

O JOGO E O BRINCAR: UMA AÇÃO ESTRATÉGICA NA PROMOÇÃO DA SAÚDE MENTAL

Fernanda Pimentel Pacheco¹
Eliane Maria Stuart Garcez²

RESUMO

A pesquisa objetivou vivenciar a interação CAPS X Lúdico por meio do jogo e do brincar, num grupo intitulado Grupo de Cidadania/Lúdico, visando à promoção da saúde mental dos usuários do Centro de Atenção Psicossocial, no município de Imbituba, Santa Catarina. Trata-se de uma pesquisa-ação, que se utilizou de observação participante, de registro de imagens em máquina fotográfica e em diário de campo. A partir daí, identificou-se, mediante quinze intervenções em campo, que o jogo e o brincar proporcionaram à saúde mental dos envolvidos, ao favorecer a socialização, a autonomia e o empoderamento, garantindo a possibilidade de desenvolver autoestima, inclusão, interação com partilha do poder de decisão e consolidação de ambientes favoráveis à saúde além dos muros do CAPS. Como contribuição, o estudo possibilitou a articulação entre teoria e prática, ampliou o universo de referências e de extensão à comunidade, bem como possibilitou aos usuários e técnicos do CAPS, trocas de experiências, informações e conhecimento, o que implicou na melhoria da qualidade de vida dos usuários do CAPS e a ampliação dos recursos de trabalho da Equipe de Saúde Mental.

Palavras-chave: Saúde mental. Promoção da saúde. Jogos e brinquedos. Interação social.

1 INTRODUÇÃO

Convive-se hoje com um aumento progressivo da violência, do consumo de drogas, da competição, do stress, do empobrecimento, da desigualdade, da corrupção, do desequilíbrio da natureza que, como não poderia deixar de ser, geram efeitos bastante nocivos à saúde mental da população. Percebe-se claramente que os transtornos psicopatológicos irrompem por todos os lados. Há cada vez mais pessoas passíveis de serem diagnosticadas como deprimidas, ansiosas, obsessivo-compulsivas, fóbicas, esquizofrênicas, paranóicas, maníaco-depressivas, bulímicas, dependentes químicas.

Atualmente, mais de 450 milhões de pessoas são afetadas diretamente por transtornos mentais, a maioria delas nos países em desenvolvimento, segundo a Organização Mundial da

¹Psicóloga e Pesquisadora do estudo desenvolvido na Escola de Saúde Pública de Santa Catarina “O jogo e o brincar na promoção da saúde”. Especialista em Saúde Pública.

²Professora Orientadora da pesquisa desenvolvida na Escola de Saúde Pública de Santa Catarina “O jogo e o brincar na promoção da saúde mental”. Especialista em Gestão de Saúde Pública. Doutora em Mídia e Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina.

Saúde (2011), que divulgou essas informações durante a primeira Cúpula Global de Saúde Mental, realizada em Atenas, na Grécia.

No caso específico dos chamados transtornos mentais graves, ou seja, os que podem levar os sujeitos a serem internados em hospitais psiquiátricos, os Centros de Atenção Psicossocial (CAPS I, CAPS II, CAPS III, CAPSad e CAPSi) espalhados pelo Brasil têm se constituído numa alternativa real de promoção de saúde mental (SENA, 2010). Tais Centros são reflexos das lutas antimanicomiais que têm minado o campo da promoção da saúde mental nas últimas décadas. São frutos dos movimentos (despsiquiatrização e antipsiquiatria) de questionamento às estruturas de internação psiquiátrica, surgidos no pós-guerra, frente às intoleráveis práticas manicomiais (encarceramento e torturas). Surge uma nova forma de pensar a saúde mental, passando-se a pensá-la como prática promotora de cidadania. Essa transformação das práticas em saúde mental, no Brasil, foi inspirada principalmente pela psiquiatria democrática italiana de Franco Basaglia (SENA, 2010).

O Centro de Atenção Psicossocial de Imbituba, onde ocorrem todos os atendimentos interdisciplinares explicitados pela portaria n.º 336/GM de 19 de fevereiro de 2002 (BRASIL, 2002); acontecem grupos terapêuticos que atendem em média 60 usuários por semana. Dentre esses grupos, destaca-se o Grupo Psicoterapêutico Interdisciplinar de Cidadania/Lúdico que, como um projeto piloto de 2010 do CAPS I, configurou-se como um grupo aberto, de co-gestão (GODATTI, 1994) e mediante efetivação do Projeto Terapêutico Singular (PTS).

O PTS é um instrumento de trabalho em saúde mental que acontece como uma variação da discussão de "caso clínico", como forma de propiciar uma atuação integrada da Equipe e de considerar outros aspectos, além do diagnóstico psiquiátrico e da medicação, no tratamento dos usuários, agora considerados como sujeitos e não somente como portadores de uma doença determinada pelo saber médico. No PTS considera-se a autonomia e o interesse do usuário participar a promoção de sua saúde, bem como as relações de co-responsabilidade de todos em promover saúde mental (SENA, 2010).

Neste sentido e levando o PTS em consideração, as atividades propostas e construídas em conjunto com os usuários durante o Projeto Piloto de 2010, o Grupo de Cidadania/Lúdico (composto por usuários do CAPS I), vivencia: a) atividades com jogos e o brincar dentro do espaço do CAPS; b) rodas de reflexão e diálogo dentro do CAPS; c) interação lúdica com alunos da Escola Básica Padre Dr. Itamar Luiz da Costa, situada no bairro Guaiuba do município de Imbituba/SC.

A vivência dos usuários do CAPS I com o jogo e o brincar, dentro e fora do CAPS, prima pela promoção da saúde mental desses sujeitos. Segundo Negrine (1997), muitos pensadores pós-modernistas admitem que o terceiro milênio é o da ludicidade, pois esta é uma necessidade realmente humana e que proporciona elevação da saúde mental. O autor argumenta que haverá homens criativos que saibam interagir, que possuam flexibilidade de conduta, com sensibilidade, falando sobre coisas que realmente percebem e sentem, e é o brincar que, exatamente, garante estas condições.

Por fim, a realização de atividades promotoras do jogo e do brincar, como meios de promoção in loco de saúde mental, caracteriza-se não só como a consolidação da promoção da saúde, mas também como a produção de conhecimento que relaciona as temáticas jogo/brincar e saúde mental. Além disso, esse espaço possibilita que usuários, técnicos do CAPS e comunidade de interação, de uma maneira descontraída, e sem preconceitos, se envolvam em uma alternativa rica em condições promotoras de saúde e cidadania.

Com esse quadro estabelecido, e em construção permanente, contribui-se para a implementação de atividades práticas como recurso metodológico para a promoção da saúde mental, o que possibilita uma maior articulação entre teoria e prática e amplia o universo de referências à comunidade; bem como contribui para o aumento das possibilidades dos usuários e técnicos do CAPS, de trocas de experiências, informações e conhecimento, o que implica à melhoria da qualidade de vida dos usuários do CAPS, bem como a ampliação dos recursos de trabalho da equipe técnica. Assim sendo e considerando que o jogo e o brincar constituem-se como meio de interação psicoterapêutica entre usuários do CAPS e possíveis agentes da comunidade, formulou-se a seguinte questão da pesquisa: **Como o jogo e o brincar promovem saúde mental aos usuários do Centro de Atenção Psicossocial no município de Imbituba, Santa Catarina?**

2 O JOGO E O BRINCAR NA PROMOÇÃO DA SAÚDE MENTAL

Ao considerar a inseparabilidade da existência de um mundo segregado da ação dos sujeitos, Pellanda (2001) anuncia os jogos como instrumentos de afetação das subjetividades, já que além de envolverem experiências diretas, simulam situações onde as regras não procedem simplesmente, mas são validadas pelo grupo no próprio processo de operar. Assim sendo, nos jogos e na ação do brincar, que são atividades que apresentam estreita relação com

essa questão de estar entre amigos e que cooperam no sentido de fortalecer e estreitar as relações sociais, está a oportunidade de expansão e exteriorização do eu (PELLANDA, 2001).

O brincar foi uma maneira que o ser humano encontrou de buscar o equilíbrio entre a satisfação e não satisfação de seus impulsos mais primitivos, bem como o equilíbrio de sua emoção e de sua afetividade. Jogar e brincar permite que as pessoas se adaptem ao meio, passem a valorizar os demais integrantes e a respeitar regras e valores (ROCHA, 2005).

Do ponto de vista psicológico, Vygotsky (1996) atribui ao jogo e ao brincar um papel importante que é o “de preencher uma atividade básica do ser humano, ou seja, ele é motivo para a ação, pois permite que ele comporte-se num nível que ultrapassa o que está habituado a fazer.” A atividade com jogos contribui para melhor conhecimento do grupo, além de desenvolver cooperação, interação, desinibição, socialização; significa recriar-se, porque é a forma mais completa que o indivíduo tem de comunicar-se consigo mesmo e com o mundo, pois no ato de brincar, ocorre um processo de troca, partilha, confronto e negociação, gerando momentos de desequilíbrio e equilíbrio, propiciando novas conquistas individuais ou coletivas (SALOMON, 2002).

Quando se brinca ou joga, trabalha-se pensamento, sentimento, emoção, gerando canais de comunicação, onde a linguagem cultural própria do ser humano o transforma, pois se sabe que o brincar ou o jogar são meios para chegar ao próprio desenvolvimento (FONTES et al., 2010). Assim, o jogo e o brincar tornam-se possíveis meios de promoção de saúde mental levando em consideração que:

- a) doenças psiquiátricas se manifestam por rupturas no processo de adaptação expressas primariamente por anormalidades no pensamento, sentimento e comportamento, produzindo sofrimento e prejuízo do funcionamento (FERREIRA, 1986);
- b) saúde mental é o estado de bem-estar, no qual o indivíduo percebe as próprias habilidades, pode lidar com os estressores normais da vida, é capaz de agir em prol de si e dos outros e está apto a contribuir com sua comunidade. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE, 2011); e
- c) promoção da saúde é o processo de capacitação do indivíduo em melhorar e controlar sua saúde. E para alcançar o estado de bem-estar físico, mental e social, um indivíduo ou grupo deve ser capaz de identificar aspirações, satisfazer necessidades e mudar ou lidar com seu ambiente. Saúde é vista, portanto, como um meio de vida e não um objetivo (BRASIL, 2001).

Cerisara (1998) mostra que a brincadeira, indo ao encontro das propostas de promoção de saúde mental, pode ser considerada uma atividade social humana, baseada em um contexto

sociocultural, a partir do qual os envolvidos no jogo recriam a realidade utilizando sistemas simbólicos próprios.

Bettelheim (1988) afirma que as brincadeiras permitem a convivência e superação das frustrações, bem como a expressão dos sentimentos e pensamentos. Brincar é o meio de entender o mundo e solucionar eventuais problemas. O valor da brincadeira está justamente por ela ser agradável em si, proporcionando prazer imediato. No jogo, os envolvidos exercitam seus processos mentais, desenvolvendo suas capacidades intelectuais e estimulando o hábito da persistência.

A pessoa, brincando, adquire e desenvolve habilidades de pensamento e manipulação, assim como hábitos de paciência, perseverança e aplicação que ajudarão a tornar possíveis aprendizagens mais complexas. Então, as brincadeiras ajudam a desenvolver habilidades cognitivas, sociais e físicas, bem como a trabalhar com o lado afetivo, aliviando pressões que o mundo externo impõe (MORAIS, 2009).

Vygotsky (1996) entende que o brincar facilita o desenvolvimento da imaginação e da criatividade, destacando que a imaginação nasce no próprio ato de brincar, sendo esta necessária para o verdadeiro conhecimento da realidade. Para o autor, ao se envolver na brincadeira, os sujeitos nos jogos utilizam a linguagem e participam de atividades importantes de negociação, adquirem experiência, conhecimento e assimilam os hábitos ou costumes culturais.

A elaboração criativa no jogo proporciona trocas afetivas e uma convivência alegre e descontraída, que permite aos envolvidos, trabalharem suas fantasias, estabelecerem vínculos com o meio-ambiente, no qual estão inseridos e conseguirem ingressar e participar da vida cultural, viabilizando a emergência do sujeito social (RIGHETTI, 1996).

Vygotsky (1996) refere que na situação imaginária da brincadeira há regras e ao conviver com elas, a pessoa é auxiliada a perceber e lidar com seu mundo. Ao brincar, a pessoa, seja ela, adulto ou criança, faz coisas não habituais, possibilitando o desenvolvimento de capacidades e habilidades diferenciadas.

Segundo Slade (1978) brincar é viver e se constitui em uma atividade que permite pensar, comprovar, relaxar, trabalhar, lembrar, ousar, experimentar, criar e absorver. Cunha (1994) diz que brincar oportuniza a expressão de desejos, conflitos, sucessos e insucessos. Para Moll (1996), brincar permite a troca de experiências e aprendizagem.

Segundo Cunha (1994) brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual. Brincando, o ser humano se reequilibra e recicla suas emoções e necessidades de conhecer e reinventar, desenvolvendo atenção, concentração e muitas outras habilidades.

Por fim, Ramalho (2000) mostra que, além de proporcionar o desenvolvimento (físico, intelectual e afetivo), brincar propicia a preservação da cultura e favorece a socialização. A valorização do brincar garante uma possibilidade de desenvolver saúde, inclusão e interação harmoniosa, livre e feliz.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa apresenta-se com uma abordagem quantitativa/qualitativa e tem como tipo de estudo a pesquisa-ação. Quanto à perspectiva teórica que se adequa ao olhar lançado sobre os acontecimentos nas intervenções, nesta pesquisa, foi considerado o **Interacionismo Simbólico**. Dentro deste enfoque, o conhecimento “só pode ser percebido pelo pesquisador através da observação direta e da interação entre os atores envolvidos.” (SANTOS, 2011, p. 4), justamente o que ocorre em pesquisa-ação.

3.1 DESCRIÇÃO DOS SUJEITOS DA PESQUISA

A amostra constituiu-se por usuários do CAPS I de Imbituba que participam do Grupo de Cidadania/Lúdico. Configura-se por um número variável de até 12 sujeitos adultos, com idade entre 25 e 60 anos, que participaram em cada uma das 15 intervenções, e com diagnósticos psiquiátricos (DSM-IV, 1995) variados entre depressão, ansiedade generalizada, personalidade histriônica, esquizofrenia e transtorno afetivo bipolar. Tal grupo se reúne semanalmente por um período de 2h dentro do CAPS em sala apropriada e, como uma das possibilidades lançadas pela vivência com jogos e o brincar, o grupo interage, uma vez ao mês, com alunos (em torno de 5 a 10 adolescentes com idades entre 14 e 16 anos) e com um professor do Projeto Jovens em Ação (Projeto JA), da Escola Básica Padre Dr. Itamar Luiz da Costa.

Como critério de exclusão/inclusão da amostra, fizeram parte do estudo os usuários em plenas condições psicológicas e legalmente capazes, que concordaram livre e espontaneamente por meio da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, em participar da pesquisa.

Os instrumentos utilizados na fase de coleta de dados incluíram: pesquisa bibliográfica; observação participante; registro em diário de campo e fotográfico; entrevista aberta contendo sete questões de avaliação aplicadas aos usuários em grupo e avaliações da estagiária e da pedagoga do CAPS em suas experimentações no Grupo Cidadania/Lúdico, tendo sido aprovado no Comitê de Ética da Secretaria de Estado da Saúde de Santa Catarina, protocolo nº0145.1002-11.

4.1 PRIMEIRO DIA DE INTERVENÇÃO NO GRUPO CIDADANIA/LÚDICO

Ao considerar que a promoção da saúde é uma articulação sujeito/coletivo, público/privado, estado/sociedade, setor sanitário/outros setores, em que a saúde é encarada como uma produção social de determinação múltipla e complexa que exige a participação ativa de todos os sujeitos envolvidos em sua produção.

Assim, a ideia de promoção envolve a de fortalecimento da capacidade individual e coletiva para lidar com a multiplicidade dos condicionantes da saúde. Essa concepção diz respeito ao fortalecimento da saúde por meio da construção de capacidade de escolha, do fomento ao desenvolvimento de habilidades pessoais e atitudes favoráveis à saúde, bem como à utilização do conhecimento com o discernimento de atentar para as diferenças e singularidades dos acontecimentos.

Todos conversaram sobre a pesquisa, esclarecendo dúvidas que pudessem surgir. Dentre os esclarecimentos foi elucidada a intenção de estender a proposta para áreas da comunidade, como a Escola. A partir daí, tudo o que foi planejado para esse primeiro encontro foi cumprido contando com a participação ativa de 11 usuários. Ao jogar o grande Jogo da Memória, houve intenso envolvimento dos sujeitos da pesquisa, que participaram da execução das etapas do jogo. No decorrer da atividade, os usuários já estavam inteirados das regras, bem como expressavam descontração e animação. Houve um processo espontâneo de socialização e cooperação, em que os usuários construíram formas de disseminar o conhecimento necessário para a execução da tarefa de uma maneira prazerosa e envolvente. Num momento posterior, ao entrarem em contato com os jogos do acervo do CAPS dispostos sobre uma mesa, cada usuário procurou se apropriar de um jogo para reconhecimento, manuseio ou demonstração de interesse em aprender. E, logo, sem orientação, foram se

formando três grupos, cada qual com um jogo específico em mãos no intuito de jogarem. Não houve indução à ação por parte das mediadoras, mas manifestação de autonomia e interesse dos usuários em se apropriar dos jogos.

Um grupo de seis usuários se interessou em jogar UNO (baralho) e, em negociação e troca de informações, rememoraram aspectos do jogo. Durante todo o tempo foram negociadas as regras, sempre se ouvindo risos. Ao final das partidas alguns usuários do grupo comentaram que sentiram ter trabalhado sua memória, seu raciocínio, sua capacidade de negociação, seu aprendizado, sua convivência com o diferente e com o novo, bem como seu divertimento e sua concentração. Nesse sentido, os usuários em ato sentiram e confirmaram, o que sugere Souza (2001), que embora muitos pensem na inutilidade do jogo dentro da concepção da lógica produtiva, faz-se necessário ressaltar que é uma atividade produtora da subjetividade daquele que brinca, favorecendo seu desenvolvimento em múltiplas dimensões.

Outro grupo, composto por três usuários, a partir do convite de uma das usuárias, se organizou em torno do jogo do tabuleiro Palavras Cruzadas. Todos se envolveram com atenção e dedicação. E uma das usuárias disse que não teria paciência para jogar, ao final, sentiu que tinha se envolvido tanto na brincadeira, que nem percebeu o tempo passar.

