

ASSOCIAÇÃO EDUCACIONAL DOM BOSCO
FACULDADE DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS E LETRAS DOM BOSCO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ENFERMAGEM

EMILLY VICTÓRIA DA SILVA LIMA
LETÍCIA RIBEIRO NUNES DA SILVA

**GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA TERAPÊUTICA: desenvolvendo um
jogo para usuários de CAPS**

RESENDE

2024

EMILLY VICTÓRIA DA SILVA LIMA

LETÍCIA RIBEIRO NUNES DA SILVA

**GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA TERAPÊUTICA: desenvolvendo um
jogo para usuários de CAPS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Enfermagem, da Faculdade de Filosofia, Ciência e Letras da Associação Educacional Dom Bosco, como requisito para conclusão do Curso de Graduação em Enfermagem.

Orientador (a): Prof (a): Dr (a). Paula Cristina da Silva Cavalcanti.

RESENDE

2024

Catálogo na fonte
Biblioteca Central da Associação Educacional Dom Bosco – Resende-RJ

L732 Lima, Emilly Victória da Silva

Gamificação como ferramenta terapêutica: desenvolvendo um jogo para usuários de CAPS / Emilly Victória da Silva Lima; Letícia Ribeiro Nunes da Silva - 2024. 42f.

Orientador: Paula Cristina da Silva Cavalcanti

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial à finalização do curso de Enfermagem da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras Dom Bosco da Associação Educacional Dom Bosco.

1. Enfermagem. 2. Gamificação. 3. Educação. 4. Centros de Atenção Psicossocial. 5. CAPS. I. Silva, Letícia Ribeiro Nunes da. II. Cavalcanti, Paula Cristina da Silva. III. Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras Dom Bosco. IV. Associação Educacional Dom Bosco. V. Título.

CDU 616.89(043)

EMILLY VICTÓRIA DA SILVA LIMA
LETÍCIA RIBEIRO NUNES DA SILVA

**GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA TERAPÊUTICA: desenvolvendo um
jogo para usuários de CAPS**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao Curso de Enfermagem, da
Faculdade de Filosofia, Ciência e Letras
da Associação Educacional Dom Bosco,
como requisito para conclusão do Curso
de Graduação em Enfermagem.

BANCA AVALIADORA:

Prof. Esp. Fellipe de Freitas Pereira

Prof. MSc. Alexandre Rocha da Silva

Profa Dr^a. Paula Cristina da Silva Cavalcanti
(Orientadora)

**RESENDE
2024**

Dedicamos este trabalho a Deus, que nos guiou e fortaleceu em todas as nossas escolhas, a toda nossa família, sobretudo nossos pais que com tanto amor e esforço nos fez chegar até aqui, sempre acreditando em nós. Aos nossos professores pela paciência e dedicação ao ensino que nos deu o suporte para o desenvolvimento nesta profissão. Aos nossos queridos amigos que com muito companheirismo e boas risadas tornaram o processo mais leve e divertido.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus, por tudo e todas as coisas, por nos conceder saúde, força, sabedoria, e oportunidade de amar muitas vidas, por nunca ter nos permitido desistir, por ser nosso cuidador e por ter nos dado a oportunidade de fazer o mesmo pelas pessoas, cuidar de vidas.

A Prof.^a Paula Cristina da Silva Cavalcanti, pela excelente orientação e apoio.

Aos professores e colaboradores da instituição, pelo tempo concedido, pelas aulas e experiências compartilhadas, e o grande suporte durante essa jornada.

Aos professores e preceptores de estágio que estiveram conosco nesses últimos anos, e fizeram parte do nosso desenvolvimento profissional e pessoal.

Aos nossos amigos e colegas de turma, pelo companheirismo, compartilhamento de vida, pelas reflexões, e bons momentos que dividimos vivamente por esses anos.

Aos nossos queridos familiares e pais, que com tanto amor e preocupação, foram nossos pilares e deram o suporte que precisamos para enfrentar esse caminho com força e determinação.

“Tudo o que fizerem, façam de todo o coração,
como para o Senhor, e não para os homens, sabendo
que receberão do Senhor a recompensa da herança.”

Colossenses 3:23

RESUMO

Este estudo propõe um protótipo de jogo criado a partir da inovação de um estudo, onde busca atender os usuários do CAPS de forma divertida e interativa, com a utilização de um jogo criativo e estruturado a partir de seus carecimentos, fazendo com que o usuário questione suas ações cotidianas. O jogo será desenvolvido com base nas necessidades dos usuários e nos objetivos terapêuticos, utilizando mecânicas de jogo como pontuação, níveis e desafios. Tem se como objetivo geral: Desenvolver um protótipo de jogo gamificado, alinhado às necessidades e características dos usuários de Centros de Atenção Psicossocial (CAPS), com potencial para promover a adesão ao tratamento, o engajamento e o desenvolvimento psicossocial. Objetivo Específico: Elaborar a mecânica, a narrativa, os elementos visuais, considerando as características dos usuários dos CAPS e os objetivos terapêuticos desejados; construir uma versão funcional do jogo, utilizando ferramentas de desenvolvimento de jogos adequadas, avaliar a jogabilidade e a usabilidade e definir as etapas, os recursos necessários e os indicadores de sucesso para a futura implementação do jogo com usuários do CAPS. Os resultados esperados são, que o jogo possa melhorar a qualidade de vida dos usuários com transtornos mentais e tornar o tratamento mais eficaz. Conclui-se que este estudo busca utilizar a gamificação como uma ferramenta inovadora para melhorar a saúde mental de usuários do CAPS. Ao transformar o tratamento em uma experiência mais divertida e engajadora, espera-se que o jogo contribua para a recuperação e o bem-estar dos participantes.

PALAVRAS -CHAVE: Gamificação; CAPS; Autocuidado; Educação em saúde.

ABSTRACT

This study proposes a game prototype created based on the innovation of a study, which seeks to serve CAPS users in a fun and interactive way, using a creative and structured game based on their needs, making the user question their daily actions. The game will be developed based on users' needs and therapeutic objectives, using game mechanics such as scoring, levels, and challenges. The general objective is: to develop a gamified game prototype, aligned with the needs and characteristics of users of Psychosocial Care Centers (CAPS), with the potential to promote adherence to treatment, engagement, and psychosocial development. Specific objectives: to develop the mechanics, narrative, and visual elements, taking into account the characteristics of CAPS users and the desired therapeutic objectives; to build a functional version of the game, using appropriate game development tools; to evaluate gameplay and usability; and to define the stages, necessary resources, and success indicators for the future implementation of the game with CAPS users. The expected results are that the game can improve the quality of life of users with mental disorders and make treatment more effective. In conclusion, this study seeks to use gamification as an innovative tool to improve the mental health of CAPS users. By transforming treatment into a more fun and engaging experience, it is hoped that the game will contribute to the recovery and well-being of the participants.

KEYWORDS: Gamification; CAPS; Self-care; Health education.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - O Tabuleiro em design virtual completo, ilustra 50 casas identificadas por números, compostas por cores vermelho, azul, laranja, amarelo, roxo, verde e lilás. Por volta das casas possuem imagens decorativas baseadas na narrativa do jogo, como o herói, o mago e para cada zona uma figura representativa.....	21
Figura 2 - Tampas coloridas de garrafas da cor vermelha, amarela, azul e verde. Representando os peões do jogo.....	22
Figura 3 - Um Dado de plástico de 6 lados.....	22
Figura 4 - Modelo de dado de 6 lados para montagem.....	23
Figura 5 - Ilustra 3 temáticas diferentes para cada carta, referente ao que foi imposto no jogo. Apresentando ilustrações ligado ao tema, e uma ficha de saúde simbolizado por um coração.....	23
Figura 6 - Há 3 cartas de “Práticas Saudáveis” demonstradas como exemplos que serão sugeridos no jogo de tabuleiro.....	24
Figura 7 - Há 3 cartas do tema “Desafio do Autocuidado” com exemplos de propostas que serão utilizados para realizar no jogo.....	24
Figura 8 - Está presente 3 cartas representando “Hábitos Ruins” como modelo do que está descrito nelas.....	25
Figura 9 - Representação de uma medalha em formato de estrela para a temática final “Recompensa de Enfermagem”.....	26
Figura 10 - Tampa para pote em conserva dourado.....	26
Figura 11 - EVA em formato de estrela dourada.....	27
Figura 12 - Fita para a medalha da cor azul.....	27
Figura 13 - Manual de instruções do jogo de Tabuleiro “O caminho para a vida Saudável”.....	38
Figura 14 - Caixa de papelão.....	29
Figura 15 - Nome e desenhos que representam o jogo contendo dois Super Heróis, um mago e uma logo de Hábitos Saudáveis.....	30

