0000. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/23768>. Acesso em: 15 maio 2024. doi: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.225359.

TeixeiraL. M. de A.; MendonçaX. M. F. D.; SantosT. de O. C. G.; CostaB. L. C.; SousaA. C. B. de; SantosG. S. dos; CastroL. C. C.; DutraC. D. T.; MendesP. M. Práticas educativas em um centro de atenção psicossocial álcool e drogas: percepção dos usuários. **Revista Eletrônica Acervo Saúde**, v. 12, n. 5, p. e3013, 9 abr. 2020.