Uma dupla de usuários partiu para o dominó, sendo que um deles, antes de iniciar o jogo, se utilizou do dominó como se fossem blocos, dando-lhe nova funcionalidade e montando uma torre com todas as peças. Sua postura anunciou criatividade e autonomia, o que foi demonstrado não só por meio dos elogios dos colegas como por meio da demonstração de sua satisfação ao elaborar a torre.

Essas interações com os jogos podem então confirmar que o brincar, enquanto uma ação que agora se estende não só à criança e ao adolescente, mas também ao adulto, surge não somente como um caminho rumo ao conhecimento, gerado pelo desenvolvimento individual com trocas realizadas com o meio ambiente (RAMALHO, 2000), mas também como meio de resgatar os valores culturais dos seres humanos; como potencial na cura psíquica e física (BETTELHEIM, 1988); como forma de comunicação entre iguais e entre as várias gerações; como instrumento de desenvolvimento e ponte para a aprendizagem; como possibilidade criativa; como instrumento de inserção em uma sociedade regrada; como possibilidade de conviver com os outros e se colocar no lugar do outro; como desafio do trabalho solidário; como caminho do conhecimento e descoberta de potenciais (FANTIN, 2000); como caminho para a autonomia, a livre-escolha e a tomada de decisões; como meio de aprender a lidar com frustrações – “talvez a lição de maior valor que se aprenda brincando seja que quando se

perde o mundo não acaba.” (BETTELHEIM, 1988. p. 141). É um meio de se constituir como sujeito crítico e trabalhador (CUNHA, 1994).

Por fim, todos encerraram suas partidas. Pôde-se perceber sorrisos e maior disposição para dialogar no final do encontro. E a promoção da saúde justamente, tem a ver com o dia a dia saudável, de tal modo que o indivíduo possa usufruir de sua capacidade de agir sobre o ambiente da melhor forma que convier a si e aos outros, desenvolvendo sua socialização e novas maneiras de lidar com situações inusitadas.

4. 2 SEGUNDO DIA DE INTERVENÇÃO NO GRUPO CIDADANIA/LÚDICO

O segundo encontro realizado dentro da sala de grupo do CAPS contou com a participação de 12 usuários. Logo, todos, num diálogo aberto, estabeleceram, por consenso, um cronograma de intervenção por meio do jogo e do brincar, na Escola com os adolescentes. E a partir daí, deu-se início à proposta do Jogo Quebra Cabeça adaptado, interativo e coletivo, em que cada participante escolheu um pedaço de folha cortada, sobre a qual trabalhou artisticamente.

Todos se envolveram com afinco e dedicação e sobre seu recorte cada participante colou, desenhou, pintou e montou um quadro de imagens referentes a aspectos da vida de que gostava. Conforme Righetti (1996, p. 33), “a atitude criadora é uma forma de expressão do indivíduo na estrutura em que foi concebido. Através do ato criador, o sujeito não fala apenas de si, mas de todas as relações que ele mantém e que lhe mantêm.”

Criar permite ao ser humano interferir na realidade, modificando suas relações e modificando a si mesmo. Por meio dos conteúdos de sua criação, o homem, que interpreta o coletivo ao qual pertence, reflete o período histórico e o seu ambiente e é também por meio da criatividade, que se constituem identidades e culturas, que por sua vez, podem preservar seus valores ou renová-los. A atividade de criação, como atividade produzida socialmente, conforme Zanella; Balbinot; Pereira (2000) relaciona-se com a possibilidade de o sujeito enxergar-se enquanto sujeito de ação, capaz de modificar o contexto em que está inserido, e enquanto sujeito versátil e flexível no contraponto ao que já é conhecido. Enxergar-se como sujeito de ação é parte integrante da constituição da própria identidade do indivíduo.

Depois de elaborados os trabalhos, os usuários, cada um por vez, foram se apresentando, mostrando sua arte e identificando-se. Diante da orientação da regra do jogo, que alguns falaram se tratar de um quebra-cabeça, 6 usuários tomaram a iniciativa de tentar juntar as peças para formar uma única imagem. Aos poucos, outros foram dando suas opiniões até que a imagem única de um coração foi formada e todos, sorrindo, bateram palmas. Segundo Brougère (1998), com as características de ser fictício e de ter que acontecer por um acordo entre parceiros, o jogo é uma atividade aprendida que supõe uma cultura em que todos conseguem falar a mesma língua, trocando informações e atingindo, por meio de um conjunto de ações coletivas, um único objetivo. No que diz respeito à promoção da saúde, viu-se, como já visto no encontro anterior, a construção de capacidade de escolha, do fomento ao desenvolvimento de habilidades pessoais e atitudes de atentar para as diferenças e singularidades dos acontecimentos.

4.3 TERCEIRO DIA DE INTERVENÇÃO NO GRUPO CIDADANIA/LÚDICO

Por meio de um envolvimento saudável, interativo e prazeroso, os 11 usuários presentes nesta terceira intervenção, ocorrida dentro da sala de grupo do CAPS, iniciaram suas atividades com a dinâmica de apresentação em roda de mãos dadas, onde cada um falou seu nome e uma palavra positiva que iniciava com a mesma letra do nome falado, daí saíram palavras como: joia, namoro, risonha, carinhosa, jardim, rosa, vitória, jovem, felicidade, cura, maior, riqueza. Alguns tiveram dificuldade em lembrar-se de algo positivo que iniciasse com a letra do seu nome, mas com a ajuda dos companheiros, as palavras foram se multiplicando.

Logo então, formaram-se três grupos em torno dos três jogos que já tinham sido escolhidos num encontro anterior (UNO, Caça-Palavras e Dominó). Essa formação foi possível a partir da identificação de cada usuário em relação ao jogo, ou seja, foi uma escolha – autônoma - por afinidade, e diante disso, formaram-se dois grupos de quatro pessoas (UNO e Caça Palavras) e um grupo de três pessoas (Dominó). Brougère (2006) sugere que o jogo estabelece-se por meio de uma ação voluntária processual que inclui uma intenção lúdica do jogador, com regras internas e ocultas, possuindo caráter improdutivo e incerto e tendo um fim em si mesmo. Uma atividade livre que, se imposta, deixa de ser jogo.

Em cada grupo houve peculiaridades interessantes em relação às interações. No grupo do Dominó, todos aparentavam que já haviam jogado esse jogo alguma vez em sua história de vida, e trouxeram dois meios diferentes de contar os pontos a cada partida, dando nomes específicos para cada pedra do jogo; também, entre eles, estipularam quem daria início

ao jogo a cada partida. Houve, nesse grupo, socialização de ideias e escolha da melhor maneira de jogarem. Para Ramalho (2000), o brincar possibilita a incorporação de valores, o intercâmbio de ideias, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade, a assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento cultural, o aprimoramento de habilidades e o equilíbrio entre o real e o imaginário. No grupo do UNO, duas pessoas ainda não tinham conhecimento do jogo e as outras já tinham entrado em contato num momento anterior. Em posse das regras escritas, uma usuária, lendo-as ia explicando quais eram as regras e ao jogar, os usuários foram se envolvendo cada vez mais na partida, criando vínculos em meio a gargalhadas. Ao final, todos os usuários envolvidos já sabiam as regras, em função das atitudes do grupo.

Um aspecto interessante explicitado por uma das usuárias foi trazer a informação de que, em casa, descobriu que o filho tinha um jogo UNO, e com ele propôs uma partida, afirmando que foi um momento de interação divertida e saudável que há muito tempo não tinha com o filho. Essa situação permite demonstrar a possibilidade de encontro intergeracional, em que por meio do jogo, adulto e criança estabelecem uma relação de horizontalidade, como sugere Souza (2001), que ao relatar sobre a história do brincar, refere-se a contribuições significativas em relação à compreensão da brincadeira como uma produção histórica e cultural entre gerações, carregada de significados estabelecidos, onde os jogos eram meios de encontro de gerações, em que todos podiam e conseguiam falar a mesma língua, promovendo relações horizontalizadas e respeitadas.

Segundo Slade (1978) brincar é viver e se constitui em uma atividade que permite pensar, comprovar, relaxar, trabalhar, lembrar, ousar, experimentar, criar e absorver. Para Moll (1996), brincar permite a troca de experiências e aprendizagem, bem como instiga a socialização. No jogo Caça-Palavras todos foram se ajudando com criatividade e autonomia. Um jogo que compele a pensar em palavras e partir de letras e que estimula o raciocínio, a atenção e a inteligência. Uma das usuárias que manifestava, no início das atividades, um tremor no corpo e nas mãos, envolveu-se tanto com o brincar que seu corpo curvou-se em direção ao jogo, parando de tremer durante o decorrer da partida. Nesse grupo houve intenso auxílio por parte de cada jogador em relação à jogada do outro, juntos pensavam palavras possíveis para cada um colocar no tabuleiro. Por fim, embora o grupo do UNO não tenha terminado sua partida em função do tempo, os outros grupos concluíram os jogos e alguns usuários saíram da sala referindo maior disposição, ou seja, se envolvendo na promoção de suas próprias saúdes.

4.4 QUARTO DIA DE INTERVENÇÃO NO GRUPO CIDADANIA/LÚDICO

Na quarta intervenção, os usuários, em função da prévia elaboração conjunta do cronograma de intervenção na escola, já vieram preparados para ir à Escola. Uma das usuárias, que não costumava vir em outros momentos de grupo, quando na possibilidade de ir à Escola, disse que não deixaria de vir e se apresentou ao grupo com entusiasmo e determinação. Nesse sentido, e levando em consideração que o jogo e o brincar abriram as portas do CAPS para a comunidade representada por uma escola, não se pode deixar de considerar a ideia de Ladvocat (2011, p. 7), que afirma que o conceito de promoção de saúde, por ser amplo e abrangente, “aponta e orienta o sujeito para ações que favorecem a qualidade de vida e a melhoria das condições de bem-estar.”

Na chegada à escola, ficou bastante clara a situação de socialização prazerosa que usuários e adolescentes se dispuseram a manter ao tomar a ludicidade como fio condutor da interação. E como comenta Souza (2001, p. 98), os jogos “contêm como princípio básico, o mesmo conteúdo, que é a atividade do homem e que são as relações sociais entre as pessoas.” Logo depois, tomando como referência, os jogos: UNO, Caça-Palavras e Dominó (exercitados pelos usuários em momentos anteriores no CAPS) formaram-se três grupos, sendo que os adolescentes se integraram a cada grupo referente ao jogo ao qual manifestava interesse. Assim, um adolescente foi aprender a jogar UNO com quatro usuários; outro adolescente foi aprender a jogar Caça-Palavras com três usuários e outros dois adolescentes se interessaram em formar dupla para jogar com um usuário e a estagiária de psicologia.

Sem qualquer orientação por parte da pedagoga do CAPS ou do professor da Escola, os grupos logo começaram a jogar, demonstrando autonomia e vontade de logo estabelecerem contato com os jogos. Dessas relações foi possível identificar o empoderamento dos sujeitos, no sentido sugerido por Riger (1993 apud CARVALHO; GASTALDO, 2008), que considera que um indivíduo empoderado é aquele com sentimento de maior controle sobre a própria vida, autoconfiante e capaz de influenciar o seu meio. E quanto a esse aspecto, enquanto promotor de saúde, o jogo se constituiu como uma estratégia de fortalecimento da capacidade de adaptação ao meio, da solidariedade, da autoestima e, logo, do empoderamento.

No grupo do UNO houve algumas vezes, leitura da regra do jogo, conotada por duas usuárias como a bula do jogo. Nesse grupo, claras trocas afetivas aconteceram, tanto que ao final, houve troca de endereços eletrônicos entre usuários e adolescente para posterior contato

fora da Escola. Os usuários, bem como o adolescente, se envolveram tanto no jogo que não queriam terminar quando deu o tempo do encontro. Entre eles houve bastante comunicação e divertimento, e o adolescente conseguiu, a partir da explicação dos usuários, envolver-se por completo em cada partida. Para Souza (2001), a característica mais marcante de um jogo é ser regido por regras, sejam elas predeterminadas ou combinadas pelos participantes; e isso, assegura a reciprocidade dos meios empregados durante a sua prática e, logo, pressupõe a interação dos indivíduos. Assim, o jogo com suas regras acaba por regular e integrar o grupo social.

Ao jogar o Caça-Palavras, em torno do qual permaneceu por longo tempo a pedagoga do CAPS e o professor da Escola, mais como observadores interessados pelo jogo do que como orientadores, foi possível perceber algumas peculiaridades em relação aos usuários jogadores: diante da dificuldade de contar pontos por suas jogadas, uma das usuárias tentou por si própria resolver o seu problema e depois de algumas tentativas teve êxito, demonstrando satisfação com este feito; outra usuária conseguiu controlar seu impulso em realizar a atividade pelo outro, na demonstração de controle de ansiedade; outro usuário, que geralmente se apresenta bastante introspectivo, conseguiu demonstrar seu conhecimento expressando-se por meio do jogo.

Nesse sentido, observou-se responsabilização por si mesmo, controle de impulsos e possibilidade diferenciada de expressão de si mesmo por meio do jogo. Por fim, o grupo conseguiu passar as regras para o adolescente, induzindo-o até a pesquisa em dicionário para poder jogar de forma adequada. Para Bettelheim (1988), o jogo permite que o envolvido entenda o mundo para poder saber lidar com ele da sua maneira, o que acaba por possibilitar o desenvolvimento de vários sentidos e a incorporação da cultura. Para Leontiev (1978 apud ROCHA, 2005), jogar se apresenta como atividade que possibilita que ocorram as mudanças no desenvolvimento psíquico e emocional.

No grupo que se formou para jogar dominó, o usuário demonstrou iniciativa, autonomia e envolvimento, ao propor que o jogo fosse feito com a formação de duplas, bem como ao propor o jeito de se contabilizar os pontos a cada partida. Os adolescentes envolvidos já sabiam jogar dominó, porém, não com essa nova configuração proposta, que por sua vez, foi aceita e experimentada de maneira prazerosa e divertida. Durante todas as partidas pôde-se observar que houve diálogo entre os participantes a respeito da vida pessoal de cada um. Nesse sentido, Ladvocat (2011) considera que o novo paradigma de saúde mental está centrado na ideia de que a pessoa pode apresentar transtorno mental, porém não se resume ao

transtorno, é, antes de qualquer diagnóstico, considerada um sujeito de ação histórico num determinado espaço. Por fim, houve envolvimento, descontração e diálogo por parte de todos os envolvidos, que por sua vez, se trataram de maneira respeitosa, amigável e interessada.

4.5 QUINTO DIA DE INTERVENÇÃO NO GRUPO CIDADANIA/LÚDICO

Neste quinto dia de intervenção, embora alguns, no início das atividades, tenham reclamado sobre dores nas articulações e desentendimentos nas relações em casa, todos se disponibilizaram prontamente a fazer as atividades propostas e se envolveram de tal forma que trouxeram muitas reflexões sobre o que lhes proporcionou a ida à escola. Essas reflexões aconteceram em meio a momentos de risadas e de concentração, o que evidencia o que Cupertino (2009, p. 43) afirma em relação à promoção da saúde, considerando-a como uma construção da felicidade.

Na atividade das palavras, uma das usuárias expressou-se com “jovialidade”, dizendo que viver em meio aos jovens com os jogos lhe trazia vida, vontade e vitalidade. Outra usuária comentou sobre a cooperação, afirmando que ao jogar, independente a quem fosse, um ajudava o outro e dessa forma conseguiam tocar o jogo. Outra usuária sentiu amizade e percebeu o quanto essa palavra era importante no seu dia a dia, não somente ao cultivá-la no CAPS e na Escola, como, também na sua comunidade. Houve quem falasse sobre ajuda e o sentimento de não somente ser ajudado, mas poder ajudar alguém em alguma atividade, como foi o caso de ensinar para um adolescente a jogar. A partir dessas manifestações sentidas e expressadas pelos usuários não se pode deixar de lembrar o que Bolzan (2009) entende sobre promover saúde, já que para o autor “é preciso respeitar o saber dos usuários, sendo que os serviços de saúde devem suscitar nos usuários, que sejam pró-ativos, para que possam produzir intervenção comunitária em saúde.”

Dentre as expressões houve referência à integração dos usuários entre si, dos usuários com adolescentes, dos usuários com os professores e de todos com os jogos. Conforme reflexão em grupo houve uma interação sem preconceitos e de maneira que todos puderam trocar informações numa mesma linguagem: a linguagem da diversão. Nessa situação, o jogo veio como um instrumento mediador e facilitador do diálogo, que por sua vez teve sentido na interação estabelecida, estando a prática lúdica em um lugar de expressão, de socialização e de saúde.

Como diz Souza (2001, p. 78), “felicidade é brincar” e alegria também foi uma palavra dita com bastante vontade por um dos participantes, que sem titubear deixou claro que não teria como não ficar alegre num ambiente de brincadeiras. Houve também a expectativa de uma usuária de que iria vivenciar coisas boas se fosse à escola, afirmando que não deixaria de ir num próximo encontro. A partir dessa abertura à reflexão sobre as vivências na escola pôde-se então, sugerir aos usuários que elaborassem um pequeno texto, colocando no papel aquilo que cada um já havia falado a respeito de sua experimentação com os adolescentes. Assim, seguem as reflexões feitas e lidas entre os colegas:

“Foi muito bom porque conhecemos pessoas diferentes. Fiz muitos amigos, e me senti jovem ao ver jovens com muita alegria e com muita paz. O café estava muito bom.” **JL**.

“A minha experiência foi que a gente ajuda um ao outro e faz amizade.” **ML**.

“Eu joguei dominó com meu colega porque foi muito divertido pra mim. Os meus amigos são muito importantes.” **LP**.

“A experiência foi algo muito proveitoso pra mim, pois encontrei jovens que no final já estavam perguntando se nos conhecíamos antes, pois a conversa rolou solta, livre e com ela sempre se aprende algo que levamos pras nossas vidas. Observei que houve integração entre alunos, professores e pacientes.” **MD**.

Esses relatos escritos demonstraram que o contato dos usuários com os adolescentes na escola foi favorecido pelos jogos que, como afirma Fontes et al (2010), se constituem como efetivo instrumento de comunicação peculiar e que aproxima pessoas diferentes por meio do estabelecimento de uma mesma linguagem, a do jogo. Nesse sentido, Brougère (2006) afirma que os jogos, por serem regidos por regras e por se constituírem como um espaço social, supõem uma comunicação específica que é, de fato, uma metacomunicação, um acordo estabelecido pelos parceiros como numa amizade que, por meio do diálogo, torna-se cada vez mais íntima. Já **PM** escreve:

“A minha experiência na escola foi agradável por causa das atividades desenvolvidas. A integração com os alunos se mostrou positiva. Os jogos desenvolveram habilidades que a gente pode melhorar. Foi uma experiência boa e espero repeti-la”.