LISTA DE ABREVIACOES

CAPS	Centros de Ateno Psicossocial
D.A.	Desafios do Autocuidado
H.R.	Hbitos Ruins
OMS	Organizao Mundial de Sade
P.S.	Prticas Saudveis
RAPS	Rede de Ateno Psicossocial
TCC	Terapia Cognitiva Comportamental

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	13
2.1 Tipo de pesquisa	13
2.2 Procedimentos.....	14
3. DESENVOLVIMENTO	14
3.1. Revisão da Literatura e Fundamentação Teórica	14
3.1.1 Gamificação.....	14
3.1.2 Saúde Mental	18
3.1.3 O CAPS e a Enfermagem.....	19
3.2. Desenvolvimento do Protótipo.....	20
3.2.1 Design do jogo	21
3.2.2 Desenvolvimento técnico	33
3.2.3 Avaliação do protótipo	34
3.3 Implementação do Jogo nos CAPS	34
3.3.1 Planejamento.....	34
3.3.2 Desafios e oportunidades	35
3.3.3 Benefícios do Jogo.....	35
3.3.4 Indicadores de sucesso	36
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
5. REFERÊNCIAS	38

1. INTRODUÇÃO

A saúde mental é um aspecto fundamental do bem-estar individual e coletivo. No Brasil, os Centros de Atenção Psicossocial (CAPS) desempenham um papel crucial no cuidado e na reabilitação de pessoas com transtornos mentais.

A Enfermagem tem um papel fundamental no CAPS, contribui para o cuidado integral dos pacientes e o fortalecimento da rede. As funções atribuídas para o enfermeiro é desempenhar um acolhimento com intuito de promover a reabilitação, levando em conta as especificidades de cada usuário. O profissional além de monitorar sinais específicos, auxilia os pacientes a gerenciarem suas condições, adquirir habilidades e reintegrar-se à sociedade. Portanto, existem estudos que comprovam que há desafios de estabelecer relações e desenvolver propostas terapêuticas, pois, é encontrado diversas dificuldades devido à complexidade dos usuários, como implementar abordagens de cuidado.

A gamificação, a aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos, emerge como uma abordagem promissora para abordar a questão da reabilitação dos usuários.

Esta pesquisa propõe um protótipo de jogo criado a partir da inovação de um estudo, onde busca atender os usuários do CAPS de forma divertida e interativa, com a utilização de um jogo criativo e estruturado a partir de suas necessidades, fazendo com que o usuário questione suas ações cotidianas.

A problematização reside na dificuldade de engajar usuários do CAPS em seus tratamentos, o que pode comprometer a eficácia das intervenções e os resultados terapêuticos. Justifica-se a importância deste estudo na medida em que a gamificação pode ser uma ferramenta valiosa para aumentar a motivação, o envolvimento e a adesão dos usuários aos serviços de saúde mental.

A hipótese dessa pesquisa é que essa gamificação apresentada, possa contribuir para um tratamento adequado e não invasivo ao paciente, fornecendo tanto para os profissionais da enfermagem quanto aos usuários um bom resultado terapêutico. A questão norteadora é: É possível a criação de um jogo gamificado que considere as particularidades dos usuários do CAPS?

O objetivo geral deste estudo é desenvolver um protótipo de jogo gamificado, alinhado às necessidades e características dos usuários de CAPS, com potencial para

promover a adesão ao tratamento, o engajamento e o desenvolvimento psicossocial. Os objetivos específicos são:

A. Elaborar a mecânica, a narrativa, os elementos visuais e sonoros do jogo, considerando as características dos usuários dos CAPS e os objetivos terapêuticos desejados.

B. Construir uma versão funcional do jogo, utilizando ferramentas de desenvolvimento de jogos adequadas, avaliar a jogabilidade e a usabilidade e definir as etapas, os recursos necessários e os indicadores de sucesso para a futura implementação do jogo nos CAPS.

C. Definir as etapas, os recursos necessários e os indicadores de sucesso para a futura implementação do jogo nos CAPS, considerando os desafios e as oportunidades identificados na literatura e no contexto dos serviços de saúde mental.

A relevância deste estudo reside na possibilidade de desenvolver uma ferramenta terapêutica inovadora, baseada em gamificação, que possa contribuir impactando positivamente seus processos de reabilitação e bem-estar.

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

2.1 Tipo de pesquisa

A metodologia da pesquisa com o protótipo do jogo gamificado visa coletar dados que permitam elaborar, criar e avaliar a eficácia do jogo em promover hábitos saudáveis e identificar os fatores que influenciam a promoção da saúde dos jogadores.

Uma forma de metodologia ativa, é a gamificação, método que deriva elementos divertidos e envolventes encontrados em jogos e aplicá-los ao mundo real ou atividades corporativas. O processo tem como principal pilar o “foco no ser humano e na motivação” em realizar suas atividades (GAMEFIC, s.d). Portanto, DETERDING et al. (2011, apud SILVA, et al. 2019, p.9), a gamificação contempla o uso de elementos de design de games em contextos fora dos games para motivar, aumentar a atividade e reter a atenção do usuário.

Para proporcionar um ambiente de aprendizagem onde todos possam interagir e pensar, promovendo educação transformadora, pode-se utilizar metodologias ativas. A técnica pedagógica que se baseia em atividades instrucionais, capazes de engajar e se tornarem protagonistas no processo de construção do próprio conhecimento (TOTVS, 2022).

2.2 Procedimentos

O jogo será estruturado em torno de desafios e conquistas, incentivando a prática de hábitos saudáveis como alimentação equilibrada, atividade física regular, sono adequado, gestão do estresse, entre outros temas que forem propostos pelos usuários. As mecânicas de jogo serão projetadas com o objetivo de promover o autocuidado por instrução da enfermagem de forma lúdica e engajadora, para tornar essas atividades mais prazerosas e gratificantes, associando-as a recompensas e à possibilidade de interação social com outros jogadores.

Além disso, o jogo incorporará elementos educativos sobre saúde mental, promovendo a conscientização sobre a importância do autocuidado e o desenvolvimento de habilidades para lidar com as demandas do cotidiano

3. DESENVOLVIMENTO

3.1. Revisão da Literatura e Fundamentação Teórica

3.1.1 Gamificação

A gamificação, definida como a aplicação de elementos e dinâmicas de jogos em contextos não relacionados a jogos, como ambientes profissionais, escolares e sociais, tem raízes que remontam à década de 1970. O termo "gamification" foi popularizado em 2003 pelo programador britânico Nick Pelling, evidenciando a crescente relevância dessa abordagem na realidade cotidiana. Segundo Navarro (2013, p. 18), essa prática não apenas transforma interações diárias, mas também oferece novas perspectivas para engajamento e motivação no dia a dia.

Embora o conceito de gamificação tenha sido desenvolvido anteriormente, foi a partir de 2010 que ganhou ampla popularidade. Nesse período, surgiram diversos livros e palestras sobre o tema, destacando-se a TED Talk de Jane McGonigal, que explora como os jogos podem contribuir para um mundo melhor. Flora Alves observa que, nesse mesmo contexto, muitas startups no Vale do Silício passaram a incorporar elementos de gamificação em suas apresentações para investidores, buscando torná-las mais interativas e atraentes. Essa tendência demonstra a crescente valorização das dinâmicas de jogos

como ferramentas eficazes para engajamento e inovação em diferentes esferas. (DRAFT, 2017).

A gamificação pode incorporar uma ampla variedade de jogos, que se dividem em duas categorias principais: analógicos e digitais. A escolha entre esses tipos depende dos objetivos específicos e do ambiente em que serão aplicados. Jogos analógicos, como tabuleiros ou dinâmicas de grupo, podem facilitar a interação face a face e o trabalho em equipe, enquanto jogos digitais, como aplicativos e plataformas online, oferecem uma experiência mais imersiva e acessível em ambientes virtuais. Essa flexibilidade permite que as estratégias de gamificação sejam adaptadas a diferentes contextos, promovendo engajamento e motivação de maneiras diversas. (TEAM, 2014)

De acordo com o site de pesquisas Siteware (2019), os jogos utilizados na gamificação podem ser classificados em duas categorias principais: analógicos e digitais, cada um com características específicas que atendem a diferentes objetivos.

