



## **Os efeitos da prática dos *exergames* sobre aspectos cognitivos, físicos e fisiológicos de pessoas em sofrimento psíquico: um estudo misto**

Adilson Rocha Ferreira<sup>1</sup>

Universidade Federal de Alagoas (UFAL),  
Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE), Brasil.

Orientadora: Profa. Dra. Deise Juliana Francisco<sup>2</sup>

### **Resumo**

No contexto de reformulação de práticas na Saúde Mental, outros profissionais são evocados para compor as equipes, sendo o professor de Educação Física um deles. Considerando o fenômeno do jogo como uma das possibilidades de atuação e a popularização dos *games* na sociedade, os *exergames* – jogos digitais que utilizam o movimento do corpo humano para interação com o jogo – surgem como uma possibilidade no processo de reabilitação de pessoas em sofrimento psíquico. Diante disso, temos a seguinte questão: de que forma a prática dos *exergames* produz efeitos sobre aspectos cognitivos, físicos e fisiológicos de pessoas adultas em processo de reabilitação psicossocial nos CAPS da cidade de Maceió? O presente projeto de pesquisa tem como objetivo analisar o processo da prática dos *exergames* e seus efeitos sobre aspectos cognitivos, físicos e fisiológicos de pessoas em sofrimento psíquico dos CAPS da cidade de Maceió/AL. A proposta metodológica deste trabalho será de natureza mista, pautada na combinação das características das abordagens qualitativa – guiada pela pesquisa-intervenção – e quantitativa – com base na pesquisa experimental de caráter longitudinal – em um único estudo. Esta pesquisa será desenvolvida nos Centros de Atenção Psicossocial (CAPS) da cidade de Maceió/AL com a participação de pessoas em sofrimento psíquico. Serão utilizados instrumentos com fins qualitativos (observação participante, diário de campo e filmagem) e quantitativos (questionários sociodemográfico, PAR-Q e SF-36, avaliação antropométrica, bateria de testes físicos e monitoramento da frequência cardíaca e da sua variabilidade) para coleta e registro dos dados produzidos, de modo a possibilitar um maior número de informações sobre o fenômeno pesquisado. A pesquisa será desenvolvida em 20 meses, com a participação de cada participante por 12 semanas, com 3 encontros semanais. Na primeira semana será feita a familiarização dos participantes com os *exergames*. Na semana seguinte serão aplicados os questionários e os testes (pré-teste). Da semana 3 a 11, serão realizadas oficinas com os *exergames*. Na última semana, serão feitos os mesmos testes da semana 2, nas mesmas condições (pós-teste). Todos os momentos serão filmados e será feita o registro em diário de campo pelo pesquisador das impressões e dos acontecidos de cada momento. Os dados qualitativos serão analisados com base no método da cartografia com o auxílio do software IRaMuTeQ® e os dados quantitativos serão analisados com base na estatística descritiva com o auxílio do SPSS® v. 25.0. Com este projeto de pesquisa, espera-se consolidar e expandir o diálogo já existente entre os *exergames* e o cuidado em Saúde Mental, no intuito de criar outros dispositivos, baseados nos pressupostos da Reforma Psiquiátrica, que possam contribuir para o cuidado de pessoas em sofrimento psíquico em processo de reabilitação psicossocial através de práticas corporais educativas em formato de oficinas.

**Palavras-chave:** Saúde mental. Exergames. Educação. Cognição. Aptidão física relacionada à saúde.

### **Contatos:**

<sup>1</sup>adilsonrf.al@gmail.com

<sup>2</sup>deisej@gmail.com