Dentro dessa manifestação de **PM** é possível demarcar uma das características que Brougère (2006, p. 103) aponta como sendo particular aos jogos e ao brincar, considerando-os “um meio de minimizar as consequências dos próprios atos e com isso aprender numa situação que comporta menos riscos.” Ou seja, a situação vivenciada por **PM** lhe propiciou uma situação de tentar combinações de conduta que, sob pressões, não seriam tentadas, tanto que se sentiu à vontade e disposto a repetir a experiência. Outra usuária, **VL**, traz mais uma dimensão a respeito da experimentação que teve, por meio dos jogos, com os adolescentes da escola, registrando:

“Gostei muito, fomos recepcionados pela diretora e pelo professor A.. No quadro, o nome de todos os funcionários que estavam esperando por nós, e em seguida, chegou os alunos do projeto, nos apresentamos através de uma dinâmica, onde cada um dizia seu nome e uma palavra com significado bom, em seguida formamos 3 grupos e começamos as atividades. O jovem que participou do meu grupo foi o L., ele é de poucas palavras mas muito simpático, ajudei meus colegas nas atividades e me senti útil, e encerrou com um ótimo cafezinho com a participação também dos funcionários da Secretaria da Escola, achei tudo maravilhoso, me senti melhor do que no meu próprio local de trabalho, sendo que lá existe algo a mais que falta no meu.” VL.

VL traz como sentimento central da sua experimentação com os adolescentes a sensação de se sentir útil, e essa utilidade se deu pela possibilidade que teve de explicar e vivenciar o jogo com um adolescente, que por sua vez, a ouviu, a questionou e colocou em prática seu aprendizado. Diante dessa situação fica claro o argumento de Fontes et al (2010), quando consideram o jogo e o brincar como meios que favorecem o bem-estar emocional, mental e social, além de serem instrumentos de ajuda e de domínio da realidade, são fontes de adaptação, formação, manutenção e recuperação da saúde.

Depois que cada um leu o que o colega do lado escreveu, todos foram convidados a escolher, dentre os jogos expostos sobre a mesa, um que todos juntos pudessem jogar, e o jogo escolhido foi o Bingo. O Bingo foi referido como uma brincadeira cultural que acontecia em todas as comunidades e que todos os usuários já sabiam como jogar. Aspecto que confirma a ideia de Brougère (2006, p. 43), que afirma que manipular jogos e brinquedos “remete, entre outras coisas, a manipular significações culturais originadas numa determinada sociedade.” E, nessa manipulação, acontece um processo dinâmico de inserção cultural, onde acontece uma imersão em conteúdos preexistentes, bem como uma apropriação ativa da realidade vivenciada.

Durante o Bingo, jogado pelo simples prazer de se divertir, chamou a atenção uma das usuárias que até então não tinha expressado um sorriso tão largo quanto dessa vez, de tal forma, que alguns colegas não deixaram de acompanhá-la nessa risada. Uma manifestação que Fontes et al (2010) considera plausível quando em situação de jogos e de brincar, já que esclarece que se trata de uma situação que proporciona diversão, relaxamento, diminuição de ansiedade, alívio das tensões e meio de expressar os sentimentos. Houve grande entrosamento, espontaneidade, muitas gargalhadas e a decisão por parte do grupo de que num próximo encontro na escola, os usuários levariam o bingo para jogar com os adolescentes. Assim, como demonstra Brougère (2006, p. 103), construiu-se um “**espaço de socialização**, de domínio da relação com o outro, de apropriação da cultura, do exercício da decisão e da invenção.”

4.6 SEXTO DIA DE INTERVENÇÃO NO GRUPO CIDADANIA/LÚDICO

Na sexta intervenção estavam presentes no CAPS I sete usuários que demonstraram um grande interesse em participar da atividade, de tal forma, que a transformaram numa brincadeira que, por solicitação, foi realizada por três vezes; demonstrando iniciativa do grupo em sugerir novas rodadas, bem como envolvimento prazeroso; e, nesse sentido, o jogo foi se transformando no que Souza (2001) considera que aconteça nessas realidades lúdicas: o jogo tomado como meio de autoexpressão.

Por meio da atividade lúdica sugerida, houve superação de desafios, manifestação de iniciativa, e houve também a expressão de um trabalho com as emoções e sua socialização. Assim, o ato de jogar, como considera Souza (2001), sob a perspectiva psicanalítica, é a simples satisfação de desejos, pois jogar é um fazer que necessita de tempo e espaço próprios, que se constitui de experiências culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação da pessoa consigo mesma e com os demais.

Já no momento em que foram convidados a explorar os jogos dispostos sobre a mesa, percebeu-se interesse e disponibilidade, uma vez que todos se dirigiram à mesa e permaneceram por algum tempo manuseando alguns jogos para depois escolher e explorar um deles. Uma dupla de usuárias optou por montar um quebra-cabeças e, sem desistir, não pararam de montá-lo mesmo sabendo que naquele tempo não daria para deixá-lo pronto. Uma realidade que Piaget (apud SOUZA, 2001) afirma sobre o jogo, considerando-o como uma atividade de exploração, de violação e de domínio da realidade.

Entre as parceiras dessa dupla houve bastante conversação e decisão compartilhada de onde cada peça deveria ser encaixada, numa relação que demonstrou competência social por parte de ambas as jogadoras. Essa competência manifestou-se como a capacidade de cada uma da dupla se impor na situação de montagem das peças do quebra-cabeça, ou seja, a capacidade de defender os próprios interesses, e por outro lado, a capacidade de construir relacionamentos, ou seja, iniciar um relacionamento positivo com a parceira e conseguir mantê-lo. Justamente um alvo na promoção da saúde mental que Carvalho e Gastaldo (2008) definem como empoderamento social, ou seja, um aprendizado em que os sujeitos se tornem capazes de viver a vida em sociedade de maneira que consigam, por si próprios, atuarem sobre suas dificuldades e adquirirem assim, habilidades para responder aos desafios e limitações impostas pela vivência com os demais.

Como uma das propostas de promoção de saúde Carvalho e Gastaldo (2008) sugerem que as ações levem em consideração o compartilhamento de responsabilidade e de saberes e que haja, acima de tudo, uma parceria entre as partes envolvidas; o que demonstra uma das situações alcançadas diante de um jogo de xadrez. Um dos usuários demonstrou iniciativa e vontade em aprender a jogar xadrez, e logo a estagiária se disponibilizou a aprender junto, já que também não sabia jogar esse jogo. Entre eles houve uma negociação de regras, ao lerem o folheto de explicação de como jogar. Logo, o usuário se envolveu tanto que não somente aprendeu a jogar xadrez, como também ganhou a partida, demonstrando auto-realização.

Outra usuária optou pelo jogo Cilada (jogo de encaixe de peças), e nele se envolveu de tal maneira, que todo o seu corpo manifestou-se diante do desafio (sudorese, calor, vermelhidão). Porém, mesmo lhe sendo oferecida a possibilidade de mudar de jogo, negou, e afirmou que queria tentar chegar ao objetivo final, pois não seria fácil na própria vida atingir sua felicidade se não se esforçasse para isso. Depois de um primeiro auxílio por parte de outra usuária, conseguiu atingir o objetivo do jogo, e num momento posterior, conseguiu sozinha a realização do feito quando, então, demonstrou alívio físico e emocional, bem como satisfação consigo mesma, na medida em que proporcionou sua própria integração emocional.

Nessa situação, é possível resgatar o que Morais (2009) comenta sobre a ludicidade, o humor e a diversão, que trazem a dimensão não-séria, mas implicam consigo a seriedade; quando, embora não obrigatórias, essas atividades permitem o envolvimento da totalidade da pessoa, de seu corpo, seus pensamentos, afetos e emoções, propiciando mais que satisfação pessoal, mas também a possibilidade de lidar com desafios impostos pelas próprias dificuldades emotivas. As atividades foram encerradas com a organização de como iria acontecer o Bingo na escola na semana seguinte.

4.7 SÉTIMO DIA DE INTERVENÇÃO NO GRUPO CIDADANIA/LÚDICO

Na sétima intervenção, os usuários já chegaram comentando sobre o Bingo que iriam realizar com os adolescentes. Porém, a diretora da escola ligou avisando que nem o professor e nem os adolescentes estariam presentes conforme o combinado, em função de uma gripe do professor que cancelou o encontro. Contudo, a diretora deixou o convite aberto para o grupo acontecer na escola, independente da presença dos adolescentes do Projeto JA. Diante dessa abertura, o grupo do CAPS (usuários, pedagoga e psicóloga pesquisadora) decidiu, mesmo assim, ir até a escola e fazer o Bingo acontecer, convidando a diretora a participar. Foi uma

demonstração de autonomia e motivação por parte do grupo, que com carisma e alegria realizaram todo o processo que iriam fazer junto com os adolescentes, se estivessem presentes.

Esse cenário criado dentro da escola pelos usuários é reflexo do **empoderamento** que o jogo e o brincar possibilitaram, considerando que tal empoderamento é um conceito referente ao “poder da população de decidir o seu destino através de uma participação efetiva e espontânea” (ALMEIDA, 2009, p. 91), bem como se trata de um conceito que resume a ideia de promoção de saúde, sugerida pelo Ministério da Saúde (BRASIL, 2001, p. 37), quando concebe que “aumentar o poder de decisão das pessoas e a participação comunitária são fatores essenciais num processo democrático de promoção de saúde, e a força motriz para a autoconfiança e o desenvolvimento.”

E, nesse contexto, o jogo e o brincar, que neste caso, foram vivenciados por meio do Bingo, tornaram-se formas de familiarização com o meio, o que declara Fontes et al (2010) sobre esses objetos lúdicos, diminuindo a sensação de estranhamento e de terror diante daquilo que não se conhece. Durante o bingo, os usuários se organizaram para que em cada rodada uma dupla diferente cantasse as pedras. Um dos usuários, durante a organização na semana anterior no CAPS, disse que preferia não cantar, no entanto, se disponibilizou a essa tarefa, tranquila e prazerosa.

Assim, Medrano (2005), ao considerar o jogo e o brincar como atividades humanas que fazem parte também da vida adulta, e que deixam marcas na subjetividade, sugere que essas atividades podem se transformar numa experiência que introduz um diferencial na relação da pessoa com outra, com o mundo e consigo mesma. Ao final da tarde de bingo, todos saíram satisfeitos e sorridentes, conversando sobre momentos divertidos das rodadas do Bingo.

4.8 OITAVO DIA DE INTERVENÇÃO NO GRUPO CIDADANIA/LÚDICO

Nessa oitava intervenção, realizada em sala do CAPS estavam presentes oito usuários, que ao se perceberem diante de uma parte de uma frase que teriam que, em grupo, estruturar o todo de maneira significativa, esboçaram comportamentos diversos: alguns já tomaram a frente de localizar algumas partes lógicas, outros ficaram na observação esperando a ação do colega.

Porém, aos poucos, e em meio a algumas expressões verbais, o grupo foi montando a frase e discutindo sobre os sentidos que ela trazia para si. E é através do jogo, que neste caso aconteceu como jogo de montar uma frase completa e significativa, que aquele que joga “aprende a desenvolver pensamento lógico, a expandir o vocabulário e a descobrir relações e fatos científicos.” (ROSAMILHA, 1979 apud SALOMON, 2002, p. 20)

Nesse sentido, de início a frase montada foi **“Aprender a viver é uma maneira divertida de jogar com a realidade.”** Alguns refletiram sobre si mesmos e concluíram que, em alguns momentos da vida já jogaram com suas existências, como demonstrado na fala a seguir: “Já foi tempo de eu jogar de qualquer maneira com a realidade, mas agora é diferente, por meio do jogo eu aprendo a viver.” **ML.**

Outro usuário fez referência à situação, assistida pela televisão, do garoto que atirou em alunos na escola, afirmando que aquilo seria um exemplo do que pensa ser um jogo com a realidade. Essas reflexões que os usuários conseguiram fazer atrelando o significado de uma frase à vida e ao cotidiano confirmam a ideia de que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento e diversão, como afirma Salomon (2002), mas, participam essencialmente no desenvolvimento intelectual, aumentam as capacidades de resolver problemas e de concentração, bem como oportunizam situações de sentir e ver coisas que são importantes de ser dominadas, como o raciocínio. Em seguida, refletiram:

“A frase tem sentido para nós do grupo.” **VL.** E aos poucos, aconteceram outras reflexões como:

“Quando tu vem, eu venho conversar com o grupo e resolver meus problemas; e através do jogo eu converso, rio, aprendo.” **PM.**

“Se não conseguir mudar, tem que aprender a viver com. Eu não era assim, mas a gente muda. É importante aprender a viver com as coisas que a gente passa e o jogo ajuda.” **LP.**

VL, PM e LP, por meio das suas falas, confirmam que, conforme Salomon (2002, p. 18), ao jogar, o jogador desloca para o exterior seu medo, sua angústia e seus problemas interiores dominando-os por meio da ação; “brincar é uma forma de praticar a vida imitando relacionamentos, ganhando domínio sobre os outros e sobre o ambiente, praticando habilidades, expressando emoções, inclusive medos, frustrações e confusões.” Diante dessas reflexões construíram coletivamente a seguinte frase: **“Jogar é uma maneira divertida de aprender a viver bem com a realidade”**, e todos concordaram com ela, tornando a fala de um usuário uma conclusão do pensamento do grupo: “Através do jogo que jogamos aqui, eu enxergo diversão lá fora, na minha vida, eu vejo que há outros jeitos de eu viver.” **MD.**

A partir dessa atividade, começou-se a dialogar sobre as possíveis relações entre a situação do jogo (realizada no Grupo Cidadania/Lúdico) e no que essa atividade podia resultar no dia a dia de cada um. Para Salomon (2002), o brincar abre as fronteiras entre realidade

Rev. Saúde Públ. Santa Cat., Florianópolis, v. 5, n. 1, jan./abr. 2012.

subjetiva e realidade externa, trata-se de uma atividade psicológica que evoca aspectos da realidade. No quadro branco então, foi elaborada, diante do que cada usuário trazia por meio da fala, a relação entre a atividade do jogo e no que podia resultar na vivência diária de cada um, ver quadro 2.

ATIVIDADE DO JOGO	O QUE PODE RESULTAR NO DIA A DIA
Incita fazer / Possibilita treino de habilidades	Perceber a importância e a necessidade de fazer acontecer, a diante disso, agir.
Por meio do exercício do prazer, promove saúde.	Exercitar prazer para aumentar saúde
Estimula a socialização	Quebrar o isolamento, inserir-se socialmente
Envolve os participantes numa relação de carinho	Saber dar e receber carinho
Provoca uma vontade de ganhar	Desejar vencer na vida e correr atrás dessa vitória
Promove o aprendizado em lidar com ganhos e perdas (frustrações)	Lidar com ganhos e frustrações de maneira saudável
Instiga a ajuda mútua	Vivenciar a ajuda mútua
Permite aprender a lidar com o diferente e com o novo	Saber lidar com pessoas que são diferentes de nós mesmos, e lidar com situações inusitadas.
Autoriza a vivência para pensar de forma livre	Pensar livremente e assim, desenvolver criatividade.
Torna possível o controle de algumas emoções e o desenvolvimento da paciência	Controlar emoções e exercitar paciência
Insero o jogador num ambiente de disciplina e de regras	Lidar com disciplina e com regras sociais
Ajuda no aumento da auto-estima	Ter auto-estima

Quadro 2 – Relação entre as atividades induzidas pelo Jogo e o Brincar no Grupo Cidadania/Lúdico e a vivência diária de cada usuário do CAPS fora do Grupo.

Fonte - Do autor, 2011.

Cada argumento falado como possível relação entre jogo e realidade foi discutido ou enumerado por algum usuário. O primeiro argumento remeteu à ideia de ação e de treino, que em conversa, os usuários comentaram que para jogar, assim como na vida, é necessário agir, agir para jogar, como também agir para viver. Também acreditaram que quanto mais há treino no jogo, mais aprendizado se adquire para jogar bem, como também na vida, onde é importante treinar as ações para se especializar naquilo que se pretende fazer e de um modo qualificado. O treino, disse um usuário, dá mais segurança nas ações, o que baixa a ansiedade. E é o que julga Pellanda (2001, p. 56), ao afirmar que “o jogo, portanto, como instrumento cognitivo complexo, perturba, mobilizando os sujeitos no sentido da construção de competências de viver.”

Como comenta uma usuária, encarar a vida de uma maneira prazerosa faz com que os problemas se tornem mais leves e menos difíceis de serem resolvidos. Moraes (2009) considera que toda atividade que inclui diversão, criatividade e prazer, como o jogo, ao permitir o envolvimento da totalidade da pessoa, do seu corpo, seus pensamentos, afetos e emoções, proporciona não somente a distração e o aumento do senso de humor, que aliviam o estresse, a ansiedade e ampliam a positividade no enfrentamento e avaliação de problemas, mas também a satisfação pessoal de modo geral. Um usuário comentou que o jogo, como a

vida, exige que a pessoa se socialize, ou seja, entre em contato com o outro, por meio do diálogo, do respeito, da escuta. Assim reflete o usuário: “O jogo ajuda a conversar.” **PM**.

Essa fala de **PM**, não somente evidencia que o jogo é uma forma de socialização (BROUGÈRE, 2006), mas, também, traz exatamente o que salienta Ladvocat (2011, p. 5) sobre o jogar, que se trata de uma ação que “propicia o desenvolvimento, a noção de ética, de estética, a construção do ser social”. O quarto tópico lançado na conversa foi o carinho sentido por uma usuária ao compartilhar o jogo com os colegas, bem como o carinho que sente que pode oferecer e por meio deste ser acolhida. Também a vida, como um sentimento que faz parte do ser humano, inclui a carência no sentido de aprender a lidar com a falta e com a busca de carinho, saber dar e receber carinho.