- Jogos analógicos incluem opções manuais, como jogos de tabuleiro (ex: Banco Imobiliário, Jogo da Vida, War), baralhos (ex: Pôquer), e dinâmicas presenciais (ex: Pega-varetas, Palavras Cruzadas). Esses jogos favorecem a interação social e a construção de relacionamentos entre os participantes.
- Jogos digitais, por sua vez, aproveitam ferramentas tecnológicas e podem ser acessados em diversas plataformas, oferecendo experiências interativas e imersivas.

Além dessas categorias, Oliveira (2024), retrata, que existem formas específicas de jogos que atendem a propósitos variados:

- Jogos de perguntas: Ideais para revisar e reforçar o aprendizado de forma dinâmica.
- Dinâmicas de grupo: Focadas na colaboração e na interação entre os participantes.
- Jogos de tabuleiro: Aplicados em contextos educacionais onde o aprendizado é escalonado, permitindo uma progressão controlada.
- Apresentações: Utilizadas para desenvolver a confiança e facilitar a troca de informações entre os participantes.
- Caça ao tesouro: Uma excelente atividade para estimular a criatividade, curiosidade e o trabalho em equipe.

Essa diversidade de formatos permite que a gamificação seja implementada de maneira flexível e adaptável, aumentando o engajamento e a eficácia do aprendizado em diferentes contextos.

A gamificação na saúde é uma nova estratégia, na qual, em uma pesquisa bibliográfica realizada em 2016, dos 61 casos em que se identificava aplicações de gamificação, 59% do total estava relacionado com a área de negócios, a segunda foi a educação, com 25% do total, e nos esportes e saúde tiveram o mesmo número de casos, representando, cada um, 8% do total Costa e Marchiori (2016, apud FERREIRA, 2019, p. 49).

Promessas de uma vida saudável são frequentes entre as pessoas, pois todos buscam qualidade de vida e bem-estar. No entanto, poucos conseguem sustentar esses planos por mais de um ou dois meses. Assim, a gamificação passou a ser amplamente utilizada para ajudar as pessoas a corrigirem seus hábitos e incorporarem atitudes mais saudáveis em suas rotinas por meio de jogos. (GAMEFIC, 2024).

A gamificação tem como princípio despertar emoções positivas e explorar aptidões, isso porque utiliza cenários lúdicos para simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos (NUNES, 2019). De acordo com Orlandi et al. (2018), nesse contexto, a educação deve acompanhar a evolução de ideias que possibilitem a construção de um ambiente propício para o aprendizado, provocando os indivíduos para o saber e assim, ajudá-los no seu desenvolvimento intelectual e pessoal.

Como forma de metodologia, a gamificação tem ganhado destaque, pois, colabora com o desenvolvimento e participação do aluno, além de oferecer estímulos externos que ajudam no processo de aquisição de conhecimento (BENEDETTI, 2020). De acordo com FEEGOW (s.d.) significa biologicamente que a cada conquista no jogo há uma liberação de dopamina no cérebro, desse modo, a pessoa se sente estimulada a realizar novamente aquelas atividades.

Sendo assim, é uma forma de promoção de hábitos saudáveis, obtendo um valor destas atividades no seu resultado a longo prazo, portanto, os jogos têm intuito de facilitar o dia a dia dos pacientes tornando atividades que eles consideram incômodas em algo lúdico e divertido (FEEGOW, s.d.). De acordo com a Organização Mundial da Saúde

(OMS), a depressão é uma das condições que mais incapacitam pessoas em todo o mundo, e as estatísticas relacionadas a esse transtorno têm mostrado um aumento em grupos etários cada vez mais jovens.

Em um artigo da Revista FT, que apresenta um estudo publicado na revista *Frontiers in Psychology* no ano de 2017 analisou os efeitos da gamificação no tratamento da depressão. A pesquisa concluiu que o uso de um jogo online com elementos gamificados contribuiu para a redução dos sintomas depressivos e para o aumento da autoestima entre os pacientes (OLIVEIRA, et al. 2024).

Pesquisas mostram que jogos gamificados podem aumentar a atenção, aprimorar a retenção de informações, facilitar um aprendizado mais profundo e promover alterações no comportamento. Esses benefícios são apoiados por vários estudos que analisam o impacto dos jogos no desenvolvimento cognitivo e na modificação de hábitos.

Foram realizadas revisões sistemáticas de programas baseados em terapia cognitivo-comportamental (TCC) multinível, que mostra resultados positivos e promissores de jogos gamificados, frequentemente utilizado um ambiente de fantasia, que promove o uso da imaginação e libera no cérebro hormônios da alegria como dopamina e endorfina, o potencial dos jogos casuais de entretenimento para promover benefícios à saúde mental é significativo e merece ser investigado mais profundamente. Esses jogos têm a capacidade de alcançar um público amplo, o que pode ajudar a disseminar intervenções de forma mais acessível (SOLEM et al. 2019).

Além de serem amplamente populares e facilmente acessíveis, jogos casuais podem promover relaxamento, distração e a melhoria de estados emocionais, especialmente em indivíduos que enfrentam sintomas leves de ansiedade ou depressão.

Quando se retrata de educação, no ramo da saúde, existe um campo como a educação em saúde. Um processo político pedagógico e se desenvolve como um meio de construção de conhecimentos, compartilhamento e apropriação popular dos serviços, redes e modos de cuidado à saúde. As práticas de educação em saúde incorporam não só a participação popular, como os saberes e os contextos em que eles estão inseridos, dando lugar a processos educativos mais democráticos FALKENBERG et al. (2014, Machado et al. 2023).

Como aponta Oliveira (2020), essa prática pode ser entendida como uma forma de abordagem através de combinação de informação e conhecimento para a população sobre qualidade de vida de maneira preventiva, tendo a possibilidade de evitar doenças.

Com isso, a educação é praticada em todas as unidades, incluindo o CAPS. Que se configuram como serviços comunitários, ambulatoriais e regionalizados, aproximando questões relativas à saúde coletiva e a saúde mental, constituindo um campo interdisciplinar de saberes e práticas Onocko-Campos e Furtado, (2006, apud LEAL; ANTONI, 2013 p. 88).

3.1.2 Saúde Mental

Há mais de três décadas, a política nacional de saúde mental no Brasil começou a ser transformada por uma reforma psiquiátrica. Esse processo teve início no final dos anos 1970, impulsionado pelo surgimento de movimentos sociais compostos principalmente por profissionais da saúde, associações de familiares, sindicalistas e pessoas com histórico prolongado de internações psiquiátricas. Desde sua criação, a Rede de Atenção Psicossocial (RAPS) reúne uma diversidade de serviços e recursos, em grande parte fundamentados nos princípios de cuidado comunitário e promoção da liberdade. Entre os dispositivos mais conhecidos e procurados da Rede está o CAPS, uma unidade pública de saúde voltada para pessoas em sofrimento psíquico (DESINSTITUTE, 2021).

O CAPS atende usuários que costumam a ter transtornos mentais severos e/ou persistentes que interfere de forma negativa sua maneira de viver. Elas não precisam necessariamente ter um histórico de internação psiquiátrica (CERQUEIRA, 2023). Portanto, os CAPS têm exercido como a principal estratégia de assistência à saúde mental para a garantia de direitos aos usuários (LEAL; ANTONI, 2013, p. 88).

Como forma de compartilhar conhecimento aos usuários, é possível utilizar como metodologia, a gamificação, ao incorporar o elemento no processo de aprendizagem, os educadores podem criar um ambiente envolvente e interativo que incentiva os pacientes se envolverem com o material e promove o desenvolvimento de habilidades de pensamento crítico (LUDOSPRO, 2023).

No CAPS, os usuários necessitam de tratamento de Saúde Mental, inclui uma equipe multidisciplinar com enfoque na enfermagem, que oferte os serviços, como medicação, psicoterapia e acompanhamento psiquiátrico; inclusão em programas que promovam interação social; apoio familiar; atividades de lazer e cultura; continuidade do cuidado e escuta ativa, promovendo um espaço de acolhimento.