Dessa forma, como mostra Salomon (2002), aquele que brinca por meio do jogo consegue expressar seus sentimentos, permitindo o fortalecimento e a estabilidade emocional, bem como o amadurecimento psicológico. Morais (2009) coloca que a atividade do jogo e do brincar criam Redes Sociais, onde há partilhamento de sentimentos e de trocas afetivas, o que gera maior segurança, senso de pertencimento e de integração. Outra usuária falou da vontade de ganhar que o jogo lhe dá, o que pode ser estendido para o dia a dia como a vontade de vencer na vida. O jogo, neste sentido, torna-se um ímpeto a um futuro promissor, visualizado na perspectiva lúdica e/ou realista. Diante deste aspecto uma usuária comenta que “Quando a gente ganha também quer que o outro ganhe alguma coisa, não só a gente.” **MD**.

O fato de ganhar e de querer que o outro também ganhe remete ao contexto que o jogo cria, um contexto formado por companheiros de atividades grupais onde é possível partilhar sentimentos, gerando maior segurança, senso de pertencimento e de integração e, conseqüentemente, aumento da autoestima. E, com a autoestima trabalhada, tem-se aguçado um sentido de participação social, evitando-se desse jeito, sentimentos de solidão, inutilidade, depressão e angústia (MORAIS, 2009). Também, com o jogo aprende-se a lidar não somente com ganhos, mas também com perdas e frustrações. Permitindo-se envolver no jogo, os participantes aprendem a lidar consigo mesmo diante dessas duas possibilidades, e podem estender esse aprendizado para a vida, como mostra um usuário ao afirmar: “Eu me divirto mesmo perdendo ou ganhando, porque eu aprendo.” **JP**.

Bettelheim (1988) afirma que os jogos permitem a convivência e superação das frustrações, bem como a expressão dos sentimentos e pensamentos. O valor de brincar com jogos está justamente no fato de ser agradável em si, proporcionando prazer imediato, mas também capacidade de lidar com o inesperado e com perdas. Com ele, o jogador exercita seus

processos mentais, desenvolvendo sua capacidade intelectual e estimulando o hábito da persistência, da paciência e da perseverança.

Outro usuário falou sobre ajuda mútua, não somente na ajuda do parceiro em ensinar o jogo quando um não sabe e o outro sabe, mas no sentido de dar dicas quanto a cada rodada de jogo, de auxiliar no manuseio das peças, de conversar de maneira geral. No jogo se aprende que ao ajudar o outro também acontece a ajuda a si mesmo, pois o jogo flui de uma maneira mais divertida, interessante e cheia de aprendizado. E também na vida em sociedade acontece parecido, como comenta um usuário, ao afirmar que: “Quando a gente ajuda alguém a gente também tá se ajudando”. **VL**.

Tomando a perspectiva lançada por **VL**, Ladvocat (2011) verifica que no jogo se desenvolve, entre outras situações, um processo de agrupamento, onde trocas consolidam práticas de companheirismo, de solidariedade, de corresponsabilidade e assim, de desenvolvimento social. Com essa ideia reforça-se a proposta do Ministério da Saúde (BRASIL, 2001, p. 22) de participação ativa, capacitação e autoajuda e apoio social na promoção da saúde, pois se considera que “a saúde é construída pelo cuidado de cada um consigo mesmo e com os outros.” Com a expressão abaixo, um usuário remeteu ao momento do jogo a possibilidade de lidar com o diferente de maneira mais tranquila, sem sofrimento: “É, as pessoas a gente tem que levar na brincadeira, ao invés de julgar, ir na tranqüileza e que pena que essa pessoa é assim.” **LP**.

Assim, também, há a possibilidade de lidar com o outro (que não somente acolhe, mas também pode ser indiferente ou até frustrar) de maneira que o respeite do jeito que é, sem julgamentos, e sem também se afetar de forma negativa com essa diferença. A diferença que o jogo permite vivenciar vai além do contato com uma pessoa diferente, mas inclui aprender a lidar com uma situação inusitada: o jogo apresenta momentos novos a cada partida, como a vida que nunca se apresenta da mesma forma todos os dias, há sempre a variação, mesmo que tudo pareça igual. O jogo abre perspectivas para o novo sem recear sobre aquilo que vem, e sim desejar que o novo aconteça. Brougère (2006, p. 107) destaca que a brincadeira com o jogo também é uma forma de experimentar um futuro de incertezas e assim deixa escrito:

A brincadeira que pode ser, às vezes, uma escola de conformismo social, de adaptação às situações propostas, pode, do mesmo modo, tornar-se um espaço de invenção, de curiosidade e de experiências diversificadas. [...] Acontece que essa abertura marca um dos aspectos essenciais às sociedades modernas, caracterizadas pela indeterminação do futuro de cada indivíduo. A eventualidade da brincadeira corresponde, intimamente, à imprevisibilidade de um futuro aberto.

Quando um usuário comenta que sempre quando brinca no grupo se acha uma criança, surge um aspecto que o jogo possibilita vivenciar: o livre pensamento, que por sua vez, possibilita a criatividade, ampliando a visão de quem joga que, como no jogo, na vida não há somente uma escolha, é possível seguir por vários caminhos. A usuária fala, diante dessa reflexão, que: “A criança está dentro da gente” **VL**.

Entende-se que pensar livremente e com prazer pode acontecer todos os dias, seja jogando, seja lidando com momentos de vida, aumentando assim, possibilidades, por exemplo, de resolução de problemas. Salomon (2002) considera que a relação entre o jogo e o desenvolvimento cognitivo se expressa pela relação entre o ato de jogar e a atividade combinatória que acaba acontecendo no cérebro, assim se manifesta a essência da criatividade. No jogo, a pessoa projeta-se no mundo real e ensaia erros e acertos, adquirindo motivação, habilidades e atitudes importantes na participação social. Alguns comentaram sobre o controle de emoções e a paciência exigida pelo jogo para chegar ao objetivo. E também na vida, esses elementos são essenciais, rumo ao alcance de um objetivo. Por meio do jogo há a experimentação e treino de paciência que poderão ser exercidos no dia a dia. Jogar, enquanto prática lúdica é um ato, eminentemente humano, fundamental para o desenvolvimento harmonioso. A atividade lúdica é fundamentalmente um meio de se estruturar e colocar-se no mundo. (LADVOCAT, 2011). Ao contar sobre sua experiência de vida infantil escolar, um usuário relata: “Quando eu era novo eu não tinha disciplina e não dava valor aos estudos, mais tarde que fui buscar, e no jogo tem o treino.” **PM**.

Com esse relato, a disciplina passou a ser um aspecto considerado como útil na situação do jogo para viver uma vida melhor, mais adaptada e feliz. Nesse sentido, disciplina significa saber lidar com regras externas e conviver bem com elas, de maneira que por meio da regra, se saiba melhor o caminho a seguir. Para Brougère (2006, p. 101), aquilo que é chamado de jogo, não somente os lúdicos, mas também os jogos de sociedade pressupõe uma função como dominante no interesse do objeto e anterior ao seu uso legítimo: a regra. “Não existe jogo sem regra.” E toda regra se constrói num ambiente social e de partilha de decisões. Em toda e qualquer situação social há regras. Albornoz (2001, p. 25) sugere que o jogo, como fenômeno sócio-cultural está por trás de todas as relações humanas: “A verdadeira civilização não pode existir, é o que se afirma e é o que se vê, sem certo elemento lúdico, porque a civilização implica a limitação e o domínio de si próprio.” Outra usuária falou da vergonha que até então tinha de si mesma em relação à sua situação de tratamento e de dependência do outro, acreditava que nada que fizesse representava algum valor e, em suas palavras, relata: “O

jogo dá vontade de viver, eu sei o que estou fazendo e ensino, não dependo de ninguém. De tu ser de um jeito e não ser aceita, dá vergonha, mas, jogando aqui e na escola é bom, me sinto bem.” **JL.**

Nesse caso, Morais (2009) chama a atenção para a questão da autonomia e afirma que o sentido de competência dado pela autonomia é fonte de segurança, pois quando uma pessoa sente-se ameaçada em sua independência, imediatamente se desvaloriza. A prática de atividades lúdicas, como nessa situação de ensino dos jogos aos adolescentes, favorece o desenvolvimento e a preservação do se sentir capaz. Nessa situação ficam reduzidas as possibilidades de restrições, sejam pelas próprias barreiras, como o sentimento de inutilidade, ou por barreiras alheias, como o preconceito, aumentando as chances, neste caso, do usuário do CAPS e jogador, exercer o controle sobre a própria vida e sobre as atividades cotidianas correspondentes.

Por fim, deu-se início à montagem do jogo de Tapete, desconhecido pelo grupo. Todos se envolveram nessa atividade de forma ativa e colaborativa, e ficaram se perguntando sobre o que exatamente tratava o jogo. Entre eles mesmos, de maneira ativa e concentrada, o grupo se dividiu em duas mesas de trabalho, sendo uma composta pelo grupo masculino e a outra composta pelo feminino, numa demonstração do fortalecimento de se trabalhar em grupo e não de forma individualizada. Para Morais (2009), trabalhar em grupo minimiza os efeitos de depressão, protege a autoestima e proporciona momentos prazerosos. Como não deu tempo de concluir a atividade, a montagem do jogo, conforme combinado com o grupo, ficou para o próximo encontro. Tal momento de combinação se constituiu como uma decisão compartilhada pelo grupo de forma autônoma e democrática. Tais características, nas relações estabelecidas, vão ao encontro da ideia de promover saúde pelo desenvolvimento de habilidade pessoal, como a capacidade de tomar decisões e de ter controle sobre as circunstâncias da própria vida em meio social (BRASIL, 2001). E é o que Sena (2010) traz a respeito do conceito de autonomia, como meio de promover a cidadania e assim, a saúde.

Nesse sentido, é interessante lembrar que, nos últimos anos, a política nacional de saúde mental busca garantir novas formas de tratamento que primem pela interligação do sujeito com seu meio social permeado pela questão da autonomia (SENA, 2010). Assim, salienta Gadotti (1994, p. 6), ao se referir às ideias de Paulo Freire, que autonomia e autogestão constituem-se em horizonte de construção de relações humanas e sociais civilizadas e justas. “A autonomia se refere à criação de novas relações sociais que se opõem às relações autoritárias existentes.”

4.9 NONO DIA DE INTERVENÇÃO NO GRUPO CIDADANIA/LÚDICO

Na nona intervenção os usuários trouxeram assuntos como esquecimento e trabalho com a memória, bem como falaram sobre a importância de se exercitar em alguns aspectos na vida que, muitas vezes, são negligenciados, como a coordenação motora, a capacidade de superação e a coragem em enfrentar desafios. Esse contexto estabelecido confirma um dos pressupostos de promoção de saúde (BRASIL, 2001, p. 22), que conclui que “é essencial capacitar as pessoas para aprender durante toda a vida preparando-as para as diversas fases da existência, o que inclui o enfrentamento de doenças crônicas e causas externas.”

Porém, percebeu-se uma grande autocobrança por parte de três usuárias que atrelaram comportamentos seus, que desagradam outras pessoas, como um defeito relacionado ao estado de saúde. Nessa conversa perceberam que, diante de um esquecimento como o de não lembrar, por exemplo, onde colocaram as chaves da casa ou mesmo das regras de um jogo (já conhecido por elas), é possível pedir ao colega, familiar ou pessoa mais próxima, uma ajuda; ou então, tentar fazer por si só, sem ser necessário se depreciar em função dessa atitude, já que se trata de uma condição normal de todo ser humano. Para Borba (2002 apud ROCHA, 2005), a experiência com jogos permite expressões de sentimentos, exteriorização de papéis sociais internalizados, a comunicação com o outro, a capacidade de reflexão crítica, a passagem de ser passivo para ser ativo, o fortalecimento do ego e a mudança de comportamento.

Logo, mais soltos e animados, os usuários participaram da atividade recreativa e de socialização em que tinham que mexer partes do corpo, conforme designação escrita em pedaço de folha A4 colada em EVA. Ao realizar essa atividade, os usuários riram bastante e perceberam o quão interessante é estimular a noção espacial, a coordenação e a lateralidade corporal. Por meio do jogo, como salienta Ladvoat (2011) ocorre processos de equilíbrio psicomotor e domínio da motricidade, o que amplia as capacidades físicas e mentais de autocontrole. Uma das usuárias, ao afirmar que não conseguia realizar uma atividade proposta (pisar um olho só) tentou realizar a atividade a sua maneira: com a outra mão fechou o outro olho e assim fez o que lhe era pedido, demonstrando criatividade, persistência e bom humor. Para Albornoz (2001, p. 20), “o jogo pode ser o modo de conhecermos as coisas”, inclusive, conhecer a si mesmo, explorando capacidades desconhecidas por meio da criatividade, incluindo-as no próprio repertório de manifestações comportamentais.

Foi proposto ao grupo reiniciar a construção artesanal do jogo twister, que para os usuários tratava-se de um jogo ainda sem nome definido. E o que chamou a atenção nesse

processo, que o jogo ocorreu de forma espontânea, considerando que “o jogo é uma realidade originária das noções mais primitivas e profundamente enraizadas em toda realidade humana.” (ALBORNOZ, 2001, p. 9):

a) Envolvimento – todos se prontificaram em realizar a atividade: Esse aspecto pode ser visualizado com a ideia, que os usuários entendem que se envolver numa atividade como elaborar um jogo pode lhes trazer benefícios, conforme já ocorreu em outras situações em grupo, e o que é confirmado por Wapkop (1995 apud SALOMON, 2002), que considera que brincar e jogar trazem vantagens sociais, cognitivas e afetivas. O se dispor livremente a participar de uma atividade em grupo como esta é uma das facetas que o jogo encerra na sua essência, a necessidade de acontecer de forma social (BROUGÈRE, 2006): É possível que a brincadeira supõe comunicação e interpretação e para que esta situação particular surja, existe uma decisão por parte daqueles que brincam: decisão de entrar na brincadeira, mas também de construí-la segundo modalidades particulares.

b) Responsabilização – cada um assumiu uma função no grupo: Esse aspecto leva à reflexão sobre a construção de uma nova forma de tratamento ao usuário do serviço de saúde mental que conduz à visão de um modelo distinto do tradicional, originado de concepções que fundamentem uma nova clínica; que por sua vez enxerga que a Saúde Mental lida com um sujeito, e não somente com o portador de uma doença determinada pelo saber médico. Conforme expressa Sena (2010, p. 26): o sujeito se faz nas relações que estabelece na família, no trabalho e em todo o campo do coletivo. O controle do sujeito sobre sua existência por meio da restauração de sua capacidade de escolha e de auto-responsabilização é o foco central das intervenções terapêuticas que não estão focados, exclusivamente, numa determinada disciplina ou profissão.

c) Autonomia – as funções foram definidas pelos próprios usuários, sem necessidade de intervenção externa: Gadotti (1994), referindo-se às relações de ensino-aprendizagem, afirma que a autonomia sempre foi associada ao tema da liberdade individual e social, ruptura com esquemas centralizadores e, recentemente, com a transformação social. Trata-se do que este autor considera essencial no ambiente escolar, a gestão democrática com autogestão. Assim também, baseado numa mudança de relação de poder, promover saúde (BRASIL, 2001) hoje é atuar na melhoria da qualidade de vida mediante maior participação do sujeito no controle desse processo. É o empoderamento do sujeito social.

d) Organização – o grupo conseguiu se autogerir: A autogestão, para Gadotti (1994), refere-se à participação transformadora e constitui a cidadania. Justamente uma das

prioridades para a promoção da saúde no século XXI (BRASIL, 2001), ou seja, aumentar a capacidade, participação e responsabilização do sujeito com a sua saúde e a saúde daquele com quem convive.

e) Dedicção – cada um contribuiu de uma maneira comprometida com a atividade como um todo: Quanto a este aspecto, Albornoz (2001) entende, que primeiro o jogo traz a dimensão do divertimento além das responsabilidades do cotidiano, mas, também encerra em si algo sério, de comprometimento com regras estabelecidas. O jogo inclui e desenvolve a capacidade de organizar-se e de controlar-se.

f) Interesse – na medida em que iam realizando a atividade, os usuários comentavam sobre como seria jogar o que estavam construindo; bem como traziam possibilidades de realização da atividade. Essa experimentação na elaboração do jogo twister, com eclosão de novas ideias e de tomada de decisão para solucionar situações-problema aponta para a concepção de que ao brincar com jogos os sujeitos, neste caso, os usuários envolvidos, penetram “no mundo das relações sociais, desenvolvendo o senso de iniciativa e auxílio mútuo.” (SOUZA, 2001, p. 82).

g) Aprendizado por meio da ação – na elaboração dos dados, as duas usuárias que ficaram responsáveis, juntamente com a pedagoga do CAPS, aprenderam a costurar o dado e a montá-lo na própria prática. Salomon (2002) refere que jogar é uma forma possível de praticar habilidades, adquirindo conhecimento para melhor viver a vida.

Ao final, houve uma pequena experimentação do jogo por parte do grupo, que deixou para dar-lhe nome e definir suas regras num próximo encontro. E o que chamou a atenção foi quando a Equipe do CAPS e algumas usuárias, sentindo-se livres e dispostas, se utilizaram do dado, já deixado pronto, como meio de diversão ao jogarem o objeto um para o outro como no jogo de vôlei. Houve sorrisos e alegria e o grupo se despediu demonstrando satisfação. Sena (2010, p. 32) aponta que a atenção à saúde mental deve incorporar estratégias direcionadas ao exercício da cidadania, criando vínculos horizontalizados. Assim, a conduta de atenção à saúde, em que o usuário deve ser o significado central, “não deve decorrer dos protocolos, nem da unilateralidade e, sim, dos diálogos entre o técnico (saber) e a compreensão da singularidade ou coletividade (usuário).”

4.10 DÉCIMO DIA DE INTERVENÇÃO NO GRUPO CIDADANIA/LÚDICO

Nesta décima intervenção uma das usuárias lembrou-se, mediante a proposta de brincar de Adoleta, da maneira pela qual experimentava essa brincadeira com a própria filha em casa, e outro se lembrou de parte da cantiga entoada. Porém, todos não sabiam como brincar de Adoleta por completo e, treinando, o grupo aos poucos incluiu todas as regras e conseguiu brincar de maneira divertida e envolvente. A brincadeira de Adoleta veio, justamente, reforçar a ideia de que por meio dos jogos é possível haver a construção do ser social, quando a atividade e o conhecimento partilhados vão sendo construídos no decorrer do processo; assim, como afirma Souza (2001), o jogo é uma atividade sócio-cultural. Um dos usuários salientou que não sabia a letra da música, quando lhe foi oferecida manuscrita para a leitura; porém, disse que não iria decorar assim rápido e comentou que somente cantando durante as partidas é que ele poderia, de maneira mais fácil, lembrar a letra e cantar. Logo, ao terminar a roda de Adoleta, foi proposto ao grupo que pensasse sobre como o jogo poderia ser jogado por outras pessoas. como resposta um usuário comentou que cada um poderia jogar a sua maneira, porém outro, que teve a concordância da maioria do grupo, falou que deveria haver regras que outros tivessem acesso. na sua fala o usuário explica: Acho que o jogo é preciso ter regras, como tem nos outros, que diz como faz pra jogar, tem que ler. **JP**.

JP, em sua afirmação, confirma mais uma vez Brougère (2006), que entende que não há jogo sem regras. E considerando que “o jogo se estrutura no consenso dos participantes e que suas regras são recapituladas e decididas em comum acordo.” (SOUZA, 2001, p. 101). O grupo, então, decidiu que iria escrever um manual de regras, como existem em outros jogos.

Como afirma Ladvoat (2011, p. 5), no âmbito dos jogos, “se produzem e reproduzem as regras, criam-se valores, estratégias e se constituem novas possibilidades de articulação com o meio social”; nesse sentido, utilizando-se do exemplo de um manual de outro jogo já experimentado por todos do grupo, os usuários dividiram a responsabilidade e cada participante ficou com a incumbência de, em folha A4, de maneira artística e, dialogando com os colegas, formular (escrevendo) um item de um manual. O manual foi estruturado em seis partes, como segue:

Primeira Parte: Nome do Jogo. Em meio a um diálogo uma das usuárias propôs o nome de Jogo da Resistência, explicando que acreditava que o jogo exigia isso do próprio corpo e, que, num encontro anterior, se tivesse resistido, não teria encostado outra parte do corpo no tapete, o que a eliminou da brincadeira. Porém, como confirma Souza (2001) a atividade desse jogo, e de qualquer outro, está, apesar do esforço, impregnada de emoção e de prazer. Assim, jogar, nesse caso, está além da diversão, é um exercício físico e mental de superação, concentração, controle e de sociabilidade. Outro usuário disse que viu esse jogo na Rev. Saúde Públ. Santa Cat., Florianópolis, v. 5, n. 1, jan./abr. 2012.

TV e que tinha esse nome, e logo concordou. Os outros também concordaram e o jogo passou a ser denominado desta forma. Inclusive, a usuária pediu o dicionário para pesquisar a correta maneira de escrever a palavra resistência. Tais atitudes verificam que todo jogo “acontece no seio da atividade humana e não á sua margem.” (SOUZA, 2001, p. 112).

Segunda Parte: Participantes: Uma usuária ficou responsável em definir com o grupo qual a idade recomendada para que o participante do jogo usufrua de maneira mais aproveitável o jogo, bem como definir o número mínimo de participantes. E, nessa tomada de decisão, houve um debate interessante com uma pergunta lançada por um dos usuários em relação à inclusão de deficientes físicos no jogo: O deficiente físico não pode jogar né? Como faz pro deficiente jogar se ele não tem uma mão ou um pé? **JP.**

E a partir daí, o grupo lançou a ideia de que o jogo poderia ser jogado em equipes, cada equipe ajudava os próprios parceiros quando estes não conseguissem realizar o solicitado, e, assim, incluíram também os não alfabetizados. Nesse contexto de busca por inclusão, Elkonin (1980 apud SOUZA, 2001, p. 112) “entende que é no jogo protagonizado que a interação e a cooperação acontecem a partir de um contínuo exercício de descentralização”, ou seja, exercita-se um pensamento operativo e de superação do egocentrismo. Assim, há uma busca em diminuir desigualdades, o que é um dos objetivos específicos da Política Nacional de Promoção à Saúde (BRASIL, 2004).

Terceira Parte: Componentes físicos do jogo. Um usuário se responsabilizou por descrever quais elementos compunham o jogo. A descrição foi feita de forma minuciosa, paciente e dedicada. Porém, em função de que a primeira escrita tenha saído com letras pequenas, outra usuária pediu que refizesse o trabalho com letras maiores, para que todos pudessem ler sem dificuldade, atividade que o usuário fez de maneira tranquila e envolvida. Nesta situação, de forma interativa e autônoma, dois usuários chegaram num acordo de refazer o trabalho para melhor incluir os leitores. Há aí uma vivência de promoção de saúde confirmada pela Cartilha de Promoção da Saúde (BRASIL, 2001, p.21), onde se registra que o princípio geral orientador para promover saúde “é a necessidade de encorajar a ajuda recíproca – cada um a cuidar de si próprio e do outro.”

Quarta Parte: Regras. Regra por regra foi conversada e decidida entre o usuário e a psicóloga pesquisadora em diálogo aberto e de escuta espontânea. Muitos assuntos trazidos pelo usuário apontaram para incursões internas que o paciente fez em seu pensamento, a fim de buscar recursos cabíveis ao que estava fazendo. Por meio da sistematização do que se propunha a fazer, aos poucos, o usuário conseguiu organizar seu pensamento e passar de forma lógica esse pensamento para o papel. Ao final de sua leitura e colocações dos colegas, Rev. Saúde Públ. Santa Cat., Florianópolis, v. 5, n. 1, jan./abr. 2012.

que foram aceitas com tranquilidade e incluídas no texto, o usuário se manteve sorrindo por algum tempo, afirmando satisfação com o resultado. Salomon (2002) entende que, enquanto atividade psicológica, o jogo ou a atividade proveniente a partir dele, enquanto atividade lúdica, favorece não somente a organização do pensamento, a manifestação da criatividade e da imaginação, mas também oferece condições propícias para o desenvolvimento da personalidade.

Quinta Parte: Vencedor do jogo: Ao lembrar sobre o momento em que brincou com o jogo na semana anterior, sem esperar que o colega colocasse as regras do jogo no papel, uma usuária já imaginou quem seria o vencedor do jogo e de uma maneira concisa e clara conseguiu escrever o que, exatamente, caracterizava o vencedor. Em geral essa usuária acreditava que não conseguia expressar o que realmente queria dizer e, nessa atividade, se percebeu capaz e eficiente, provocando movimento em sua autoestima. Assim comentou:

Nossa! Eu consegui isso? É, acho que é isso mesmo, assim mesmo que tem que ta escrito. **VL**.

Levando em consideração esta situação de **VL** é possível entender quando Salomon (2002, p. 27) esclarece que através do jogo aquele que brinca “consegue se expressar permitindo o fortalecimento e a estabilidade emocional, bem como o amadurecimento psicológico. [...] Há um aprendizado significativo associado à satisfação e ao êxito, sendo este a origem da autoestima.”.

Sexta Parte: Autores do jogo. Nesse momento o grupo ficou num impasse entre escrever no manual, como autores do jogo. Somente o Grupo de Cidadania/Lúdico, tomou essa decisão, no intuito de incluir novos membros, independente de terem feito o trabalho ou não; ou escrever somente o nome dos que participaram da montagem do jogo (pessoas que participaram na semana anterior e neste dia). Um dos usuários argumentou: Acho que tem que ter o nome, as coisas tem alguém que fez, tem nome da pessoa, acho que vai o nome de todos, não só o primeiro. **JP**.

Assim, entre argumentos, tanto foi escrito o nome do Grupo como o nome das pessoas que o elaboraram. Nesse processo, percebeu-se a manifestação do sentimento de pertença e de autoria, bem como a validação de um trabalho pelo reconhecimento do seu criador. **JP** deixou claro que as coisas devem ter autores e estes, enquanto participantes ativos interagem socialmente. Morais (2009, p. 1-2) refere que “sem um sentido de participação social, sentimo-nos solitários, quando não, inúteis e vazios. As pessoas privadas da companhia dos outros tendem a sentir-se deprimidas e angustiadas.” Daí uma das possibilidades saudáveis, fomentadas pela vivência com jogos, a participação em meio social.

Por fim, o envolvimento foi tanto que não deu tempo suficiente para que o grupo jogasse nem uma partida. E pode-se afirmar que mais um dos objetivos específicos da Política

Nacional de Promoção da Saúde (BRASIL, 2004) foi atingido: ampliaram-se processos de integração baseados na cooperação, solidariedade e gestão democrática. Lembrando que gestão democrática, como evidencia Gadotti (1994), é um sistema descentralizado que supõe objetivo e metas claramente estabelecidos entre todos os participantes, visando à democratização do acesso e da gestão e à construção de uma nova relação direta sem que se tenha que passar por instâncias de poder intermediário.

4.11 DÉCIMO PRIMEIRO DIA DE INTERVENÇÃO NO GRUPO CIDADANIA/LÚDICO

Na décima primeira intervenção, tratando-se de um dia específico de atividade de inter-relação entre o CAPS e a Escola, as atividades na Escola iniciaram com o jogo Adoleta, cujas regras o grupo de usuários lembrou-se, assim como os adolescentes comentaram sobre já terem brincado com a cantiga algumas vezes na Escola. No início o Grupo pareceu receoso e não integrado, porém, aos poucos, em meio a entonações das músicas, os sorrisos foram se expressando, até que todos, progressivamente, foram se envolvendo de forma espontânea e ativa.

A brincadeira de Adoleta, enquanto prática lúdica, pelo estabelecimento de uma linguagem comum entre os parceiros, fez emergir uma condição de interação de igualdade na relação, onde usuários e adolescentes conquistaram, na sua singularidade, espaço de expressão e de manifestação dentro do grupo. O jogo, pela partilha das suas regras, como diz Souza (2001), corrobora a socialização.

Ao concluírem a brincadeira de Adoleta, os usuários, com o manual que elaboraram no CAPS, diante dos adolescentes, se organizaram e leram as regras do Jogo da Resistência em voz alta, assim, propuseram a montagem de duas equipes para jogar uma contra a outra conforme as regras. Tal postura dos usuários do CAPS, diante dos adolescentes, confirma, na prática de promoção de saúde mental dentro da perspectiva da Reforma Psiquiátrica, pois agora a ideia de tratamento desloca o foco do sintoma para a singularidade de cada indivíduo, “apontando para um processo que favorece a produção de autonomia e o estabelecimento de novas possibilidades na interação com os outros.” (SENA, 2010, p. 29).

A proposta foi bem aceita por quase todos os adolescentes, exceto por uma garota que disse que não queria jogar, somente queria observar. Porém, ao se estruturar as Equipes, a menina entrou numa delas com o incentivo dos colegas. Cada equipe, na demonstração de sociabilidade e envolvimento entre todos, contava tanto com usuários quanto com adolescentes. Em seguida, se reuniram para definir seus nomes, e uma se denominou Bosque Rev. Saúde Públ. Santa Cat., Florianópolis, v. 5, n. 1, jan./abr. 2012.

Encantado e a outra, Força Positiva. Diante desse contexto, é correto o que afirma Souza (2010) sobre o jogo, considerando-o, além de uma atividade humana, cultural e social, uma ótima opção de interação com o mundo e com os outros, onde há a manifestação de cooperativismos e reconstrução dos papéis nas interações.

Após assumirem sua Equipe como as favoritas à vitória, adolescentes e usuários, começaram a jogar. Durante as jogadas, observou-se cooperação, esforço, envolvimento, alegria e foram feitas três jogadas: a primeira com auxílio da pesquisadora e da pedagoga do CAPS, depois foi eleita somente uma pessoa de cada grupo para jogar pelo grupo e por fim, foi proposto que os grupos jogassem entre si sem interferências externas, porém ambos prestando atenção às jogadas dos companheiros. Nestas situações, como propõe Sena (2010), ao falar sobre as novas formas de promover saúde mental, houve acolhimento, vínculo e responsabilização, bem como a manifestação de um agir social, solidário e autônomo; considerando autonomia como aspecto contextual.

Ao terminarem a última partida do jogo, o grupo fez uma roda de finalização da tarde de intervenção, e alguns adolescentes expressaram sua satisfação dizendo que não queriam que o grupo já se encerrasse. E por solicitação da pesquisadora, os participantes começaram a falar palavras que remetiam ao que apreenderam durante as atividades propostas na tarde, e dentre as palavras foram sugeridas: organização, companheirismo, tenacidade, inesquecível, atitude, resistência, contorcionismo, perseverança, alegria, diversão, atenção, concentração, amizade, criatividade, cor, cooperativismo, posicionamento, orientação, respeito, regras, inteligência, raciocínio, vontade e disposição. Por fim, as palavras faladas pelo grupo diante da sua experimentação lúdica podem refletir o que Ladvoat (2011) entende sobre os jogos, ao considerá-los como mediadores de ações, ambiente de reprodução do cotidiano, de criação de novas possibilidades e de produção da subjetividade dos sujeitos.

4.12 DÉCIMO SEGUNDO DIA DE INTERVENÇÃO NO GRUPO CIDADANIA/LÚDICO

Na décima segunda intervenção realizada dentro da sala de grupo do CAPS algumas usuárias chegaram no grupo em discussão fervorosa sobre a aceitação de si mesmas, enquanto pessoas importantes, justas e valoráveis. Tal questionamento, envolvendo a questão da autoestima, pode se constituir como mais um indício do movimento que a participação neste

grupo vem suscitando nos usuários, uma mudança de valoração e de percepção de si mesmo enquanto um cidadão, com importância, dignidade e direito à participação.

Assim, para Sena (2010) há uma confirmação de que a atenção em saúde mental, mediante a Reforma Psiquiátrica e as vivências possibilitadas pelo grupo Cidadania/Lúdico, se dá pela incorporação de estratégias direcionadas ao exercício da cidadania. Trata-se, acreditando no que Carvalho e Gastaldo (2008, p. 4) referem sobre empoderamento do usuário, de “estratégias que buscam fortalecer a autoestima e a capacidade de adaptação ao meio e que procuram desenvolver mecanismos de autoajuda e de solidariedade.”

Houve grande diálogo no grupo antes do início da proposta de completarem por meio da escrita, a designação: Brincar com jogos para mim é Em posse das folhas A4 com a designação, cada uma das usuárias pensou por algum tempo antes de registrar suas impressões. Durante o registro, ao conversarem umas com as outras, uma usuária apagou e refez o que tinha escrito, e argumentou que conversando com a colega encontrou o jeito mais apropriado para o que realmente queria expressar no papel, em relação a sua experimentação com jogos. Nessa situação, acontece o que Carvalho e Gastaldo (2008) chamam de exercício do poder-com-o-outro, que objetiva a superação do poder-sobre-o-outro, através da criação de espaços dialógicos e de cogestão.

Ao terminarem seus registros, cada usuária ficou responsável por ler e apresentar o registro da colega ao lado, o que foi feito de maneira interativa, agradável e interessada. Essa situação de relações de trocas horizontalizadas foi sugerida por Gadotti (1994) como essencial numa vivência social justa, onde princípios como gestão democrática, comunicação direta e autonomia são exercidos de maneira espontânea e assim, saudável. Os registros feitos pelas usuárias correlacionaram a experimentação de brincar com: O resgate do sentimento bom de infância; um meio de se sentir feliz e pensar em outras coisas que não somente nos problemas e um meio de se socializar, desenvolver o raciocínio e de se divertir: “Brincar com jogos para mim é muito bom é voltar a ser criança novamente e relembrar tudo de bom.” **MF.**

Souza (2001), lembrando a história do ludismo e dos jogos, salienta que a partir da Idade Média é que os jogos passaram a fazer parte de uma cultura infantil somente, antes disso eram atividades próprias da cultura realizadas por todos, fossem crianças, jovens, adultos ou idosos, enquanto meio de exercitar a sobrevivência, meio de recreação e meio de transmissão cultural. O mesmo autor ainda afirma que o jogo, enquanto atividade prazerosa, remete à infância, mas não deixa de ter duas dimensões que, Ladvoocat (2011) considera ser relevantes: de um lado estaria a paideia (com a presença do divertimento, da improvisação livre, da fantasia sem controle), e do outro lado, o lúdus, com convenções aceitas, barreiras

Rev. Saúde Públ. Santa Cat., Florianópolis, v. 5, n. 1, jan./abr. 2012.

impostas, necessidade de desempenho e limites a ser respeitados: “Brincar com jogos para mim é um passar tempo muito bom, que me deixa muito feliz e adoro jogar de tudo porque a minha cabeça sai fora dos problemas.” **MB.**

Fontes et al (2010) consideram que os jogos tornam mais humanizados os espaços de saúde promovendo a melhora de qualidade de vida, das relações interpessoais e da capacidade de se expressar, tornando aquele que está envolvido na situação lúdica alguém potente diante da sua realidade: “Brincar com jogos para mim é aperfeiçoar meus conhecimentos, brincar, descontraír, interagir, etc.” **FM.**

Os mesmos autores também expõem que, além de favorecer as relações interpessoais, os jogos são meios possíveis de desenvolvimento da imaginação, da memória, da percepção, do raciocínio e da criatividade. Assim, salienta Rocha (2005), quando declara que ao jogar é necessário exercer o pensamento e se implicar emocionalmente na atividade com intuito de que ela se efetive. Com a exposição e a reflexão sobre os jogos e a saúde das usuárias, houve intenso envolvimento entre duas usuárias que, concentradas e interessadas, debateram entre si sobre seus registros, chegando à conclusão que os jogos, além de lhes permitirem vivenciar o prazer com aprendizado para lidar com acontecimentos do dia a dia (prazer na vida), lhes incentivaram a participar de outros grupos de interação relacional (socialização), como os Alcoólicos Anônimos (AA); bem como lhes permitirem maior aceitação de si mesmas como pessoas capazes e inteligentes (aumento da autoestima).

Esse envolvimento entre as usuárias de onde saíram as concepções de prazer na vida, socialização e aumento da autoestima, remete à afirmação de Ladvoat (2010, p. 7), que conclui que “não se pode prevenir saúde mental, mas que é possível prevenir as situações que causam o sofrimento psíquico”, e que é possível promover saúde mental onde o brincar e os jogos sejam fios condutores nas interações. Como a conversação foi envolvente e de grande valia à conscientização das usuárias sobre suas experimentações com os jogos e sua saúde, não houve tempo hábil para que pudessem explorar o jogo de tabuleiro, Jogo da Vida, que por sua vez, ficou reservado para o próximo encontro do grupo.

4.13 DÉCIMO TERCEIRO DIA DE INTERVENÇÃO NO GRUPO CIDADANIA/LÚDICO

Na décima terceira intervenção, um dos usuários, antes de iniciar as atividades, já sorrindo perguntou sobre qual atividade lúdica iria participar. Em contrapartida, uma das usuárias disse que veio sem ânimo e que não iria participar de nenhuma atividade, porque não estava disposta a isso, afirmando que veio para ser ouvinte. Entretanto, desde a primeira

proposta se disponibilizou a realizar tudo o que lhe foi proposto, e aos poucos, foi se envolvendo com os colegas e com o que estava fazendo, logo, já estava sorrindo.