Portanto, as características presentes são de pacientes que apresentam uma ampla gama de diagnósticos, incluindo esquizofrenia, transtornos afetivos, transtornos de personalidade, entre outros. E frequentemente, enfrentam condições de vulnerabilidade social, como pobreza, desemprego e exclusão social.

De acordo com Fontão (2022), em uma pesquisa conduzida pela Universidade de Oxford demonstrou que os videogames podem ser uma ferramenta valiosa para quem enfrenta transtornos mentais, como depressão e ansiedade. Segundo o estudo da instituição britânica, indivíduos que jogam por até quatro horas diárias relatam sentir-se mais felizes.

Além disso, os videogames tiveram um papel significativo no combate ao tédio e à ansiedade durante o isolamento social. Uma pesquisa realizada no ano anterior pelo Xbox Research Community Feedback Program revelou que “84% dos participantes afirmaram que os jogos eletrônicos tiveram um impacto amplamente positivo na saúde mental durante o período mais crítico da pandemia”. (FONTÃO, 2022).

3.1.3 O CAPS e a Enfermagem

A legislação garante a inclusão dos enfermeiros na equipe multidisciplinar dos CAPS, tanto para profissionais de enfermagem de nível médio quanto superior. Essa inclusão permite que eles atuem em oficinas terapêuticas e em diversas formas de assistência aos usuários, possibilitando um contato constante da equipe de enfermagem com os usuários durante as diferentes atividades oferecidas por esses serviços (VARGAS et al.2013).

A enfermagem ocupa um papel essencial nesse contexto, pois a presença do enfermeiro é recomendada em todos os componentes da RAPS. Além disso, tanto no Brasil quanto no cenário internacional, a enfermagem psiquiátrica é valorizada como uma profissão importante, contribuindo para ampliar o acesso e a qualidade da saúde mental pública e apresentando forte capacidade de integração em equipes multidisciplinares. Pesquisas também mostram que as equipes de enfermagem atuam com uma visão de cuidado amplo e integrador, considerando a participação da família e o contexto social dos pacientes. Esses profissionais são capacitados para criar vínculos entre a saúde mental e a promoção de saúde, com foco no bem-estar mental, avaliação de sintomas, acompanhamento de diagnósticos, administração de medicamentos e outros aspectos que

envolvem as diversas dimensões da vida humana, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida e a prevenção de doenças físicas. (ORTIZ, 2018).

3.2. Desenvolvimento do Protótipo

Será necessário definir os objetivos do jogo e os jogadores, o jogo visa educar, motivar e incentivar a prática de hábitos saudáveis. O Público-alvo serão os usuários do CAPS, tal qual, apresentando as métricas de sucesso que serão definidas após a criação do jogo, considerando indicadores como adesão à jogatina, mudança de comportamento em relação ao autocuidado e feedback dos participantes.

De acordo com et al. (2019, *apud* BRAGA et al. 2022, p. 19), o jogo com o intuito de resolver problemas, aumentar a motivação e o engajamento de um público para uma determinada informação. Ela pode ser aplicada em situações em que se deseja estimular o comportamento do indivíduo e em ocasiões que necessitem a criação ou a adaptação da experiência do usuário a determinado produto.

- **Jogo de Tabuleiro: " O Caminho para a Vida Saudável"**

Objetivo do Jogo:

O objetivo do jogo é percorrer o tabuleiro enquanto aprende sobre hábitos saudáveis, completa desafios práticos e reflete sobre o autocuidado, acumulando pontos de saúde ao longo do caminho. O jogador ou equipe que acumular o maior número de pontos de saúde ao final do percurso ganha o jogo.

Número de Jogadores:

2-3 jogadores ou equipes + um “coordenador” profissional de saúde para auxiliar.

Idade Recomendada:

A partir 18 anos.

Foi selecionado em algumas casas, funções que os jogadores precisarão realizar, demonstrados pelas siglas P.S. (Práticas Saudáveis), D.A. (Desafios do Autocuidado), H.R. (Hábitos ruins) na parte inferior direita da imagem, juntamente com uma “OBS” (Observação) para o jogador.

Do lado esquerdo há uma descrição de uma regra em destaque com a palavra “ATENÇÃO”, relacionado às casas H.R, para os jogadores cumprirem o que for solicitado.

O design do jogo físico será composto por materiais recicláveis como papelão e tampinha de garrafa que podem ser encontrados tanto em casa, quanto em Ecopontos, que são Centros de materiais recicláveis na cidade, e será utilizado a imagem (figura 1) como base para o tabuleiro, e o modelo de dado (figura 4) para ser montado, disponibilizando-os para impressão na unidade. Serão fáceis de manejar e compreender sua função no jogo.

Figura 2- Tampas coloridas de garrafas da cor vermelha, amarela, azul e verde. Representando os peões do jogo.



Fonte: Marpax, et al. 2024

As tampinhas representam os peões do jogo, que poderão ser escolhidos em cores diferentes pelos participantes.

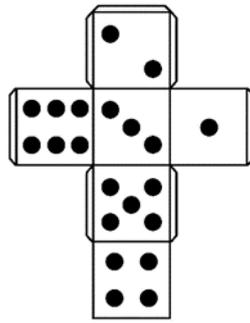
Figura 3- Um Dado de plástico de 6 lados.



Fonte: Ludeka, 2024.

O dado será reutilizado de um jogo antigo. O objetivo é propor aleatoriamente um resultado para o jogador.

Figura 4- Modelo de dado de 6 lados para montagem.



Fonte: Bora Colorir, 2024.

Uma sugestão de montagem para a unidade que for implementar o jogo e não tiver um dado para ser reutilizado.

Figura 5 - Ilustra 3 temáticas diferentes para cada carta, referente ao que foi imposto no jogo. Apresentando ilustrações ligado ao tema, e uma ficha de saúde simbolizado por um coração.



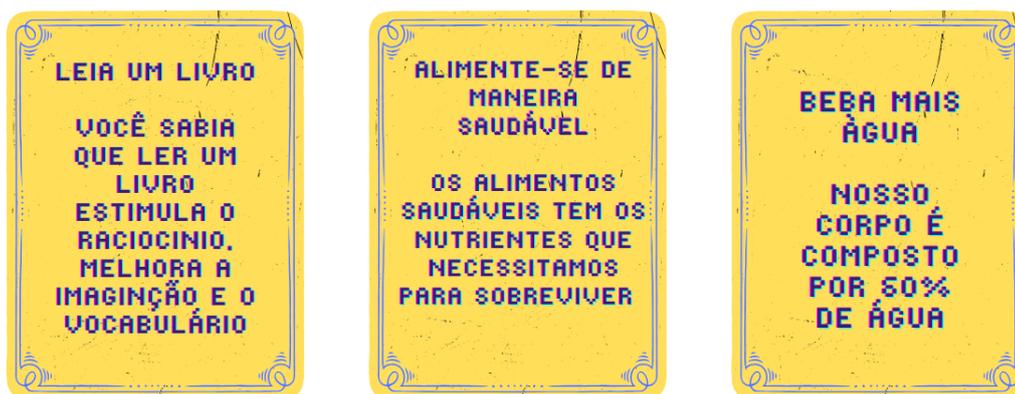
Fonte: Canva, 2024.

Para cada tema das cartas, há objetivos diferentes para o jogador cumprir, elas foram escritas na parte da frente servindo como identificação. E a ficha de saúde representa

pontos que cada jogador poderá ganhar durante o jogo se realizar o que foi proposto pelas cartas.

As cartas que serão apresentadas a seguir, exibem 3 exemplos de cada temática, para fácil entendimento do conteúdo que será descrito em cada uma.

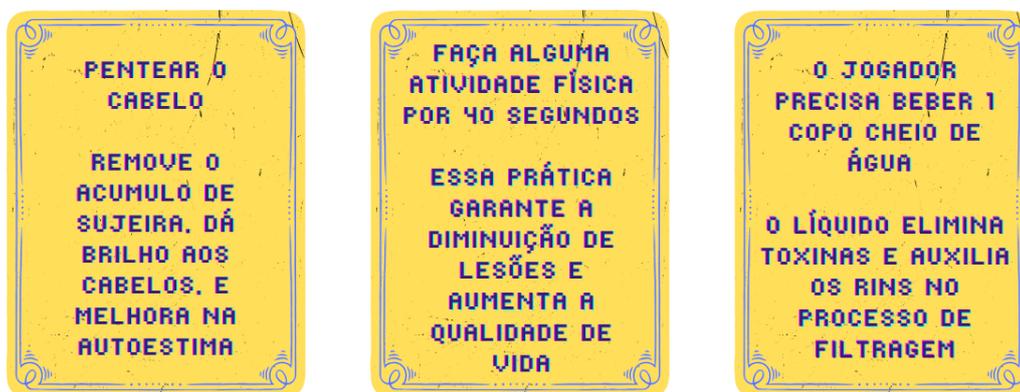
Figura 6- Há 3 cartas de “Práticas Saudáveis” descritas com exemplos que serão sugeridos no jogo de tabuleiro.