Salomon (2002) entende que brincar fornece uma organização para o estabelecimento de relações emocionais, propiciando o desenvolvimento de contatos sociais. Afirmar que através do jogo é possível tornar ativo aquilo que o participante vivencia ou sofre de maneira passiva. Para os jogos, os envolvidos fazem transferências positivas ou negativas, o que alivia a ansiedade. Por isso, é possível compreender que uma das facetas do jogo é possibilitar a liberação de pensamentos e sentimentos, o que induz a soluções de dificuldades e/ou problemas emocionais.

No jogo do labirinto, onde os participantes tinham de ligar, por meio de um risco a lápis, a imagem de um rato a um queijo, somente um usuário disse que se lembrava de já ter realizado esse jogo alguma vez. De forma autônoma e concentrada, o usuário explicou como realizar a atividade para os colegas, que por sua vez, escutaram atentamente e logo, reclinados e concentrados, se esforçaram em chegar à resolução do problema. Nesse momento não houve conversação entre os colegas, que fixaram a atenção toda em realizar a atividade. Tal situação traz como evidência um dos princípios básicos defendidos pela Reforma Psiquiátrica, como aponta Sena (2010, p. 18-19): a autonomia:

O princípio de respeito à autonomia tornou-se, nestas últimas décadas, uma das principais ferramentas conceituais da ética aplicada, sendo utilizada em contraposição ao chamado paternalismo médico na prática clínica. [...] O sentido geral da palavra autonomia indica, portanto, a capacidade do indivíduo dar-se suas próprias leis, seu modo de caminhar na vida e compartilhá-las de forma coletiva.

Pouco a pouco, sorrindo, os usuários concluíram a atividade afirmando que conseguiram ligar os dois elementos (rato e queijo). E logo começou uma conversação sobre como cada um realizou seu trabalho. O usuário que primeiro terminou a atividade de maneira correta, comentou que antes de riscar o caminho, analisou toda a imagem e raciocinou o meio melhor e possível de ligar um elemento ao outro. Nesta situação, confirmou-se que “o jogo é gerador de oportunidades para o crescimento intelectual a partir da projeção de habilidades e atitudes.” (SOUZA, 2001, p. 84). Trata-se de um novo meio de promover saúde que, como diz Sena (2010), é centrado no desenvolvimento de habilidades individuais e não na redução de problemas e sintomas.

Outros usuários perceberam que fizeram tentativas diretas com o lápis, sem antes raciocinar, e tiveram que apagar seus rabiscos e fazer novas tentativas para conseguir ligar os elementos. Por meio do jogo, é possível desenvolver estratégias para solucionar problemas,

assim, explora-se o mundo como numa situação de ensaio e erro (SOUZA, 2001). Outro usuário percebeu que a resolução do colega estava errada e sugeriu mudança, sem lhe dar a resposta de como deveria fazer. E logo o companheiro percebeu seu erro ao deixar claro que queria terminar a atividade mais rápido que os colegas e acabou por não efetivar corretamente o que lhe foi proposto.

É explícito nessa vivência que o jogo possibilitou o desenvolvimento não somente da socialização, mas também da linguagem, da comunicação, da ajuda mútua e também da autoconsciência; elementos, como aponta Rocha (2005), que são desenvolvidos quando na situação lúdica. Grande parte do grupo fez a ligação entre os elementos seguindo do queijo para o rato, ao contrário da designação sugerida pela coordenadora do grupo, e a explicação foi de que parecia mais fácil realizar o labirinto desse jeito: “Eu fiz do queijo pro rato porque achei que era mais fácil”. CL.

Para Souza (2001), o jogo se caracteriza por suas ações de rompimento, favorecendo condutas divergentes e alternativas não usuais, ampliando dessa forma, o escopo de possibilidades de resolução daquilo que se impõe enquanto desafio. Uma usuária, mesmo sem ter trazido seu óculos, quis realizar a tarefa, o que fez com determinação, calma e atenção, chegando ao resultado correto. E após todos terminarem, por meio do diálogo, o grupo comentou que o jogo fez refletir sobre a ideia de que na vida, se não houver desistência, chega-se ao objetivo almejado, cada um a sua maneira: uns pensando antes de agir, outros por meio de ensaio e erro, e ainda outros errando para aprender com o desacerto. E, ao levar em consideração essas reflexões e acontecimentos, concorda-se com Souza (2001), que refere que através da experimentação do jogo e do brincar, são construídos valores, onde cada participante desenvolve-se num todo.

Logo após a conversação e diante da pergunta de um usuário sobre o que iriam jogar nesse próximo momento, foi sugerida ao grupo a experimentação do Jogo da Vida, que foi posto sobre a mesa e inicialmente manuseado por todos. Alguns usuários que já tinham experimentado o jogo em outro momento, lembraram de algumas regras e as relataram para o grupo, porém sentiram necessidade de fazer leituras sobre o manual, uma vez que se trata de um jogo repleto de pequenas regras. A leitura foi feita aos poucos e conforme o jogo ia acontecendo, sempre diante de ouvidos atentos e interessados.

Com sorriso nos lábios e bastante concentração, todo o grupo, pouco a pouco, foi se envolvendo com a brincadeira de tal maneira que geriram toda a atividade autônoma e espontaneamente, elegendo entre eles um bancário responsável pela parte de finanças durante as partidas do jogo. Sena (2010) pressupõe, a partir da Reforma Psiquiátrica, que todo lugar

Rev. Saúde Públ. Santa Cat., Florianópolis, v. 5, n. 1, jan./abr. 2012.

no qual práticas de saúde são produzidas opera um campo de processos de subjetivação, expressos na construção de sujeitos autônomos, comprometidos com a compreensão e produção do real social.

Considerando Rocha (2005), que afirma que por meio do jogo é possível explorar o real e simular situações, durante a brincadeira os usuários manifestavam sorrisos e relacionavam os acontecimentos sugeridos pelo tabuleiro do jogo com possibilidades reais na vida: estudar, casar, ter uma profissão, ganhar um salário fixo, ter um carro, pagar impostos, estar desempregado ou ser um professor em greve. “De certo modo o cuidado em saúde mental produzirá autonomia a partir dos vínculos estabelecidos pelos usuários.” (SENA, 2010, p. 40). Assim, a brincadeira com o Jogo da Vida suscitou ajuda mútua, raciocínio, calma, comunicação e envolvimento, sendo que este último foi tão expressivo que mesmo depois do tempo decorrido de grupo, os participantes preferiram concluir todo o jogo a sair para o lanche, contabilizando entre eles, ao final, seus ganhos financeiros e suas perdas.

4.14 DÉCIMO QUARTO DIA DE INTERVENÇÃO NO GRUPO CIDADANIA/LÚDICO

Nesta décima quarta intervenção, ao levar em consideração a prévia definição do cronograma de intervenção na escola, disponibilizado para todos os funcionários do CAPS, não se pode deixar de apontar uma das dificuldades de realização da saída dos usuários do CAPS para a comunidade: a indisponibilidade do meio de transporte. Assim, diante desta constatação, quando os usuários chegaram ao CAPS neste dia, sabendo que seria um dia de grupo na Escola, lhes foi aberta a possibilidade de realizar o grupo sem sair do CAPS ou ir de carro, mas voltar de ônibus. O grupo não titubeou e assumiu que, mesmo voltando de ônibus, gostaria de não deixar de ir ao encontro dos adolescentes do Projeto JA.

Como confirmam Carvalho e Gastaldo (2008, p. 2), a “Promoção da Saúde moderna constitui um dos principais modelos teórico-conceituais que subsidiam políticas de saúde em todo o mundo”, tal perspectiva propõe um reordenamento da atenção à saúde que se realize a partir do compartilhamento de responsabilidades e da parceria entre usuários, profissionais e comunidade. Trata-se do empoderamento dos indivíduos para que se tornem capazes de tomar decisões em suas vidas sociais. Assim, sugere-se que estas ações sejam realizadas em distintos settings que, neste caso, se constitui pelo encontro dos usuários do CAPS com adolescentes de escola pública.

Porém, na prática, como salienta Sena (2010, p. 21), ainda é necessário se dar passos largos no sentido de exercer a autonomia e a condição de cidadania nas ações em saúde mental. É necessário, na atualidade, após reforma psiquiátrica, sempre voltar a questionar o modelo biomédico, repensando ações, reorganizando e inovando as práticas no interior e exterior do CAPS, a fim de superar obstáculos que desorientem a reforma. A ideia é que haja uma busca em “oferecer ações que minimizem o sofrimento psíquico, possibilitando aos pacientes a circulação social e a construção de projetos de vida.”

Em resposta a essa consideração teórica, em que se busque ações para minimizar o sofrimento mental, encontraram-se na Escola, seis usuários, cinco adolescentes, o professor responsável pelo Projeto JA, a pedagoga do CAPS e a psicóloga pesquisadora, para a formação de uma roda, onde todos deram as mãos. Assim, ninguém demonstrou dificuldade, ao contrário, aparentaram grande disposição para iniciar a atividade. Nesse sentido, Moraes (2009) refere que a vivência do lazer acarreta emoções positivas promovidas pelo relacionamento interpessoal, onde há um envolvimento da totalidade da pessoa, de seu corpo, seus pensamentos, afetos e emoções propiciando, além de distração, satisfação pessoal.

Do ponto de vista sociointeracionista, a interação social é a matriz da construção e do desenvolvimento humano, uma atividade partilhada, como num jogo, que favorece a veiculação de conhecimentos e compartilhamento de regras, o que estrutura papéis e coordena comportamentos (CARVALHO; PEDROSA, 2002). Assim, depois de lembrados os nomes dos participantes presentes, o grupo se dividiu em duas Equipes e entre eles mesmos formaram dois grupos: um deles contendo três usuários e três adolescentes e outro formado por três usuários, dois adolescentes e o professor do Projeto JÁ. Tais Equipes, em conversa conjunta, definiram regras para a realização de uma gincana e começaram as partidas. Em primeiro momento houve intenso alvoroço e uma Equipe fiscalizava a outra na realização das designações. E diante desta fiscalização, houve várias negociações de revisão das regras, que foram feitas com certa dificuldade de aceitação por parte de alguns membros.

O jogo, de acordo com Souza (2001), é uma atividade lúdica que é produtora de subjetividade, onde as regras são passaportes da socialização. Brincar para Salomon (2002) está unido ao prazer e, ao mesmo tempo, a aprender a seguir caminhos mais difíceis, subordinados às regras e, por consequência, sujeito a renúncia da ação impulsiva. Aos poucos então, cada grupo conseguiu manter maior comunicação com membros da própria Equipe, respeitando opiniões e se envolvendo mais ativamente na realização das tarefas.

Porém, pouco a pouco todos iam percebendo o quão difícil era seguir regras, mas que se elas fossem cumpridas, chegar-se-ia à solução de uma maneira que todo o grupo conquistasse a pontuação. E, em meio à concentração, dificuldade em assumir regras e risadas, as tarefas aconteciam. O que demonstra que por meio do jogo é possível haver mudanças de consciência naquele que está participando, quando se “amplia os limites de sua compreensão, integrando símbolos socialmente elaborados ao próprio conhecimento.” (SALOMON, 2002, p. 55).

Todas as designações foram experimentadas pelos dois grupos. De início, os adolescentes é que tomavam a iniciativa de realizar as atividades, principalmente as referentes à exploração do ambiente escolar. Mas, na medida em que as designações foram se repetindo, os usuários também se sentiram à vontade para assumir buscas pelos corredores da escola. Esse comportamento de tomada de atitude da usuária reflete a assertiva de Pellanda (2001), que afirma que “o jogo, como instrumento cognitivo complexo, perturba, mobilizando os sujeitos no sentido da construção de competências de viver.”

Com algum tempo de jogo, houve claro envolvimento em realizar as designações e muita criatividade foi exposta por parte dos participantes, cada tarefa proposta era realizada com entusiasmo e determinação. Para Pellanda (2001), o jogo é um sistema fechado de interações, cuja força que se estabelece nas relações, é revertida em energia para o grupo e em auto-organização. O jogo é uma experimentação das possibilidades positivas que se pode vivenciar em meio social.

Com disponibilidade e envolvimento, os grupos nem perceberam o tempo passar. Usuários e adolescentes se envolveram sem preconceitos, com respeito e imbuídos de uma meta única: jogar. Ao final houve um grupo vitorioso, sendo que alguns do grupo adversário mostraram certa dificuldade em assumir, neste momento, a perda da sua Equipe. Porém, numa reflexão final de perdas e ganhos, o grupo vitorioso dividiu seu prêmio (uma caixa de bombons) com todos os presentes na sala. Por fim, Salomon (2002) compreende que se utilizar de jogos na proposta de promover saúde mental possibilita que os envolvidos compreendam a si através das interações que estabelecem, se socializem, modifiquem comportamentos e sofrimentos.

4.15 AVALIAÇÃO

A avaliação, enquanto ação realizada no campo da investigação constituiu-se como um momento de escuta a respeito da mudança da prática e do processo das intervenções sob o olhar dos usuários, da pedagoga e da estagiária do CAPS. Mediante os aspectos evidenciados pelos envolvidos com o jogo e o brincar no Grupo Cidadania/Lúdico é possível perceber se houve ou não houve promoção de saúde mental e de que forma foram experimentadas as vivências.

4.15.1 Décimo Quinto Dia de Intervenção: Avaliação dos Usuários em Sua Participação no Grupo Cidadania/Lúdico

A última intervenção teve como intenção avaliar junto com os usuários os possíveis resultados obtidos a partir das vivências lúdicas com jogos no grupo Cidadania/Lúdico, e estavam presentes 8 usuários, a estagiária, a pedagoga do CAPS e a psicóloga pesquisadora.

Desde o princípio os usuários, em meio a gracejos e sorrisos, já vinham perguntando qual atividade que iriam fazer. E logo, por solicitação, formaram uma roda de pé e de mãos dadas, sendo que cada um começou a falar uma palavra que completava a frase **Hoje eu vim ao grupo para...** E assim foram referidas: observar, melhorar, estudar, me divertir, encontrar com meus amigos, aprender coisas boas, conviver com as pessoas, escrever e refletir.

Nesse ínterim, dentro do campo abrangente de significação destas palavras, foi possível constatar perspectivas lançadas referentes à socialização, aprendizagem, prazer e saúde. Tais referências dos usuários confirmam uma realidade de promoção de saúde mental contemporânea e reformadora onde se busca “melhorar as capacidades das pessoas com transtornos mentais no que se refere à vida, aprendizagem, trabalho, socialização e adaptação de forma mais normalizada possível.” (SENA, 2010, p. 38)

Logo em seguida foi proposta a atividade de avaliação escrita, com posterior diálogo por parte dos usuários, ao responder e socializar cinco perguntas abertas, cada uma trabalhada por vez. No início da atividade escrita um usuário expressou que a atividade de avaliar estava chata, preferia jogar, como nos outros encontros, que foram divertidos desde o princípio. Porém, aos poucos, centralizou sua atenção e se envolveu com afinco nas respostas que formulava pouco a pouco. Embora, neste caso, o usuário tenha se referido somente à dimensão do prazer no brincar com os jogos, com os quais teve oportunidade, sua atenção logo se voltou para escrever a sua avaliação, podendo indicar que, como diz Souza (2001), a

atividade lúdica, além de ser divertida, permite a reconstrução física e mental de experiências para o ser humano, auxiliando-o em ajustamentos saudáveis de padrões de julgamento, comparações e crenças.

A folha que continha a primeira pergunta foi entregue a cada um dos usuários, que após a ter respondido, trocou-a com outro colega, que por sua vez, leu a resposta a todos, havendo uma conversa geral. No princípio, diante da indagação do que seria saúde mental, uma das usuárias comentou que saberia responder a questão se pensasse no que estaria fazendo no CAPS. Outra, questionou se haveria um conceito único de saúde mental e outro ainda trouxe a ideia de que seria uma resposta referente a uma aula de filosofia.

A Organização Mundial de Saúde (2011) afirma que não existe definição oficial de saúde mental. Diferenças culturais, julgamentos subjetivos e teorias relacionadas concorrentes afetam o modo como a saúde mental é definida. Saúde mental é um termo usado para descrever o nível de qualidade de vida cognitiva ou emocional, e pode incluir a capacidade de um indivíduo de apreciar a vida e procurar um equilíbrio entre as atividades e os esforços para atingir a resiliência psicológica. Admite-se, entretanto, que esse conceito é mais amplo que a ausência de transtornos mentais. Logo, diante da primeira pergunta **O que você pensa que é saúde mental?** Configuraram-se respostas, como seguem:

Resposta a) “É o equilíbrio do sistema considerando os aspectos sociais.” **LG.**

Em conversa, diante dessa resposta, elegeu-se o equilíbrio nos aspectos sociais como um resumo da ideia lançada acerca de saúde mental. Nesse sentido, o usuário afirmou que é importante conseguir equilibrar o que acontece dentro de si mesmo com o que acontece no meio social em que vive. Daí partiram as ideias de capacidade de adequação ao meio, socialização e atuação saudável no ambiente. Nessa perspectiva, corrobora-se a concepção de que saúde mental é o equilíbrio emocional entre o patrimônio interno e as exigências ou vivências externas (BRASIL, 2001)

Resposta b) “Ter uma memória boa, ativa. Compreensão entre.” **MF.**

A palavra eleita, neste caso, foi memória. Alguns se referiram à perda recorrente da memória de curto prazo pela situação de tratamento e quanto isso afetava as suas relações e vivências. Uma das ideias lançadas como característica de se viver em saúde mental é regularizar a memória de curto prazo, de tal forma que esteja acessível nos momentos necessários conforme a maioria das pessoas.

Resposta c) “É ter uma mente sadia, sem pensamentos ruins, com pensamentos positivos, uma mente que tenha facilidade de resolver problemas, estar sempre alegre e saiba controlar emoções.” **VL.**

Desse modo, houve um debate sobre mente sadia, normalidade e preconceito. Um usuário afirmou: “Mas eu não tenho a mente sadia. A gente não tem a mente sadia.” **MB**. E outro usuário indagou: “Até os normais será? E outro respondeu: Não existe ninguém perfeito. Se existe alguém normal já não é normal, pois não tem ninguém normal.” **LG**. Assim, outra usuária comentou: “Não ser normal já levam para o lado de ser louco.” **MF**.