Fonte: Canva, 2024.

Nessas cartas, a função é estimular o jogador a realizar a leitura nas frases presentes e refletir o que está sendo citado. Trabalhando a conscientização do que precisa aprimorar no cotidiano de cada indivíduo.

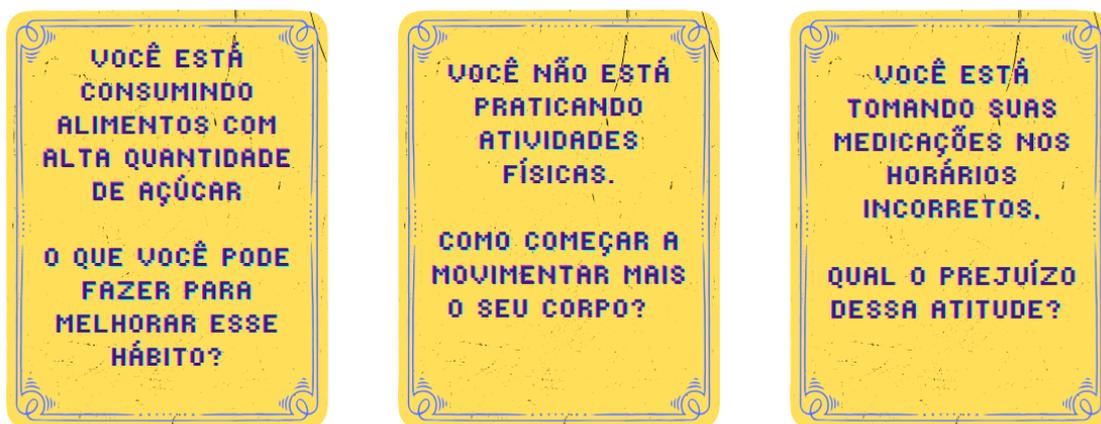
Figura 7 - Há 3 cartas do tema “Desafio do Autocuidado” com exemplos de propostas que serão utilizados para realizar no jogo.



Fonte: Canva, 2024.

O objetivo das cartas é desafiar o jogador a realizar as propostas oferecidas, para motivar as habilidades de autocuidado, efetuando-as com intuito de se divertir e obter conhecimento sobre tal prática.

Figura 8- Está presente 3 cartas representando “Hábitos Ruins” como modelo do que está descrito nelas.



Fonte: Canva, 2024.

A exibição dessas cartas no jogo é para demonstrar como exemplo alguns hábitos ruins que o jogador pode praticar no dia a dia, abaixo desses exemplos foram desenvolvidas perguntas diretas para o leitor argumentar sobre o que foi questionado. E o jogador que precisar adquirir esta carta, é necessário cumprir a regra estipulada no jogo.

As funções foram citadas na parte posterior das cartas, para que o jogador possa virar e ler para os demais. A escolha do modelo e do tamanho das letras foi para que as frases tivessem um maior destaque, e para o momento de leitura, facilitasse a compreensão do jogador, harmonizando com a cor escolhida das palavras e com o todo design.

Já o design físico das cartas, será realizado a impressão das bases, como demonstradas nas figuras (Figura 5, 6, 7 e 8), onde serão montadas com papel cartão que possui uma gramatura um pouco mais grossa e resistente.

Figura 9: Representação de uma medalha em formato de estrela com as cores em dourado, azul e vermelho para a temática final “Recompensa de Enfermagem”.



Fonte: Canva, 2024.

A imagem ilustrada representa uma ideia de medalha para a “Recompensa de Enfermagem”, onde iremos reutilizar materiais de fácil manejo. Como sugestão à unidade, que utilize também matérias que sejam fáceis de serem encontrados e reutilizados.

Figura 10: Tampa para pote em conserva dourado.



Fonte: Shopee, 2024.

A tampa de pote em conserva será um material reutilizado para realizar a representação da medalha e “Recompensa de Enfermagem” ao final do jogo.

Figura 11: EVA em formato de estrela dourada.



Fonte: Yin´s Brasil, 2024.

A estrela moldada de EVA será utilizada para colar na tampa, dando um design mais interativo à medalha. Uma sugestão também é utilizar uma folha de papel A4 amarelo para moldar a estrela.

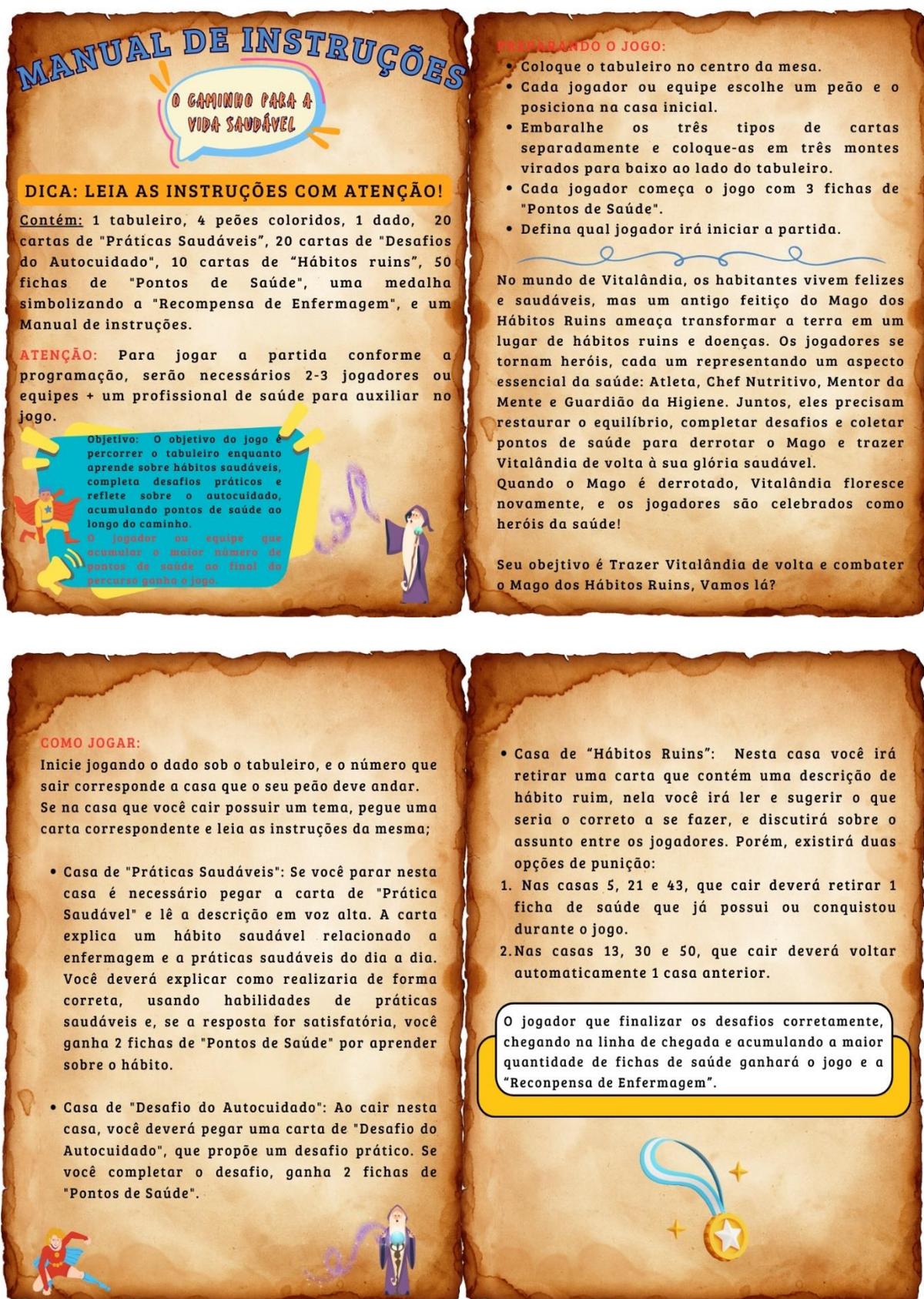
Figura 12: Fita de cetim para a medalha da cor azul.



Fonte: Vivian Festas, 2024.

A fita será para segurar a tampa e a estrela como um colar. Como sugestão, fitas de cetim ou colares de crachá que não são mais utilizados são uma ótima opção.

Figura 13: Manual de instruções do jogo de Tabuleiro “O caminho para a vida Saudável”.



Fonte: Canva, 2024.

O Manual de instruções apresenta todas as informações detalhadas do jogo, um design interativo com as cores e ilustrações, sendo desenvolvido cada detalhe correlacionando com o tema. As informações foram separadas em forma “padrão” de um Manual de instruções, apresentando o que contém no jogo, como jogar com cada tópico descrito e o objetivo. Foi escrito de forma clara e interativa para o jogador, apresentando uma história criativa para o uso da imaginação. A leitura poderá ser feita com a ajuda de um profissional de saúde que estiver acompanhando.

Figura 14: Caixa de papelão.



Fonte: Creative Embalagens, 2024.

A caixa será para guardar os utensílios do jogo, montada ou reaproveitada por papelão recolhidos nos Ecopontos, contendo os designs do jogo desenhados na tampa da caixa para ilustração.

Figura 15: Nome e desenhos que representam o jogo contendo dois Super Heróis, um mago e uma logo de Hábitos Saudáveis.



Fonte: Canva, 2024.

Serão utilizadas essas ilustrações para o desenho na tampa da caixa do jogo, com as cores e desenhos correlacionados com o tema, o nome do jogo para identificação, os Super Heróis representando os jogadores, o Mago dos Hábitos Ruins e uma logo de Hábitos Saudáveis.

O design da interface do jogo será intuitivo e visualmente agradável, proporcionando uma experiência de jogo fluida e imersiva. Pretende ser que seja simples, permitindo que os jogadores se concentrem nas atividades de autocuidado.

Conforme Huizinga (2001 apud Sperhake e Moreira 2017, p. 271), um jogo tem um certo “feitiço”, cativa e fascina. Nele encontram-se o ritmo e a harmonia e, ainda, um elemento que desempenha papel importante: a tensão. Quanto mais este elemento estiver presente, maior será o esforço do jogador para vencer o que for difícil, tornando o jogo mais competitivo e apaixonante.

A estética figura nos games como um elemento de suma importância, tão fundamental quanto a sua própria concepção e desenvolvimento. Caberá à estética adequar as propriedades da contextualização do jogo para que as expressões visuais e conceituais do game sejam congruentes. Esta afinidade entre conceito e sua representação visual é algo vital para uma boa aceitação por parte dos jogadores (ROCHA et al. 2006)

Para promover o autocuidado, o jogo integrará elementos como pontuação, níveis e desafios. A progressão nos níveis e a obtenção de recompensas estarão diretamente ligadas à realização de atividades de autocuidado, incentivando a prática regular.

NAH et al. (2019, apud Braga et al. 2022, p. 19) relata que os desafios impostos pelos jogos ativam o sistema dopaminérgico, que confere prazer aos jogadores. Somado a isso, quanto maior o grau de ativação, maior será a intensidade da memória para os fatos com conteúdo emocional.

A narrativa do jogo será construída de forma a incentivar a prática de hábitos de autocuidado. Através de uma história inspiradora, os jogadores serão motivados a superar desafios e alcançar seus objetivos de bem-estar.

O fato de um jogo possuir uma história, por mais que simples, o deixa um tanto quanto mais imersivo e atrativo, prendendo ainda mais a atenção do jogador. Uma boa história me diretamente com as emoções dos teus jogadores, como raiva, angústia, alegrias, frustrações (DOUGLAS, 2022).

Dessa forma, é importante ressaltar que o enredo do jogo deve ser desenvolvido em prol ao interesse do público definido para ele, portanto, a história e a jogabilidade devem contribuir por um mesmo objetivo. É certo que jogos que possuem boas narrativas criam um ambiente que facilita uma maior retenção a longo prazo, que é um elemento importante para jogos (LIMA, 2019).

Narrativa:

No mundo de Vitalândia, os habitantes vivem felizes e saudáveis, mas um antigo feitiço do Mago dos Hábitos Ruins ameaça transformar a terra em um lugar de hábitos ruins e doenças. Os jogadores se tornam heróis, cada um representando um aspecto essencial da saúde: Atleta, Chef Nutritivo, Mentor da Mente e Guardião da Higiene. Juntos, eles precisam restaurar o equilíbrio, completar desafios e coletar pontos de saúde para derrotar o Mago e trazer Vitalândia de volta à sua glória saudável.

Quando o Mago é derrotado, Vitalândia floresce novamente, e os jogadores são celebrados como heróis da saúde! O jogo termina com reflexões sobre os hábitos saudáveis que podem ser aplicados no dia a dia.

O jogo pode ser adaptado para diferentes faixas etárias com desafios mais simples ou complexos.

Os elementos no jogo serão compostos por cores, elementos visuais que simbolizam um ambiente saudável, tornando o jogo mais atraente, com mistura de estilo artístico sobre a história e os personagens da narrativa.

- 1 tabuleiro 40cm x 30cm ilustrado com um caminho que passa por várias "zonas de saúde" (por exemplo, "Zona de Exercício", "Zona de Alimentação", "Zona de Higiene", "Zona de Saúde Mental").
- 4 peões de cores diferentes para representar cada jogador ou equipe.
- 1 dado de 6 lados.
- 20 cartas de "Práticas Saudáveis".
- 20 cartas de "Desafios do Autocuidado".
- 10 cartas de "Hábitos ruins".
- 50 fichas de "Pontos de Saúde" (podem ser representadas por corações ou outros símbolos de vitalidade).
- "Recompensa de Enfermagem" (podem ser representadas por medalhas ou estrelas).

Cartas de "Práticas Saudáveis", "Desafio de Autocuidado" e "Hábitos Ruins", e "Fichas de Saúde:

- **Práticas Saudáveis:** Encoraja os jogadores a adotarem e manterem hábitos saudáveis no dia a dia, com explicações breves e dicas práticas.
- **Desafio de Autocuidado:** Proporciona oportunidades para os jogadores praticarem habilidades de autocuidado de forma lúdica e envolvente.
- **Hábitos Ruins:** Faz com que a pessoa repense em seus maus hábitos, e proporciona uma reflexão para equilibrar as necessidades com o bem-estar do corpo e da mente.
- **Fichas de saúde:** São fichas que são acumuladas e representam os acertos quando o jogador conclui o desafio proposto da carta.

Para que um jogo seja divertido e desafiador ao mesmo tempo, é essencial equilibrar vários elementos de design e mecânica.

O jogo terá:

- Desafios que proporcionam uma sensação de satisfação ao resolver os problemas propostos.
- Implementação de recompensas para reconhecer o esforço e a conquista do jogador.

- Oferecer feedback claro e imediato sobre as ações dos jogadores. Isso ajuda a entender o que está funcionando e o que precisa ser ajustado, aumentando a diversão e a continuidade do engajamento.
- Interação social, para aumentar a competitividade entre os jogadores.

*Lembrando que o jogo deverá ser conduzido por um profissional da enfermagem que auxilie os jogadores no entendimento, discussões e dúvidas.

3.2.3 Desenvolvimento técnico

Configuração Inicial:

1. Coloque o tabuleiro no centro da mesa.
2. Cada jogador ou equipe escolhe um peão e o posiciona na casa inicial.
3. Embaralhe os três tipos de cartas separadamente e coloque-as em três montes virados para baixo ao lado do tabuleiro.
4. Cada jogador começa o jogo com 3 fichas de "Pontos de Saúde".

Regras do Jogo:

1. Movimentação:

- Os jogadores se revezam jogando o dado e movendo seus peões o número de casas correspondente ao resultado do dado.
- O tabuleiro é dividido em "zonas de saúde" que representam diferentes aspectos dos cuidados de saúde, como exercício, alimentação, higiene, saúde mental etc.