E outra concordou afirmando que ouve dos outros que quem toma remédio controlado não é normal. Porém, entende que as pessoas falam porque não conhecem a real situação. Para Sena (2010, p. 125), diante destas falas dos usuários que trazem a loucura como alvo do trato da saúde mental, a reforma psiquiátrica não pode se reduzir somente à expansão dos CAPS, mas ter como motivador “o desejo da sociedade de romper as barreiras do preconceito, de possibilitar o convívio com a desrazão, com o diferente. Essa transformação dos sujeitos é a possibilidade de desinstitucionalização da loucura.”

Resposta d) “A saúde mental eu acho que vem do cérebro. Quando a gente fica muito nervosa eu penso muita coisa ruim.” **CL**.

Com essa afirmação, o grupo tomou como referência a palavra cérebro, ao afirmar que saúde mental tem haver com um bom funcionamento do sistema nervoso central. Trouxeram a ideia de nervosismo e descontrole físico e emocional, não somente referente ao aspecto anatômico, mas psicológico também. Assim, ficou claro mais uma das ideias referentes à saúde mental, que de acordo com a Organização Mundial da Saúde (2011) se mostra como a capacidade de administrar a própria vida e as emoções dentro de um amplo espectro de variações sem, contudo, perder o valor do real e daquilo que importa em convívio social.

Resposta e) É uma coisa muito complexa, pois, com todos os programas, às vezes torna-se problemático, apesar dos profissionais se desdobrarem, não sei se mente humana por ser muito complicada às vezes sente-se que não vai se alcançar objetivo programado nos grupos de terapia.” **MB**.

A palavra de resumo tomada pelo grupo referente à saúde mental foi complexa. Porém, um usuário não concordou com a última colocação da frase, pois acreditava que estava tendo um bom aproveitamento nos grupos: “Eu não concordo, eu to melhorando no grupo. To bem melhor.” **JP**. E uma usuária contrapôs ao afirmar seus medos: “Eu tenho medo de não alcançar o que a gente quer. Eu não me entendo, imagina os outros.” **MB**.

Tais relações entre os usuários confirmam ainda mais a ideia de que definir saúde mental é complexo porque inclui relações humanas com o mundo e consigo, considerando que “a saúde é construída e vivida pelas pessoas dentro daquilo que fazem no seu dia a dia: onde elas aprendem, trabalham, divertem-se e amam.” (BRASIL, 2001, p. 22).

Resposta f) “É o equilíbrio da mente, livre de transtornos e outros problemas.” **JP**.

Já, com essa resposta, a ideia trazida foi de um equilíbrio interno e da capacidade de resolução não conturbada dos problemas da vida. Nesse sentido, saúde mental vem com a conotação de estar bem consigo e com os outros, ao saber lidar com as boas emoções e também com as desagradáveis (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE, 2011).

Resposta g) “Uma doença que depende de muito de pessoas que tenham paciência ou passa um pouco de carinho ou que possa me entender, que eu possa ter um grande tratamento e que eu possa ter uma saúde e alegria na vida e não me tratar como uma louca.” **CM.**

A ideia lançada nessa resposta e no diálogo posterior foi de compreensão. Saúde mental seria a troca de compreensão entre o eu e o outro, bem como entre eu e eu mesma. Assim disse uma usuária: “As pessoas querem muito dos outros, sem se dar uma chance pra si mesmo, cobra do outro, sem se perceber, enfim, não depende só do outro.” **CL.**

Ao confirmar a ideia de Sena (2010), de que o trabalho das Equipes dos CAPS tem que ser sensível às potencialidades dos usuários, na fala de **CL** houve uma autoimplicação na própria gestão de sua saúde, dentro de uma rede social, como propõe Gadotti (1994) a respeito de gestão democrática dentro de sua escola cidadã, onde todos gerem e são geridos por todos.

Resposta h) “O remédio é meio das pessoas que precisa de tomar. Eu preciso de tomar os remédios, sem eles eu não sô ninguém. Saúde mental o meio da pessoa se manter com o remédio.” **JL.**

Ao conversar sobre essa resposta, o grupo concordou que saúde mental, além de ter relação com tratamento medicamentoso, também envolve outras questões, como a participação nos grupos terapêuticos e outras atividades sociais. É aspecto claro, nesta referência à medicalização no trato com saúde mental, o fato de que ainda se encontra, neste paradigma, inserida na racionalidade científica que preconiza a clínica e a terapêutica como instrumentos de restauração da normalidade. (CANGUILHEM, 1990 apud SENA, 2010). Porém, mesmo nesta situação de visão biomédica ainda é possível vislumbrar, a partir do diálogo entre os usuários, o lançamento do novo olhar reformista de promoção de saúde mental - aquele que considera a ampliação das relações sociais aspecto essencial.

De cada resposta foi retirada uma ideia central relacionada à saúde mental, como seguem: equilíbrio nos aspectos sociais; boa memória; mente sadia; bom funcionamento do sistema nervoso central ao considerar aspectos biopsicossociais; complexidade; equilíbrio interno, compreensão de si, do outro e do mundo e, por fim, saúde mental como algo mantido por meio de tratamento medicamentoso e da sociabilidade. Essas ideias sugeridas pelos usuários, em referência à concepção de saúde mental, têm a ver com os seguintes itens relacionados a este conceito e explicitados pela Organização Mundial da Saúde (2011): a) atitudes positivas em relação a si próprio; b) crescimento, desenvolvimento e autorealização;

c) integração e resposta emocional; d) autonomia e autodeterminação; e) percepção apurada da realidade; f) domínio ambiental e competência social.

Quanto à segunda questão, **Como você faz o seu tratamento no CAPS?** os usuários se referiram a meios que achavam que correspondia ao seu tratamento em saúde mental, e assim especificaram:

“Através das consultas com psiquiatra, tomando os medicamentos corretamente, participando dos grupos para aprender a lidar com as dificuldades.” **VL.**

“Com amor, remédio e consulta com o médico.” **CL.**

“O tratamento eu faço no CAPS e tomando o remédio para mim viver e porque eu me sinto bem vindo ao grupo.” **JP.**

“Consulta com o psiquiatra, que me dá os medicamentos e faço acompanhamento com a psicóloga em grupo.” **MF.**

“Eu participo nos grupos segunda, terça e quarta. Procuro prestar atenção nas informações e conselhos que são ditos nos grupos, e participar nas atividades. Também consulto com psiquiatra.” **MB.**

“Tratamento geral.” **LG.**

“Participando dos grupos consultas dos grupos e acompanhamentos e usando as medicações certas.” **J.L.**

“Com grupos terapêuticos; psicológico; corporal, pedagoga; estagiária psicologia, medicamentos; colegas.” **CM.**

Diante dessas respostas houve um debate sobre o que foi trazido como tratamento geral, que correspondia para o usuário que trouxe a informação, como um tratamento geral psiquiátrico, que por sua vez, envolve o viés do sofrimento psíquico como algo que deve ser tratado dentro de uma dimensão biopsicossocial. O que confirma a resposta de outro usuário, que trouxe a ideia do sentimento do amor como forma relacional que encontra em seu tratamento dentro do CAPS. Conforme o usuário, em seu tratamento encontra amor dentro dos grupos e pelos corredores do CAPS, quando se sente acolhido por toda Equipe Multiprofissional, e enquanto prazer quando realiza as atividades lúdicas em grupo. Cabe salientar em relação a estas respostas de tratamento que:

Apesar do CAPS contar com uma diversidade de categorias profissionais, com diferentes núcleos de conhecimento, o saber médico tenciona a equipe, que convive com a força cultural das práticas psiquiátricas e as tentativas de redireciona-las para um trabalho interdisciplinar. (SENA, 2010, p. 122).

A terceira questão, relacionada às formas de tratamento, foi: **Gostaria de ter novas formas de tratamento? Quais?** As respostas assim se configuraram: “De modo geral acho o tratamento está excelente. **Quais?** Psiquiatra permanente.” **CL.**

A usuária traz a informação de que, exceto pelo serviço volta e meia ficar sem atendimento psiquiátrico, considera excelente aquilo que lhe oferecem como possibilidade de tratamento, seja ele feito em grupo ou individual por parte da pedagoga, da psicóloga e do enfermeiro, bem como por parte do pessoal administrativo e dos serviços gerais. Outro usuário perguntou se poderia colocar o que já tinha no CAPS e que lhe fazia diferença na vida, que era participar do grupo. Tal grupo o divertia bastante, lhe trazendo melhoras em sua saúde: “Grupos de amigos, diverti.” **JP.**

Mais outro usuário, trazendo a informação de psiquiatria, refere que gostaria de fazer tratamento com uma médica especialista indicada por um amigo: “Gostaria de participar com a Edna em Tubarão.” **LG.**

Outra usuária não deixou de se referir à consulta médica como geradora de segurança em seu tratamento: “Gostaria que a cada 2 ou 3 meses tivesse um checkape completo psiquiatra. Fiz o último exame já faz uns 3 ou 4 meses exame litemia 021 só alimentou as doses do remédio vou ficar assim, quanto tempo.” **MF.**

A usuária salienta a importância de ter revisão medicamentosa com maior frequência. Entende que em função do excessivo número de pacientes e da baixa carga horária de trabalho do médico, não há como ter maiores contatos com este profissional. Porém, afirma que se sente acolhida pelos outros profissionais em suas necessidades.

Até aí os relatos ainda apontam para uma concepção biomédica de tratamento em saúde mental, porém, uma usuária comentou que gostava tanto de vir ao grupo do CAPS que achava que iria ser muito bom que este acontecesse em mais dias da semana por um período mais longo e que sentia que era prazeroso, desafiador e interessante ir à escola, por isso, gostaria de ir mais vezes: “Tratamento melhor que esse impossível. Mais vezes e mais tempo e mais rápido era melhor e que fosse a mais na escola.” **MB.**

Tal visão abre para a concepção de que no atual contexto da reforma psiquiátrica é relevante trazer a “reflexão das transformações no campo de atenção em saúde mental, considerando a construção de projetos terapêuticos pautados na reinserção social e na busca de autonomia.” (SENA, 2010, p. 18).

A quarta pergunta referente às atividades em grupo se desdobrou em três questionamentos mais focados para o grupo de Cidadania/Lúdico: **O que você gosta no grupo de Cidadania/Lúdico? O que você não gosta? Você tem sugestões para o grupo?** Quanto ao que os usuários **gostam**, as respostas se configuraram assim:

“As conversas e de dos passeios e de e jogos e de tudo mais todos amigos e profissionais.” **VL.**

“Jogos com palavras; brincadeiras como as que nós fizemos lá na escola, atividades de recorte e colagem.” **CL.**

“Dos jogos, da ida para a escola e da parte escrita.” **MF.**

“Gosto de escrever.” **JP.**

“Ir a escola, convivência, experiência etc.” **MB.**

“Gosto de tudo que faz no grupo.” **LG.**

“São boas atividades, cidadania com as pessoas.” **CM.**

“O café, os amigos.” **JL.**

Os usuários referiram que gostam de estar no grupo de modo geral e participar das atividades que acontecem a partir dele, como as conversas, os jogos, as saídas do CAPS, as possibilidades de amizades, as brincadeiras, a convivência com o outro, a escrita e o exercício da cidadania. Em conversa pôde-se aludir a ideia das interações permitidas pelas atividades

lúdicas com os jogos, inclusive salientaram a possibilidade de o grupo do CAPS se relacionar com um grupo de adolescentes numa escola.

De acordo com as respostas é possível notar os jogos como meios motivadores para se socializar e exercer cidadania. Segundo Negrine (1997), muitos pensadores pós-modernistas admitem que o terceiro milênio seja o da ludicidade, pois esta é uma necessidade realmente humana e que proporciona elevação da saúde mental. Para esse autor, por meio da experimentação com atividades lúdicas como os jogos, é possível formar pessoas que sejam mais criativos e saibam interagir com flexibilidade de conduta e sensibilidade. Assim, contribuir para a melhoria dos serviços prestados que possibilitem a expressão do lúdico é de grande relevância para o desenvolvimento do indivíduo saudável, já que é um espaço que proporciona a socialização, o desenvolvimento da criatividade, o incentivo à descoberta, o encorajamento para soluções de problemas e o exercício da autonomia.

Quanto ao que os usuários **não gostam** no grupo, surgiram as respostas:

“Quando não consigo ter ideias. Ter receitas e de faltas de consultas e pouco tempo.” **VL.**

“Quando é algo de ter que apresentar – ex: teatro, dançar, cantar...” **JP.**

“Do jogo de baralho.” **LG.**

“Das pessoa que falam muito.” **CL.**

“Pouco tempo.” **MB.**

“Não existe nada que eu não goste.” **MF.**

“De estudar.” **JL.**

“Quando eu erro.” **CM.**

Esta última resposta levou a uma conversação que trouxe os jogos como possibilidades de treinamento de acerto e erro, e de aprender a lidar com situações inusitadas da vida, como perdas, eventuais exposições ou falta de criatividade. Quanto às **sugestões** para o grupo, cinco usuários responderam que estava tudo bem e que não tinham sugestões e, outros três, assim afirmaram:

“Continuando com o teatro.” **CL.**

“Maior tempo, sem mais ideias e computadores.” **MB.**

“De uns computadores e que não falte passe para todos poder participar.” **MF.**

Essas respostas fizeram refletir sobre a inclusão digital deficitária no CAPS de Imbituba e sobre a importância de se dar voz e responsabilidade ao usuário acerca de seu tratamento, levando em consideração que o usuário também é ator na busca de seu bem estar. Para Sena (2010, p. 39), as novas modalidades de assistência em saúde mental a partir da Reforma Psiquiátrica devem ter suas práticas pautadas em relações que produzam a autonomia de um sujeito que passa pela experiência de um sofrimento que atinge vários segmentos na sua vida, mas que, em tratamento, conquiste, cada vez mais, a capacidade de “gerar normas, ordens para sua vida, conforme as diversas situações que enfrente.”

E, diante da pergunta **Como é a sua experiência com o jogo e com o brincar?**, antes de responder, os usuários questionaram se a relação era referente somente às vivências dentro do grupo, já que estavam tendo outras experiências lúdicas fora do grupo. E assim responderam: “Eu encaro como um desafio, mas procuro me divertir. Me distrai dos problemas e ajuda a raciocinar.” **LG**.

LG, em sua avaliação, confirma a ideia de Kishimoto (1998), que sugere que a brincadeira é como um jogo, em que o participante é compelido a desenvolver estratégias para solucionar problemas, dentro de uma aprendizagem exploratória, onde se favorece a conduta divergente e a busca de alternativas não usuais, integrando o pensamento e o raciocínio, bem como orientando a atenção para a atividade lúdica. Nessa concentração de atenção, que distrai o usuário dos seus problemas, é como se o jogo se constituísse num complemento do mecanismo de sublimação, como propõe **JP**: “Jogo é ótimo, pois se pode brincar e é divertido.”

Com o registro de **JP**, há a referência ao aspecto divertido do lúdico, porém, como coloca Brougère (2006), o jogo vai além dessa dimensão do prazer, pois por meio dele, crianças e adultos exercitam o domínio das representações, imagens, símbolos e significados, permitindo a socialização, a apropriação cultural e a interação saudável com o mundo real.

“Quando relembro de brincadeiras antigas e aprender brincadeiras novas, e me sinto feliz e poder sorri quando estou jogando.” **CM**.

“Agora que brinco e jogo me sinto feliz.” **JL**.

Os registros de **CM** e **JL** sobre suas experimentações de felicidade ao jogar, o que mudou suas situações de apatia e tristeza em vários outros momentos da vida, confirma que os jogos “além de ter uma conotação de brincar pelo brincar, tem uma conotação terapêutica, podendo ser utilizado por profissionais da área da saúde com diferentes objetivos.” (ROCHA, 2005, p. 23):

“Aprende-se a conviver, a respeitar regras, respeitar pessoas, aprender, ter um tempo pra se sentir livre.” **MF**.

“Se divertir as brincadeiras de jogos, com experiência respeitar as pessoa.” **MB**.

É possível perceber, diante dos registros de **MF** e **MB**, o que diz Souza (2001) a respeito das experimentações lúdicas ao afirmar que os jogos, para efetivamente acontecerem, exigem a socialização, a cooperação, o respeito às regras e um tempo de dedicação disponibilizado. Assim, o jogo torna-se um momento de exercício de construção de conhecimento e de habilidades para viver melhor a vida: “No meu dia a dia eu já tinha esta experiência trabalhando com as crianças na escola e adorava por isso a minha resposta na pergunta anterior das atividades dentro do jogo é importante saber jogar e não levar tão a sério e saber ganhar e perder.” **VL**.

Diante da avaliação de **VL** pode-se confirmar que, enquanto instrumento terapêutico, a vivência numa situação de jogo permite ao participante transferir dificuldades internas, como

Rev. Saúde Públ. Santa Cat., Florianópolis, v. 5, n. 1, jan./abr. 2012.

o medo da perda, para o exterior, experimentando novas possibilidades de reagir emocionalmente às situações que se mostram desafiadoras. (ROCHA, 2005). Essas respostas aludiram às ideias de desafio, diversão, distração, ajuda com os problemas, felicidade, impulso à convivência, respeito às regras e às pessoas, aprendizado, liberdade, aprender a lidar com perdas e ganhos e tolerância. Tais apontamentos fizeram o grupo perceber, com as reflexões acerca das próprias respostas, como os momentos em grupo com os jogos e com o brincar, lhes promovem saúde mental. Por fim, considerando que “no momento em que se apontam caminhos para responder às necessidades do usuário, ele passa a ser visto como sujeito de direitos.” (SENA, 2010, p. 122), as avaliações dos usuários confirmam esta nova configuração de trato com saúde mental, que prima pela promoção de saúde e produção de autonomia dos envolvidos.

4.15.2 Décimo Quinto Dia de Intervenção: Avaliação da Estagiária do CAPs em Sua Experimentação no Grupo Cidadania/Lúdico

A primeira constatação da estagiária e o que lhe causou interesse foi a respeito da ideia de utilização dos jogos no trato com adultos. Nesse sentido, para Brougère (2006, p. 13), “o jogo pode ser destinado tanto à criança quanto ao adulto, ele não é restrito a uma faixa etária. Os objetos lúdicos dos adultos são chamados exclusivamente de jogos.”

Logo, a estagiária atrelou a experimentação com jogos às consequências psicossociais que vivenciam os participantes, cujas experimentações dentro dos jogos de organização, regimento, iniciativa, autonomia, paciência, socialização, comunicação, criatividade são levadas para o cotidiano da vida real. O que evidencia Ladvocat (2011, p. 8), ao afirmar que: o jogo é um dos caminhos para a promoção da saúde, não tendo somente a função do divertimento, pois tanto a criança como o adulto faz dele uma atividade significativa, algo cuja utilidade é proporcionar ao homem uma vida mais plena.