2. Casas Especiais:

- **Casa de "Práticas Saudáveis":** Quando um jogador para nesta casa, é necessário pegar a carta de "Práticas Saudáveis" e lê a descrição em voz alta. A carta explica um hábito saudável relacionado a enfermagem e a práticas saudáveis do dia a dia, como "Lave as mãos corretamente antes de cada refeição" ou "Faça alongamentos diários". O jogador deve explicar como realizaria de forma correta usando habilidades de práticas saudáveis e, se a resposta for satisfatória, o jogador ganha 2 fichas de "Pontos de Saúde" por aprender sobre o hábito.

- **Casa do "Desafio de Autocuidado"**: Ao cair nesta casa, o jogador pega uma carta de "Desafio d Autocuidado", que propõe um desafio prático, como por exemplo: "Realizar 30s segundos de exercício de respiração profunda". Se o jogador completar o desafio, ganha 2 fichas de "Pontos de Saúde".
- **Casa de "Hábitos Ruins"**: Nesta casa o jogador irá retirar uma carta que contém uma descrição de hábito ruim, nela o jogador irá ler e sugerir o que seria o correto a se fazer, e discutiria sobre o assunto entre os jogadores. Porém, existirá duas opções de punição:
 - Nas casas 5, 21 e 43, o jogador que cair deverá retirar 1 ficha de saúde que já possui ou conquistou durante o jogo.
 - Nas casas 13, 30 e 50, o jogador que cair deverá voltar automaticamente 1 casa anterior.

3.2.4 Avaliação do protótipo

Será necessário aplicar os testes para garantir que o jogo oferecido seja adequado às necessidades e realidades dos usuários, sendo assim, será preciso:

- Identificar as dificuldades através de avaliação durante o uso.
- Obter opiniões e sugestões dos usuários.
- Usar as informações coletadas para melhoria de futuras experiências.

3.3. Implementação do Jogo nos CAPS

3.3.1 Planejamento

Para implementar o jogo físico de tabuleiro "O Caminho para a Vida Saudável" na unidade, será realizada uma extensão da pesquisa, uma segunda fase que será a aplicação do jogo e os resultados que obter para análise de sugestões do usuário e validação do jogo no CAPS, destacamos que ainda há trabalho a ser feito. O estudo está pronto para um desenvolvimento adicional.

3.3.2 Desafios e oportunidades

A gamificação tem sido uma tendência crescente no mundo, a estratégia é promover engajamento com conteúdo educativo de um determinado tema para os usuários. É possível observar que os estudos sobre gamificação na área da saúde são recentes e a maioria está voltado para o contexto da educação em saúde e promoção de hábitos de vida saudáveis (FERREIRA, 2019).

Existem possibilidades de barreiras na tentativa de implementar o jogo no CAPS, a unidade é porta aberta e oferece serviços gratuitamente, o público presente apresenta problemas mentas e alguns casos podem ser graves e persistentes, usuários de álcool e drogas ou outras situações clínicas (MINISTÉRIO DA SAÚDE, s.d.). Então, poderia surgir resistência para se disporem a participar do jogo proposto, pois, o evidenciam distúrbios que afetam o humor, comportamento, raciocínio, concentração e memória (HOSPITAL SANTA MÔNICA, 2018).

Retrata Rocha et.al (2006) que manter o jogador envolvido com o jogo significa criar uma boa imersão, no qual o usuário se possa manter imerso, sendo necessário manter elementos que sejam bem aceitos pelo jogador.

A estratégia para que haja engajamento dos participantes dinâmicas e combiná-los para criar padrões cerebrais específicos que facilitem a realização das tarefas, sejam físicas ou mental (LUDOSPRO, 2023).

“Para isso, a solução criada deve ser desafiadora o suficiente para motivar e manter o interesse dos participantes, mas não pode ser difícil demais para desestimulá-los a continuar na competição (LUDOSPRO, 2023).” Com a criação de um jogo lúdico e de fácil compreensão, podendo assim gerar estímulo para o público presente.

É questão do design também é crucial para cativar e garantir a diversão para os participantes, com objetos criativos que atendem a características do público e pensando nas recompensas (SILVEIRA, 2013). Sendo assim, pensando no design, o jogo deve apresentar harmonia entre as cores, imagens, roteiro, ações e respostas para causar um bom impacto para o receptor (ROCHA et. al. 2006).

3.3.3 Benefícios do Jogo

- **Educação em Saúde:** Ensina sobre hábitos saudáveis e autocuidado de forma lúdica e acessível.

- **Engajamento e Motivação:** Encoraja os participantes a refletirem sobre suas práticas diárias e a se comprometerem com a melhoria de sua saúde.
- **Promoção do Apoio Mútuo:** Fomenta um ambiente de apoio onde os participantes podem aprender uns com os outros e trocar experiências.
- **Interação Lúdica:** Proporciona um meio divertido e dinâmico de engajar pacientes em conversas importantes sobre saúde e bem-estar.

Este jogo pode ser uma ferramenta eficaz para profissionais de enfermagem do CAPS, ajudando a reforçar mensagens de saúde e a motivar os pacientes a adotarem e manterem hábitos saudáveis em suas vidas diárias.

3.3.4 Indicadores de sucesso

O método para ser utilizado é a Taxa de Adesão, que consiste em obter o percentual de usuários que seguem as recomendações do tratamento após a introdução do jogo em comparação com períodos anteriores.

Pode-se adquirir através de uma análise de uma observação participante. De acordo com Ortega (s.d.) a observação participante pode ser transmitida de diversas formas. Em algumas situações, o pesquisador pode se integrar ao grupo como se fosse um de seus membros, em outros, ele pode atuar de maneira explícita, deixando claro seu papel de pesquisador. Em qualquer caso, o propósito é obter um entendimento aprofundado da pesquisa e das práticas.

A extensão da pesquisa, visa acompanhar por meio de uma observação participante juntamente com as respostas dos pacientes os resultados do jogo, e como este processo, através desse jogo, está agindo na vida desses usuários. Por meio dos resultados que forem obtidos, a pesquisa será remanejada para melhor qualidade para o paciente, pois a adesão à pesquisa será de acordo com as respostas dos colaboradores. Portanto quanto mais o paciente perceber que está sendo envolvido na evolução de um jogo para seu próprio tratamento, ele vai se sentir importante no desenvolvimento do protótipo e mais ele vai querer participar e conseqüentemente maior será a taxa de adesão.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se que a educação em saúde pode ser um desafio para a equipe de saúde, ela visa educar as pessoas, e o desafio pode ser maior em relação aos enfermeiros que trabalham diretamente com os pacientes que necessitam de assistência em questão de saúde mental.

A educação em saúde no CAPS enfrenta vários desafios específicos, uma vez que esses centros são voltados para o cuidado de pessoas com transtornos mentais graves e persistentes, incluindo usuários de álcool e outras drogas. Sendo assim, é necessário buscar recursos que possam facilitar tal prática. Portanto, com os avanços de metodologias ativas, a gamificação tem a vantagem de atuar com um processo de aprendizagem mais prazeroso aos pacientes.

O estudo busca utilizar a gamificação como uma ferramenta inovadora para melhorar a saúde mental dos usuários dos Centros de Atenção Psicossocial (CAPS). Através do desenvolvimento de um jogo gamificado, alinhado às necessidades dos usuários e aos objetivos terapêuticos, espera-se promover a adesão ao tratamento, o engajamento, incentivando a prática do autocuidado e o desenvolvimento psicossocial dos participantes.

Ao transformar o tratamento em uma experiência mais interativa e divertida, o jogo tem o potencial de contribuir para a recuperação e o bem-estar dos usuários, resultando em uma melhoria na qualidade de vida e na eficácia do tratamento.

Sendo assim, espera-se que esse estudo leve aos profissionais principalmente de saúde, um conhecimento agregado para aprimorar métodos de desenvolvimento e meios mais interativos para a Saúde Mental, dando espaço para a interatividade dos pacientes com os profissionais no tratamento com a gamificação.

5. REFERÊNCIAS

BRAGA, Rogério Adão et al. **A gamificação da saúde. Revista Brasileira em Tecnologia da Informação.** Disponível em: <https://www.fateccampinas.com.br/rbti/index.php/fatec/article/view/69/31>. Acesso em: 01 out. 2024.

BENEDETTI, Thaís. **GAMIFICAÇÃO na educação: como aplicar essa estratégia de ensino nas suas aulas.** Tutor Mundi. Disponível em: <https://tutormundi.com/blog/gamificacao-na-educacao/>. Acesso em: 24 jun. 2024.

CERQUEIRA, Juliana. **O que são e como funcionam os Centros de Atenção Psicossocial (CAPS).** Politize. Disponível em: <https://www.politize.com.br/o-que-saocaps/#:~:text=Os%20CAPS%20representam%20uma%20importante,a%20exclus%3%A3o%20social%20como%20ferramentas>. Acesso em: 01 out. 2024.

DESINSTITUTE. **RAPS e CAPS: O que são e como funcionam no Brasil?.** Disponível em: <https://desinstitute.org.br/noticias/raps-e-caps-o-que-sao-e-como-funcionam-no-brasil/>. Acesso em: 02 de nov. 2024.

DOUGLAS. **A história em jogos e toda a sua importância!** - Crie Seus Jogos. Disponível em: <https://www.crieseusjogos.com.br/a-historia-em-jogos-e-toda-a-sua-importancia/>. Acesso em: 25 set. 2024.

DRAFT, P. P. **Gamification: como a lógica dos jogos pode te ajudar a resolver problemas.** Na Prática.ORG. Disponível em: <https://www.napratica.org.br/gamification-resolver-problemas/>. Acesso em: 10 jul. 2024.

FEEGOW, Clinic. **Como funciona a gamificação na Saúde e quem pode usar.** Disponível em: <https://feegowclinic.com.br/gamificacao-na-saude-blog/>. Acesso em: 28 ago. 2023.

FERREIRA, S. **A Gamificação na área da saúde: um mapeamento sistemático.** [s.l.: s.n.]. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/6328/3992> . Acesso em: 10 jul. 2024.

FONTÃO, Rodrigo. **Jogos e a saúde mental: games podem ajudar no combate à depressão e ansiedade.** *Agência de Notícias UniCEUB*, 09 set. 2022. Disponível em: <https://agenciadenoticias.uniceub.br/cultura/jogos-e-a-saude-mental-videogames-podem-ajudar-no-combate-a-depressao-e-ansiedade/#:~:text=Um%20estudo%20realizado%20pela%20universidade,que%20se%20sentem%20mais%20alegres>. Acesso em: 18 out. 2024.

GAMEFIC.ME. **Gamificação na Saúde – Conheça os Benefícios.** Disponível em: <https://www.gamefic.me/blog/gamificacao-na-saude-e-bem-estar/>. Acesso em: 02 nov. 2024.

GAMEFIC.ME. **O que é gamificação: o guia definitivo.** Disponível em: https://www.gamefic.me/blog/o-que-e-gamificacao-o-guia-definitivo/#Motivacao_intrinseca. Acesso em: 26 jun. 2024.

LEAL, Bruna Molina; DE ANTONI, Clarissa. **Os Centros de Atenção Psicossocial (CAPS): estruturação, interdisciplinaridade e intersetorialidade.** Aletheia, n. 40, 2013. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S141303942013000100008. Acesso em: 09 nov. 2023.

LIMA. Isadora. **Qualidade de Narrativas para Jogos — Um Guia do Básico.** Disponível em: <https://medium.com/@dora.izalima/qualidade-de-narrativas-para-jogos-um-guia-do-b%C3%A1sico-875bb24197d1>. Acesso em: 25 set. 2024.

LUDOSPRO. **“Gamificação: o que é e quais os benefícios na aprendizagem?”.** Disponível em: <https://www.ludospro.com.br/blog/o-que-e-gamificacao>. Acesso em 09 nov. 2023.

MACHADO, Let. et.al. **“Caminhos do SUS”: a gamificação como uma tecnologia social para a Educação Popular em Saúde.** Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/reveducpop/article/download/68129/36809/320454>. Acesso em:

MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Centros de Atenção Psicossocial - CAPS.** Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/composicao/saes/desmad/raps/caps>. Acesso: 11 abr. 2024.

NAVARRO, Gabrielle. **Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade CELACC/ECA -USP 2013.** [s.l: s.n.]. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/125459/mod_resource/content/1/gamificacao.pdf. Acesso em: 07 out. 2024.

NUNES, T. **Gamificação como estratégia de ensino - Ponto Didática.** Disponível em: <https://pontodidatica.com.br/gamificacao-estrategia-ensino/>. Acesso em: 14 fev. 2024.

OLIVEIRA, Ana Paula. **Educação em saúde: saiba mais sobre a importância deste tema.** Disponível em: <https://saude.zelas.com.br/artigos/educacaoem-saude>. Acesso em: 09 nov. 2023.

OLIVEIRA, Daina De; COSTA, Roberto; MELO, Sidney; NASCIMENTO, Weimar Pereira Do. **O impacto da gamificação no tratamento da depressão. Frontiers in Psychology**, 13 ago. 2024. Disponível em: <https://revistaft.com.br/gamificacao-para-engajamento-em-saude-mental/>. Acesso em: 18 out. 2024.

OLIVEIRA, H. **Gamificação: o que é e quais os tipos?** Disponível em: <https://faculdade.grancursosonline.com.br/blog/gamificacao/>. Acesso em: 15 set. 2024.

OMS destaca necessidade urgente de transformar saúde mental e atenção - OPAS/OMS | **Organização Pan-Americana da Saúde.** Disponível em: <https://www.paho.org/pt/noticias/17-6-2022-oms-destaca-necessidade-urgente-transformar-saude-mental-e-atencao>.

ORLANDI, T. R. C. et al. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. *Biblios: Journal of Librarianship and Information Science*, n. 70, p. 17–30, 29 jan. 2018.

ORTEGA, Cristina. **Tipos de observação: recursos e vantagens.** Question Pro. Disponível em: <https://www.questionpro.com/blog/pt-br/tipos-de-observacao/>. Acesso em: 24 set. 2024.

ORTIZ, Elitiele. **Práticas de enfermagem no centro de atenção psicossocial.** Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reben/a/WDf4zddCtmJXWqSPqFBfvPk/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 02 de ago. 2024.

ROCHA, D.; MELO, A.; SOUTO, E. **Avaliação Estética de Games**. [s.l: s.n.]. Disponível em: <https://www.cin.ufpe.br/~sbgames/proceedings/aprovados/23648.pdf>. Acesso em: 07 out. 2024.

SAE DIGITAL. **Gamificação na educação: o que é e como pode ser aplicada**. Disponível em: <https://sae.digital/gamificacao-na-educacao/>. Acesso em: 11 jun. 2024.

SILVA, J. B. DA; SALES, G. L.; CASTRO, J. B. DE. **Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física**. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, v. 41, n. 4, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbef/a/Tx3KQcf5G9PvcgQB4vswPbq/?format=pdf>. Acesso: 03 set. 2024.

SILVEIRA, G. **A importância do Game Design**. Disponível em: <https://www.dio.me/articles/a-importancia-do-game-design>. Acesso em: 11 jun. 2024.

SITEWARE. **7 exemplos de gamificação nas empresas e dicas para aplicar**. Disponível em: <https://www.siteware.com.br/blog/gestao-de-equipe/exemplos-gamificacao-empresas/>. Acesso: 17 ago. 2024.

SOLEM, Stian. et.al. **Terapia Metacognitiva para Depressão: Um Estudo de Acompanhamento de 3 Anos Avaliando Recuperação, Recaída, Participação na Força de Trabalho e Qualidade de Vida**. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2019.02908/full>. Acesso em: 03 set. 2024.

SPERHACKE, S. L.; MOREIRA, M. **O processo de ludificação: como transformar métodos de design em jogo de tabuleiro?** Disponível: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/157490>. Acesso: 22 set. 2024.

TEAM, M. J. V. **O que é Gamification: conheça 3 tipos de jogos - MJV**. Disponível em: <https://www.mjvinnovation.com/pt-br/blog/o-que-e-gamification-conheca-3-tipos-de-jogos/>. Acesso: 15 set. 2024.

VARGAS, Divane. et al.,2013. **Representação Social de Enfermeiros de Centros de Atenção Psicossocial em Álcool e Drogas (Caps Ad) sobre o dependente químico**. Disponível

em:<https://www.scielo.br/j/ean/a/Md97cmyBNCW8sCKqrQYnHMF/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 02 de ago. de 2024.

VENTURA, Renato; ALMEIDA, José. **Gamificação na educação: uma abordagem prática. Saberes e Ciências**, v. 8, n. 2, p. 123-145, 2023. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/6328>. Acesso em: 24 jun. 2024.