Também houve a constatação de que os jogos favorecem à equilibração emocional, como evidencia Fontes et al (2010), ao relatarem que por meio do mundo concreto e palpável da atividade lúdica como o jogo, o participante exprime seus medos, incompreensões, fantasias e anseios das circunstâncias da vida, o que lhe favorece um melhor, mais tranquilo e seguro esclarecimento sobre a sua vivência em tratamento e na vida. A estagiária levanta a hipótese de tornar, pelo que observou, os jogos como instrumento psicoterapêutico, como também propunham, porém por outra linha, Medrano (2005), Salomon (2002), Fontes et al (2010), Ladvocat (2010) e Moraes (2009). Ao se lembrar da proposta do CAPS de ampliar as experiências sociais dos seus usuários, a estagiária

Rev. Saúde Públ. Santa Cat., Florianópolis, v. 5, n. 1, jan./abr. 2012.

lembrou dessa ocorrência na vivência no Grupo quando em seu contato com a Escola, onde percebeu a ocorrência de autonomia e troca de saberes sem preconceito. Nesse ínterim, é relevante deixar claro como a proposta da autonomia deve ocorrer para ser atrelada à concepção atual de promoção de saúde mental, como sugere Sena (2010, p. 38):

Para a produção de autonomia como processo auto-organizado, é necessário que o conceito de ambiente social do indivíduo seja ampliado, assumindo-se a possibilidade de interação entre os espaços sociais, desencadeando processos transformadores. Sendo a autonomia, o momento em que o sujeito passa a conviver com seus problemas de forma a requerer menos dispositivos assistenciais do próprio serviço.

Por fim, brincar com jogos, nesse contexto do Grupo Cidadania/Lúdico, tornou-se aos olhos da estagiária, um meio de possibilitar a vivência da autonomia e o alargamento das fronteiras de contato social dos usuários. Nesse sentido, ao concordar que autonomia é “a possibilidade de criação de novos códigos, regras de convivência, a capacidade de criação de regras com o outro, de exercer protagonismo, ser corresponsável pela produção de si e do mundo em que vive” (SENA, 2010, p. 39). A estagiária não deixou de demonstrar que a situação do jogo é um ambiente de desenvolvimento da cultura (SOUZA, 2001), de amadurecimento psicológico (SALOMON, 2002) e assim, de produção de subjetividades (LADVOCAT, 2011).

4.15.3 Décimo Quinto Dia de Intervenção: Avaliação da Pedagoga do CAPS em Sua Experimentação no Grupo Cidadania/Lúdico

Na avaliação da pedagoga do CAPS, acerca do que enxergou e vivenciou no grupo Cidadania/Lúdico, pode-se enumerar algumas relações feitas entre o jogo e o brincar e a promoção da saúde mental. Uma das ideias lançadas foi de que tais atividades lúdicas se constituíram como meios de aprendizagem significativa. Para Gadotti (1994), trata-se de um processo de ensino-aprendizagem, que deve primar pela gestão democrática que inclui autogestão, cooperação, ética e autonomia. Só assim, é possível materializar o aprendizado vivido pelas propostas nas experimentações de vida, tornando a vivência significativa. Nesse sentido, na impossibilidade de separar o processo do viver do processo de conhecer, as experiências diretas são fundamentais para a construção de conhecimentos/sujeitos. Essas experiências podem incluir atividades que sejam vividas intensamente pelos sujeitos, como os jogos, pois como objeto transdisciplinar, atravessa todas as disciplinas porque ele faz parte do próprio processo de viver (PELLANDA, 2001).

Diante dessa maneira de reconhecer o aprendizado, atrelado às experimentações de vida, é possível compreender mais uma das constatações lançadas pela pedagoga do CAPS, ou seja, que os usuários modificaram seus comportamentos e afetos, conforme participavam das atividades lúdicas, refletindo que os jogos, como afirma Souza (2001) são recursos possíveis para efetivar o processo de conhecimento de si mesmo, do outro, do mundo de maneira concreta, significativa, prazerosa e assim, natural.

Outra constatação foi a vivência das regras no grupo e como os jogos possibilitaram refletir sobre a necessidade, relevância e respeito às regras nas outras relações sociais estabelecidas pelos participantes. Houve, nessa verificação, uma aprendizagem ativa das regras, ou seja, os participantes vivenciaram “um processo dinâmico de inserção cultural sendo, ao mesmo tempo, imersão em conteúdos preexistentes e apropriação ativa”. (BROUGÈRE, 2006, p. 49).

A pedagoga também constatou a possibilidade lançada pelo jogo de inserção na comunidade, onde houve compartilhamento de conhecimentos. Tal aspecto evidencia uma nova forma de organização da prática em saúde, como sugere Sena (2010), ao afirmar que a produção de saúde, pós Reforma, faz emergir um espaço de inter-relação que supera a objetivação das relações e, com ênfase em tecnologias leves, possibilita a forma efetiva e criativa de manifestação da subjetividade, com acolhimento, vínculo e responsabilização.

O surgimento de novas estratégias de cuidado em saúde mental pode ser vislumbrado com ações que extrapolem o limite da unidade de saúde. Os novos vínculos e novas significações ocorrem em espaços de pactuação social do sujeito em seu existir. (SILVEIRA, 2003 apud SENA, 2010, p. 35).

Por fim, a pedagoga atrelou a vivência do prazer fornecida pela atividade lúdica como forma de viver e exprimir saúde mental, o que foi verificado por Abel (2002 apud MORAIS, 2009), quando estudou que pessoas que participavam de atividades prazerosas, como as lúdicas, tendiam a ter alto senso de humor e relatavam menores graus de estresse e de ansiedade, bem como maior positividade no enfrentamento e avaliação de problemas.

4.15.4 Considerações Sobre as Avaliações

Quanto às avaliações dos usuários foi possível observar, desde o princípio, uma ambiguidade nas manifestações das relações estabelecidas com as concepções e vivências em saúde mental, uma vez que houve referências tanto relativas ao paradigma da racionalidade científica, que preconiza a clínica biomédica como instrumento de restauração da normalidade

Rev. Saúde Públ. Santa Cat., Florianópolis, v. 5, n. 1, jan./abr. 2012.

quanto, em contrapartida, referências reformistas relativas à necessidade e importância das propostas sociais e psicoterapêuticas no tratamento em saúde.

Assim, quanto à concepção do que vem a ser Saúde Mental, foram suscitados pelos usuários desde somente equilíbrios físicos (boa memória, mente sadia, sistema nervoso central em bom funcionamento, medicalização) até a ideia de complexidade, socialização, adaptação e atuação saudável no ambiente. Quanto à questão de como fazem seu tratamento no CAPS, os usuários fizeram referências às duas facetas biomédica x reformista, ao registrarem que se cuidam através de consultas com o psiquiatra e medicalização, bem como participando das atividades em grupo, com envolvimento afetivo.

Na questão referente às formas de tratamento, ficou clara, a partir dos registros dos usuários, a concepção clínica ainda fortalecida, uma vez que os usuários se sentem seguros em seu tratamento diante de consultas psiquiátricas e revisões medicamentosas, paralelamente a participação em grupos terapêuticos, já que a consideram como uma forma complementar de tratamento prazeroso, desafiador e interessante, mas não tão indispensável quanto a clínica médica. Em referência às experimentações no Grupo Cidadania/Lúdico, os usuários puderam ampliar sua visão de trato com sua saúde mental, percebendo que gostaram de participar das atividades lúdicas porque lhes proporcionaram socialização, autonomia, prazer e exercício da cidadania. Nesse sentido, os usuários entenderam que suas experimentações com atividades lúdicas lhes possibilitaram exercitar e desenvolver: a capacidade de enfrentar desafios e superar dificuldades; a experimentação da felicidade e diminuição dos sentimentos de tristeza e solidão; a socialização e interação saudáveis e o equilíbrio emocional; assim, perceberam que viver em saúde mental vai além da medicalização, inclui viver saudavelmente implicado de maneira integral.

Já quanto à avaliação da estagiária do CAPS, suas argumentações apontam como positivas as relações entre utilização dos jogos e do brincar e a promoção de saúde mental, ressaltando que se surpreendeu por perceber, diante dessa instrumentalização em saúde, o movimento de formação das subjetividades na fase adulta do desenvolvimento. Também confirmou que a experiência com jogos e com o brincar efetivam ações de promoção de saúde mental dentro do âmbito da Reforma Psiquiátrica, ou seja, dentro de perspectiva que prima pela construção do ser social e participativo.

A pedagoga, concordando com a estagiária, apontou a aprendizagem significativa que percebeu ter havido nas vivências lúdicas em grupo, uma aprendizagem onde é possível materializar o aprendizado vivido pelas propostas nas experimentações de vida favorecendo,

neste caso ao usuário, e a efetivação do seu processo de empoderamento. Por fim, as avaliações confirmam uma realidade contemporânea de promoção de saúde mental, quando embora na teoria já esteja dentro de perspectivas da Reforma Psiquiátrica, ainda se esforça na prática para quebrar saberes fundados na visão biomédica de tratamento.

5 CONCLUSÃO

Quanto aos registros pelos usuários, em suas falas e observações realizadas pelos pesquisadores no campo da pesquisa, identificou-se que tratamento seguro se dá a partir das consultas realizadas pelo médico e da revisão periódica da medicalização. Porém, também ressaltaram, que as intervenções com o jogo e o brincar, ampliaram essa visão de um saber arraigado a uma prática biocêntrica, de tal forma que as vivências em grupo também foram consideradas pelos usuários formas possíveis e importantes para alcançar o sentimento e a efetivação de melhora na qualidade de vida.

Assim, em suas falas, ficou claro que a promoção da saúde é o processo de empoderamento do sujeito, para que tenha autocontrole e melhora do estado de saúde global, pois contribui no dia a dia saudável, para desenvolver a capacidade de agir no ambiente da melhor forma possível, principalmente nas relações que se dão com o eu e com os outros, no desenvolvimento da socialização e maneiras de lidar com situações inusitadas.

Foi exatamente com os pressupostos de empoderamento (estratégia mediadora entre o ser humano e seu meio; geração de relações sadias, estimuladoras, prazerosas e não preconceituosas; aumento qualitativo das habilidades; saúde compartilhada pelo grupo comunitário), que o jogo e o brincar se efetivaram enquanto meios de promoção da saúde mental e de ampliação das possibilidades de interação entre CAPS e comunidade, neste caso, a Escola.

Mediante quinze intervenções em campo, sendo uma delas destinada à avaliação por parte dos usuários, bem como avaliação por parte da estagiária e da pedagoga do CAPS, foi possível constatar que o jogo e o brincar, proporcionaram a saúde mental dos envolvidos, ao favorecer: a socialização de forma horizontalizada; a ação cooperativa; a autonomia; o empoderamento; o aumento das capacidades cognitivas; a criatividade e, assim, a capacidade de lidar de novas maneiras com a vida; o bem-estar emocional e mental; a adaptação à realidade de maneira crítica e ativa; o aprimoramento de habilidades; o exercício da

cidadania; o aumento da autoestima e do sentimento de pertencimento e o compartilhamento de saberes e responsabilidades.

THE GAME AND PLAYING: A STRATEGICAL ACTION IN THE PROMOTION OF THE MENTAL HEALTH

ABSTRACT

The objective research to live deeply playful interaction CAPS X by means of the game and of playing, in an intitled group Playful Group of Citizenship/, aiming at the promotion of the mental health of the users of the Center of Psicossocial Attention, in the city of ImbitubaSanta Catarina. It is an action research, which uses participant observation, picture recording in camera, a field diary and theoretical syntheses of events. Since then, identifies, by fifteen interventions in field, being one of them dedicated to the evaluation by the users as well as assessment by the trainee and the teacher of the CAPS, that “the play and the game”, provides the mental health of those involved, the promotion of socialization, autonomy and empowering, ensuring the possibility of developing self-esteem, inclusion, interaction with decision-making power sharing and consolidation of supportive environments beyond the walls of CAPS. As a contribution, the study enables a better articulation between theory and practice and broadened the range of references and to the community, as well as enabling users to CAPS and technical, to exchange experiences, information and knowledge, which involves improving the quality of CAPS users' lives, as well as the expansion of the labor resources of the Mental Health Team.

Key Words: Mental health. Promotion of the health. Games and toys. Social interaction.

REFERÊNCIAS

ALBORNOZ, S. Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga ao ócio criativo, de Domenico de Masi. **Cinergia**. Santa Cruz do Sul, v. 2, n. 2, jul./dez., p. 7-33, 2001.

ALMEIDA, M. Arte, promoção da saúde e geração de emprego e renda: atitudes de inclusão social. In: SEMINÁRIO SOBRE A POLÍTICA NACIONAL DE PROMOÇÃO DA SAÚDE, 1. **Anais...** Brasília: Ministério da Saúde, 2009. p. 91-93. (Série D. Reuniões e Conferências).

BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho:** pais bons o bastante. Ajude seu filho a ser a pessoa que ele deseja. São Paulo: Campus, 1988.

BOLZAN, L. C. Promoção da saúde: experiência de São Francisco de Paula. In: SEMINÁRIO SOBRE A POLÍTICA NACIONAL DE PROMOÇÃO DA SAÚDE, 1. **Anais...** Brasília: Ministério da Saúde, 2009. p. 48-51. (Série D. Reuniões e Conferências).

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Políticas de Saúde. **Projeto promoção da saúde:** as cartas da promoção da saúde. Brasília, 2002.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Políticas de Saúde. **Projeto promoção da saúde.** Brasília, 2001.

BRASIL. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. **Saúde mental no SUS:** os centros de atenção psicossocial. Brasília, 2004.

Rev. Saúde Públ. Santa Cat., Florianópolis, v. 5, n. 1, jan./abr. 2012.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998. p. 19-32.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2006.

CARVALHO, A. M. A.; PEDROSA, M. I. Cultura no grupo de brinquedo. **Estudos de Psicologia**, Natal, v. 7. n. 1, 2002. Disponível em: www.scielo.com.br. Acesso em: 20 jun. 2011.

CARVALHO, S. R; GASTALDO, D. Promoção á saúde e empoderamento: uma reflexão a partir das perspectivas crítico-social e pós-estruturalista. **Ciência & Saúde Coletiva**. Rio de Janeiro, v. 13. n. 2, 2008. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-81232008000900007&script=sci_arttext. Acesso em: 6 jun. 2011.

CERISARA, A. B. De como o papai do céu, o coelhinho da páscoa, os anjos e o papai Noel forma viver juntos no céu. In: KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998

CUNHA, N. H. da S. **Brinquedo, desafio e descoberta**: subsídios para utilização e confecção de brinquedos. Rio de Janeiro: FAE, 1994.

CUPERTINO, F. A promoção da saúde no pacto pela vida. In: SEMINÁRIO SOBRE A POLÍTICA NACIONAL DE PROMOÇÃO DA SAÚDE, 1. **Anais...** Brasília: Ministério da Saúde, 2009. p. 43-44. (Série D. Reuniões e Conferências).

FANTIN, M. **No mundo da brincadeira**: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

FERREIRA, A. B. H. **Novo Dicionário do Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FONTES, C. M. B. et al. Utilização do brinquedo terapêutico na assistência à criança hospitalizada. **Revista Brasileira de Educação Especial**, Marília, n. 1, v. 16, jan./abr., 2010.

KISHIMOTO, T. M. Bruner e a brincadeira. In: KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.p. 139-153. .

LADVOCAT, M. B. **Saúde e ludicidade**: um olhar diferenciado para a forma de cuidar. Disponível em: <http://www.google.com.br/search?q=saude%20e%20ludicidade&hl=pt-BR&sa=N&tab=sw>. Acesso em: 22 ago. 2011.

MEDRANO, C. A. **Do brincar pestilento ao brinquedo esterilizado**. Dissertação (Mestrado em Enfermagem)-Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.

MOLL, L. C. Vygotsky e a educação: implicações pedagógicas da psicologia sócio-histórica. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

MORAIS, M. de L. S. e. Ludicidade, humor, diversão e participação social: motivos de bem-estar em todas as idades. **BIS**: Boletim do Instituto de Saúde, São Paulo, n. 47, 2009. Disponível em: http://periodicos.ses.sp.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S151818122009000200022&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 6 jun. 2011.

NEGRINE, A. Brinquedoteca: teoria e prática. In: SANTOS, S. M. P. dos. **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1997. p. 83-94.

Rev. Saúde Públ. Santa Cat., Florianópolis, v. 5, n. 1, jan./abr. 2012.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Depressão será a doença mais comum do mundo em 2030**, diz OMS. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2009/09/090902_depressao_oms_cq.shtml>. Acesso em: 25 jun. 2011.

PELLANDA, N. M. C. Um jogo chamado vida. **Cinergia**, Santa Cruz do Sul, v. 2, n. 2, jul./dez., p. 51-57, 2001.

RAMALHO, M. T. de B. **A brinquedoteca e o desenvolvimento infantil**. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000.

RIGHETTI, A. M.L. **A atividade criativa como introdutora da criança na experiência cultural**. Rio de Janeiro, 1996. Dissertação (Mestrado em Educação.) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1996. (intervenção dia 28-03)

ROCHA, P. K. Brinquedo terapêutico e crianças institucionalizadas vítimas de violência: propondo um modelo de cuidado de enfermagem. Dissertação (Mestrado em Enfermagem)-Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.

SALOMON, R. V. **O brinquedo como recurso mediador no atendimento odontológico de pacientes portadores de necessidades especiais e sua correlação aos estudos apresentados por Vygotsky**. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção)-Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2002.

SANTOS, S. R. dos. **Interacionismo simbólico: uma abordagem teórica de análise na saúde**. Disponível em: <www.ccs.ufpb.br>. Acesso em: 03 abr. 2011.

SENA, J. M. de F. **Produção do cuidado no Centro de Atenção Psicossocial de Fortaleza – CE: limites e desafios na construção da autonomia do usuário**. Dissertação (Mestrado em Saúde Pública)-Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2010.

SLADE, P. **O jogo dramático infantil**. São Paulo: Summus, 1978.

SOUZA, E. R. de. **Do corpo produtivo ao corpo brincante: o jogo e as suas inserções no desenvolvimento da criança**. Tese (Doutorado em Engenharia)- Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2001.

ZANELLA, A. V.; BALBINOT, G.; PEREIRA, R. S.. Re-criar a (na) renda de bilro: analisando a nova trama tecida. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 13, n. 3, p. 539-547, 2000.

Data de submissão:

Data de aprovação: