

ELEMENTOS LÚDICOS NAS PRÁTICAS CORPORAIS DESENVOLVIDAS NA ATENÇÃO PSICOSSOCIAL RELACIONADAS À EDUCAÇÃO FÍSICA

Ludic Elements in Body Practices Developed in Psychosocial Care Related to Physical Education

Bérgson Nogueira de Oliveira ¹

Maria Isabel Brandão de Souza Mendes ²

Priscilla Pinto Costa da Silva ³

Artigo encaminhado:21/04/2020
Artigo aceito para publicação:26/02/2021

RESUMO

A ludicidade é um fenômeno que se faz presente nas ações do cotidiano. E diante das práticas corporais há uma boa possibilidade de identificá-la e discuti-la em suas múltiplas funções, como relacionadas ao cuidado em saúde, por exemplo. Dessa forma, a pesquisa buscou discutir sobre os elementos lúdicos inseridos em práticas corporais que são desenvolvidas nos Centros de Atenção Psicossociais por meio da produção científica da Educação Física. Diante das buscas que foram realizadas através da revisão da literatura, no mês de março de 2019, analisamos ao todo 24 estudos, encontrados na plataforma BIREME e em periódicos selecionados do campo da Educação Física. Por meio da análise de conteúdo, os resultados apontam que as práticas, sobretudo as de caráter lúdico, possuem sua importância no meio, como ao apoio para o cuidado desinstitucionalizado, bem como ao fortalecimento e a produção de vínculos afetivos, com vistas a melhorias para o serviço.

Palavras-chave: Terapia por exercício. Saúde mental. Atividades de lazer.

ABSTRACT

Playfulness is a phenomenon that is present in the actions of everyday life. And in the face of body practices, there is a good possibility of identifying it and discussing it in its multiple functions, as related to health care, for example. In this way, the research sought to discuss the ludic elements inserted in body practices that are developed In Psychosocial Care Centers through the scientific production of Physical Education. In view of the searches that were carried out through the systematic review of the literature, in march 2019, we analyzed a total of 24 studies, found in the middle of the BIREME platform and in selected journals in the field of Physical Education. Through content analysis, the results indicate that the practices, especially those of a ludic character, have their importance as

¹Mestre em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN. bergson.nogueira@hotmail.com

²Doutorado em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (2006) e pós-doutorado pela Université de Montpellier II (2014). isabelbsml@gmail.com

³Doutorado em Educação Física pelo Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Federal da Paraíba (UPE/ UFPB). laprisci@gmail.com

the support for deinstitutionalized care, as well as the strengthening and production of affective bonds, with a view to improvements for the service.

Keywords: Exercise therapy. Mental health. Leisure activities.

1 INTRODUÇÃO

Compreendemos que práticas corporais (PC) não se caracterizam apenas pelos gestos técnicos, mas por manifestações expressas a partir do corpo. São um conjunto das ações humanas, em que o corpo possui sua linguagem própria, que ultrapassa o meio verbal e imprime sentidos e significados também pelo movimento (NÓBREGA; COSTA; DOMINGOS JÚNIOR, 2009).

Assim, é possível discutir elementos inseridos nas PC que ultrapassem suas características relacionadas ao corpo físico, como a ludicidade. Esse fenômeno surge em diversos cenários, ou seja, é algo presente em ações do cotidiano, como uma ferramenta do “jogo” que é a vida, como aponta Huizinga (2010). O autor aborda algumas teorias sobre a inserção do jogo lúdico ao meio, explicando que se trata de uma preparação para o indivíduo melhor enfrentar suas tarefas difíceis do cotidiano, bem como uma ferramenta de autocontrole indispensável ao crescimento pessoal.

O lúdico não está presente apenas em brincadeiras, ele também é uma construção social e se refaz diante do desenvolver histórico de um cenário (HUIZINGA, 2010). Desse modo, há possibilidades de discussões transversais entre a PC e a ludicidade, no sentido de externar o lúdico como um fenômeno social.

Esse desafio pode trazer reflexões para a Educação Física (EF) e demonstrar a relevância para os Centros de Atenção Psicossocial (CAPS), tendo em vista que em legislação desse serviço (BRASIL, 2004), os momentos de ludicidade são considerados importantes por meio do lazer e da recreação, com objetivos de reinserção social. Os CAPS são fundamentais para a Rede de Atenção Psicossocial, que propõe o cuidado em saúde mental de usuários em diversos níveis de transtornos e fazem parte do Sistema Único de Saúde, buscando materializar bandeiras, como a universalidade, a integralidade e a equidade (OLIVEIRA; WACHS, 2018).

A Rede surgiu a partir da Reforma Psiquiátrica que teve seu início na década de 70 e ainda busca alterar o modelo manicomial de tratamento para um olhar mais humanizado, integral e, sobretudo, desinstitucionalizado, considerando que desinstitucionalizar o cuidado e reinserir o sujeito na sociedade significa despertar a

autonomia, o protagonismo e a participação social do indivíduo, e não meramente expor o sujeito ao meio (WACHS, 2008). Assim, acreditamos no lúdico como potência para atingir tais objetivos.

Nesse aspecto, esta pesquisa ganha relevo ao notarmos que, historicamente, os sujeitos em sofrimentos psíquicos mais intenso eram, e ainda são banalizados (FOUCAULT, 2014). Referimo-nos também ao tratamento/cuidado por meio de um modelo manicomial, agressivo e repreensivo (AMARANTE, 2007). Ou seja, em um cenário na contramão da ludicidade, o modo de enxergar esse público era – e ainda é regido – por um imaginário social preconceituoso.

Com o objetivo de discutir sobre os elementos lúdicos inseridos em PC da EF nos CAPS por meio da produção científica nesta área, questionamos: de que forma o lúdico pode ser identificado e discutido nos CAPS mediante a literatura em EF?

2 METODOLOGIA

Utilizamos a revisão da literatura com foco na identificação, seleção, sintetização e reflexão dos estudos selecionados, passos estes considerados necessários para a materialização desse instrumento (GALVÃO; PEREIRA, 2014). Seguimos quatro fases: 1) buscas e identificações dos estudos relevantes ao tema; 2) leitura flutuante e aplicação dos critérios para a seleção dos estudos; 3) aprofundamento da leitura das pesquisas selecionadas; 4) categorização e sintetização para reflexões.

As buscas, feitas no mês de março de 2019, foram realizadas na plataforma BIREME, na Revista Movimento (Revista de Educação Física da UFRGS), na Revista Brasileira de Ciência do Esporte (RBCE), na Revista Pensar a Prática (UFG), na Motrivivência (UFSC), na Revista Motricidade, na Revista Motriz, na Revista LICERE, na Revista Brasileira de Ciência e Movimento (RBCM), na Revista de Educação Física da Universidade Estadual de Maringá (UEM) e na Revista Brasileira de Educação Física e Esporte (RBEFE-USP). As escolhas se deram de forma intencional. A plataforma por ser um importante meio de busca em estudos da área da saúde e, no mesmo sentido, os periódicos por serem considerados, nacionalmente, os mais recorrentes na área no que se refere às ciências sociais e humanas (QualisCapes A2, B1 e B2).

Posteriormente, adotamos os descritores para cruzamento de uma primeira busca feita na BIREME, que foram: (1) “Saúde Mental”, “Práticas Corporais” e “Lúdico”; (2)

“Saúde Mental” e “Prática Corporais”; (3) “Saúde Mental” e “Lúdico”. No entanto, como se demonstra na Tabela 1 a seguir, os resultados não foram satisfatórios, o que nos levou a realizar uma segunda busca (cruzamento (4)) com termos intencionalmente escolhidos.

Nos periódicos, decidimos utilizar um termo isolado, “Saúde Mental”, por ser amplo e, tendo em vista que as revistas são específicas da EF, foi possível filtrar os estudos sobre as PC da área trabalhadas nos CAPS. Para realizar a segunda busca na plataforma BIREME, foram utilizadas as palavras “Práticas Corporais” e “Centro de Atenção Psicossocial”. A exemplificação do processo pode ser vista na tabela abaixo:

Tabela 1. Cruzamento de descritores e resultado das buscas

Plataforma	Cruzamento (1)	Cruzamento (2)	Cruzamento (3)	Cruzamento (4)	Aproveitamento
Movimento	0	1	0	14	2
RBCE	0	0	0	39	3
Pensar a Prática	0	2	0	23	1
Motrivência	0	0	1	3	1
Motricidade	0	0	0	9	0
Motriz	0	0	0	0	0
LICERE	0	0	0	1	1
RBCM	0	0	0	6	0
UEM	0	0	0	8	0
RBEFE	1	2	2	76	0
BIREME	0	80	0	3	6
TOTAL	1	85	3	182	14

Fonte. Os autores

Foram encontrados 271 trabalhos que contêm certa interface entre PC e saúde mental, contudo, a maioria dos estudos não abordam o CAPS. Não foram incluídos os trabalhos que geriram conhecimentos nesse aspecto. Além disso, ao retirarmos as

pesquisas duplicadas e os trabalhos de conclusão de cursos em geral, 14 artigos foram selecionados.

Na seleção não houve delimitação temporal, pois houve dificuldade em encontrar pesquisas sobre a temática, o que nos remete a ligar um alerta para novos olhares surjam para a temática. Assim, realizamos outra seleção na forma de garimpagem, que se deu a partir de leituras das referências dos trabalhos selecionados nas buscas anteriores. Foram aproveitados mais 10 estudos, cujo debate aproxima as PC dos CAPS. Portanto, essa pesquisa reuniu 24 estudos.

Optamos por utilizar a análise de conteúdo como instrumento, pois busca apreender, de forma qualitativa, dados comunicativos na qual podem gerar outras interpretações acerca do que já foi produzido (CAMPOS, 2004). É elaborado, também, em fases: (1) fase de pré-exploração do material ou de leituras flutuantes; (2) seleção das unidades de análise; e (3) processo de categorização (CAMPOS, 2004).

As unidades de análises abordaram uma contextualização das PC proporcionadas pela EF que foram identificadas e, em seguida, sobre os “elementos lúdicos e práticas “extra-muros” e “elementos lúdicos e afetividade”.

3 IDENTIFICANDO AS PRÁTICAS CORPORAIS

Percebemos que as PC da EF podem ultrapassar o saber restrito, pois os profissionais participam de atividades que extrapolam suas áreas de conhecimento, como as visitas domiciliares (FURTADO, et al, 2015). Contudo, por muitas vezes, as atribuições são restritas a oficinas terapêuticas pautadas no que concerne a parte biológica da área (FURTADO, et al., 2016) e isso tem relação com limitações desse profissional no CAPS (VARELA; OLIVEIRA, 2018). Ou seja, no cuidado com foco na Saúde Mental, as PC da EF parece ser vista de forma reduzida, e assim, podem ficar à margem, visto que especificamente “trabalham o corpo físico”.

Por outro lado, mesmo com pouca discussão acerca dos elementos lúdicos, notamos que eles são assíduos nos CAPS. Furtado, et al. (2018) demonstram que os sujeitos recorrentemente citam o lazer, além de que trabalham com jogos e brincadeiras como terapia. Colaborando, estudos abordam a hidroginástica recreativa como alicerce para reabilitação psicossocial (FURTADO, et al., 2018; VIEIRA; PORCU; BUZZO, 2009).

Embora reconheçam que essa área pode contribuir com outras ações, assim como outras profissões o fazem nas práticas da EF (PEREIRA; OLIVEIRA, 2017), as obras buscam particularmente pesquisar as PC tradicionais (esportes, ginástica etc.). Destaca-se que a perspectiva lúdica pode ser trabalhada nesses conteúdos da cultura corporal como eixo principal das atividades e do cuidado, ou seja, é possível diversificar a prática utilizando-se dos próprios conteúdos da área. Além disso, existem diversas outras possibilidades de construir novos meios de atuar: os passeios, as festividades, as reuniões, visitas domiciliares, apoio matricial e a construção do projeto terapêutico singular, ou seja, práticas “extra-área” (FURTADO, et al., 2015).

Como exemplo, a música foi identificada como elemento de valorização do prazer nas PC (MIRANDA; FREIRE; OLIVEIRA, 2011). Com isso, a ludicidade aparece de forma autônoma, estendendo-se quando os profissionais percebem suas potencialidades.

Em outro exemplo, Malavolta e Wachs (2005) exploraram uma oficina de corporeidade no CAPS. Buscaram ver o sujeito em reabilitação para além do seu diagnóstico. Durante a oficina, haviam momentos lúdicos, que apoiavam os participantes a sentir prazer e iniciar um processo de reflexão sobre si mesmo, o outro e o mundo. Pontos fundamentais para a reabilitação psicossocial, pois as PC no contexto da ludicidade permitem orientação social, contribuindo também para a redução de danos no caso de usuários de CAPSad (SILVA, et al., 2019; PIMENTAL; OLIVEIRA; PASTOR, 2011).

4 ELEMENTOS LÚDICOS E PRÁTICAS “EXTRA-MUROS”

Conforme Brasil (2004), os CAPS devem apoiar-se na perspectiva da clínica ampliada, controversa a tradicional e enfatizando a restrição às consultas clínicas que têm por finalidade um tratamento medicamentoso. Caracteriza-se também por outras formas de cuidado, que se justifica, dentre outros, no modo desinstitucionalizado. Sobre as PC da EF, essa premissa também ocorre. As práticas não devem privilegiar apenas a perspectiva orgânica do corpo e a saúde, ou seja, amplia-se o olhar sobre o ser humano, apoiando-o em suas necessidades terapêuticas (MACHADO; GOMES; ROMERA, 2016).

Assim, as PC da EF possuem um papel importante. Em Santos e Albuquerque (2014) e Machado, Gomes e Romera (2016) evidencia-se que a mesma é um rico componente para a Atenção Psicossocial, pois colabora com a clínica ampliada e permite

também a criação de vínculos afetivos e a coparticipação dos sujeitos em terapia. Pimentel, Oliveira e Pastor (2008) reforça a importância ao destacar que a prática desinstitucionalizante na perspectiva da ludicidade é capaz de representar sensações que “substituem” o uso de drogas pelo prazer.

Nesse rumo, Wachs (2008) contribuiu identificando a relevância das práticas lúdicas para a reabilitação através do sentido “extra-muros”. Nesse caso, (re)significa-se um papel de apoio terapêutico. Uma dessas possibilidades pode ser encontrada no jogo lúdico que “[...] está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e transformar o mundo” (ROJAS, 2002, p. 06). Sabemos que os sujeitos do CAPS necessitam de experiências que tragam reflexões para o contexto de vida; possivelmente encontrada ao buscar práticas “extra-muros” da instituição.

As PCs, portanto, podem contribuir no serviço ao potencializar os objetivos preconizados pelos serviços de Atenção Psicossocial, sobretudo a desinstitucionalização. No mesmo pensamento, Silva et al., (2019) abordam os modos de orientação educacional e social através da perspectiva lúdica, cuja importância vem no auxílio na redução de danos em usuários do CAPSad pesquisado. Silva, Pimentel e Chao (2018) também apontam sobre essas práticas nas mudanças no estilo de vida. Ou seja, em tais estudos que apontam o lúdico como foco nas práticas, existem contribuições que remetem a desinstitucionalizar o sujeito em um sentido mais amplo.

Em contrapartida, Amorim, et al. (2017), mesmo apontando os resultados positivos da prática lúdica, destaca que ela vem sendo vista como um momento para sair da rotina, o que também é importante, mas é um conceito e uso limitados da ludicidade no CAPS.

A importância das PCs lúdicas nos CAPS pode ser vista em Machado, Gomes e Romera, (2016) que destacam a caminhada lúdica como fortalecedora de laços entre usuários e profissionais, e tais momentos podem apoiar para que os sujeitos abordem os problemas cotidianos e conseqüentemente, facilitar o trabalho profissional (PAULA; OLIVEIRA; ABREU, 2017).

Abib et. al (2010) mostra que as práticas ofertadas necessitam de uma diversidade maior que se apropriem do cuidado “extra-muros” no sentido de buscar a reinserção social. Os autores pesquisaram uma oficina de futebol “extra-muros” com usuários, tendo os momentos de lazer e ludicidade como fatores de terapia. A oficina explicitou momentos

como a comemoração de um gol, que puderam potencializar a convivência entre sujeitos, além de outros cuidados. Assim, as práticas coletivas são necessárias, pois junto a ludicidade existe divertimento, o prazer em realizá-las, ou seja, há significações ampliadas, auxiliando no processo terapêutico de forma cooperativa. Destarte, o cuidado terapêutico amplia-se para o cuidado de si e do outro por meio do jogo cooperativo, que para Alves e Araújo (2012) dentro do CAPS, fortalecem os vínculos afetivos entre os participantes, sejam estes amigos, familiares ou os próprios colegas de prática.

Os jogos cooperativos, por vezes, são trabalhados a partir da ludicidade e caracterizam-se por haver esforços em conjunto com a finalidade de buscar um resultado em comum. O foco está no “jogar com”, minimizando o “jogar contra” e frisando-se valores como a educação para a vida (SILVA; PAIVA; BARRA, 2010). Percebemos que esse cuidado com o outro colabora na reinserção social, haja vista que o convívio em sociedade exige seguir condutas de convivência. Desse modo, o lúdico é acompanhado por momentos de tensão, mas também de alegria, e explora a experiência consciente de ser algo diferente do cotidiano (HUIZINGA, 2010).

Por outro lado, Silva, et al. (2017) destacam que as PCs podem aproximar os praticantes das drogas lícitas e ilícitas, o que pode incorrer no uso abusivo. Contudo, a pesquisa refletiu acerca do estilo de vida, e não sobre PC como processo terapêutico, mas apontam para a transformação dessas práticas quando inseridas no serviço, haja vista que o lúdico apoia em diminuir sintomas que surgem pela ausência da substância. Ou seja, elas podem apoiar na redução de danos e na reinserção social. A EF é fundamental para tentar ressignificar a existência desse público na sociedade, especialmente por meio de práticas prazerosas (PAULA; OLIVEIRA; ABREU, 2017). Outro aspecto importante em Abib, et al. (2010) se trata do prazer dos usuários em serem protagonistas dentro da prática lúdica do futebol “extra-muros”. Nessa pesquisa, vemos que os sujeitos constroem o próprio jogo. Consideramos um trato importante ao entendermos que as sociedades são também uma construção social (LE BRETON, 2007).

Outrossim, alguns desafios ainda permeiam as PC da EF no CAPS e um deles é a limitação que lhe é imposta. Sua inserção é representada a partir do seu entendimento histórico: realizar exercícios restritos ao movimento técnico (FERREIRA; DAMICO; FRAGA, 2017). Outro desafio identificado, embora seja importante para a saúde, implica o saber da EF reduzido ao relaxamento, sendo o lúdico visto como recreação, ao ato de

brincar ou para apenas sair de uma rotina (AMORIM, et al., 2017). Acreditamos serem variáveis importantes para a saúde, mas não se teoricamente estiverem desvinculadas ao cuidado na saúde mental.

Ou seja, as PC desenvolvidas, sobretudo as lúdicas, por vezes não são levadas como propiciadoras do cuidado em saúde, o que minimiza a atuação dessa área e acaba por não considerar a ludicidade como potencial terapêutico. Neste caso, destaca-se estudo que caracterizou o perfil das atividades da EF em um CAPS. Identificou-se uma insuficiência na formação em graduação no que se refere aos conhecimentos relacionados à saúde mental (COSTA; SILVA, et al., 2017).

Contudo, outras possibilidades “extra-muros” estão surgindo, na qual a ludicidade se faz presente. É o caso de um ensaio sobre PC de aventura como mecanismo facilitador no tratamento da dependência química, onde um dos destaques de discussão é sobre as atividades que podem auxiliar no controle das emoções dos usuários e, nesse aspecto, influenciaria em melhores condições no cuidado em saúde (SILVA et al., 2015). Ao construir essa relação entre ser humano e natureza, há possibilidades de potencializar a presença no modo de ser e existir, o que resultaria em intervir na construção da própria identidade ou até mesmo em emergir uma nova (LE BRETON, 2006).

Diante disso, nota-se que os aspectos lúdicos relacionados às práticas corporais da EF são partes fundamentais no papel desinstitucionalizador do cuidado em saúde mental.

5 ELEMENTOS LÚDICOS E AFETIVIDADE

O lúdico facilita o diálogo dos usuários e minimizam a “barreira” quando se trata de conversar sobre seus problemas, a partir de uma participação em práticas que trazem a descontração e o riso (MACHADO, 2015). Isso se fortalece por termos no lúdico uma característica não impositiva; há liberdade para o participante realizar escolhas (BRASIL, 2004). Assim, a ludicidade é um trato importante por não ser algo imposto aos sujeitos, reflete na liberdade de escolha, que pode gerar autonomia, prazer e facilitar as afetividades entre sujeitos.

Souza, et al. (2010) apresentam intervenção lúdica com materiais, como bolas, petecas e amostras de artes. Há uma significativa mudança na percepção dos sujeitos sobre se ter cuidado maior com seus corpos, visto a ampliação das práticas e de suas experiências corporais. Mostrou ainda que o nível de sociabilidade entre usuários e

instituição se fortaleceu. Ou seja, como uma necessidade desse público, as práticas acabam colaborando na ressocialização. Os elementos lúdicos parecem aliviar tensões e potencializar o vínculo afetivo entre o profissional que escuta e o sujeito que necessita expressar-se ser compreendido (FURTADO et al., 2018). Diante disso, o lúdico se relaciona com o contexto no qual ele está sendo vivenciado, contribuindo na aproximação afetiva e na sensação de pertencimento ao meio (HUIZINGA, 2010).

Agostinho Neto, Leite e Rocha (2017) abordam as PCs como propiciadoras de momentos afetivos que condicionam aproximações entre usuários e profissionais, e, ainda, são importantes por levar os usuários a “esquecerem” momentaneamente seus problemas. Assim, o cuidado integral deve ultrapassar o sentido de simplesmente medicamentar (DINIZ, 2017). Contudo, Otsuka (2009) alerta que é necessário compreender melhor esse vínculo afetivo, pois caso não seja bem abordado, existirá uma centralização do cuidado no profissional e permitir-se-á que o usuário entre em uma zona de conforto e poderá perder sua autonomia no cuidado.

Em relação à ludicidade, Otsuka (2009, p. 40) destaca que quebram as tensões, facilitam o diálogo e torna o local “[...] um espaço para a expressão de representações e de compartilhamento de experiências vividas pelos integrantes [...]”. Assim, acrescenta-se o discurso de que é necessário o surgimento de novas práticas, como a educação para o lazer dos sujeitos (PIMENTEL; OLIVEIRA; PASTOR, 2008).

As PC desenvolvidas pela EF nos CAPS dos estudos encontrados apontam que as vivências dessas práticas devem ultrapassar o modo tecnicista e explorar as manifestações do corpo. Leonidio et al., (2013), sobre a EF no CAPS de sua pesquisa diz que o trabalho a partir do lúdico, mostrou a importância para o profissional em relação a compreender melhor os usuários, pois se permitiram uma abertura em contextualizar seus problemas, através da afetividade.

Miranda, Freire e Oliveira (2011) mostram que a EF, quando inserida no CAPS, pode trazer alívios que melhorem o vínculo entre usuários e profissionais, facilitando o processo terapêutico. Isso ocorre também devido aos momentos lúdicos, pois, para que ocorram, busca-se apoiar-se a participação dos usuários nas atividades. Além disso, identifica-se que a ludicidade diminuí a hierarquia entre profissional e usuário, pois, às vezes, a participação de ambos era mútua (ALVES; ARAÚJO, 2012). Assim, os estudos

remetem que o lúdico é um elo necessário para o cuidado em saúde mental, pois emerge confiança recíproca ao se trabalhar com os vínculos afetivos.

Silva et al, (2017) discutem que o profissional de EF nos CAPS ganha destaque, pois desenvolve atividades integrativas e com possibilidade de maiores aproximações com os usuários. Por exemplo, os elementos lúdicos na forma de recreação, podem gerar impactos positivos tanto no cuidado em saúde mental em si, quanto no processo de sociabilização do sujeito (COSTA, 2016; SILVA et al., 2017). Ou seja, em questões afetivas.

Desse modo, esse profissional pode ser também uma referência no cuidado em saúde mental, principalmente quando a atuação não se restringe tradicionalismo que atribuem-na historicamente. No trato do lúdico, a ação da EF não pode ser reduzida a uma mera brincadeira. Existe a necessidade da seriedade do brincar no CAPS, pois ajudam a transparecer significados importantes para o cuidado, como mostra Albornoz (2009, p. 76), ao tratar que no brincar [...] “há ‘algo em jogo’ que transcende a finalidade biológica, o seu sentido, que determina sua carga intensa e múltipla de significados”. Já Huizinga (2010) aborda que, a partir do lúdico, além de apresentar sua bagagem cultural, é possível reinventá-la, assim como um pensamento; fatos estes importantes para usuários.

6 CONCLUSÃO

Percebemos que as práticas lúdicas possuem grande participação nos serviços de Atenção Psicossocial, fato este muito importante, pois tais momentos são contrários a rigidez que outrora eram influenciadas pela institucionalização do cuidado em saúde. Nesse ponto, o lúdico fortalece alguns princípios, como o cuidado humanizado a partir do olhar mais leve sob os usuários. Ou seja, a desinstitucionalização é potencializada através dos elementos lúdicos identificados.

Percebemos ainda que a ludicidade traz alívios aos usuários, como o despertar da afetividade. Tais práticas demandaram a solidificação de vínculos afetivos, nas quais destacamos a relação entre profissionais e usuários, em que há melhorias na comunicação, facilitando a construção de um projeto terapêutico singular.

Portanto, alertamos para a necessidade de ampliar os momentos lúdicos como possibilidade de cuidado terapêutico. O lúdico nesse cuidado é indispensável, porém, é

importante uma fundamentação teórica maior para apoiar a prática. Assim, tendo em vista a dificuldade em encontrar estudos mais recentes sobre o assunto, destaca-se a necessidade de que mais pesquisas contemporâneas surjam com essa temática, de modo a potencializar o lúdico como instrumento de cuidado em saúde dos sujeitos na Atenção Psicossocial.

7 REFERÊNCIAS

ABIB, Leonardo Trápaga et al. Práticas corporais em cena na saúde mental: potencialidade de uma oficina de futebol em um centro de atenção psicossocial de Porto Alegre. **Pensar à Prática**, Goiânia, v. 13, n. 2, 2010.

AGOSTINHO NETO João; LEITE, Laura Hévila Inocêncio; ROCHA, Paulo Gabriel Lima. Uso de psicofármacos e práticas corporais para a saúde em um grupo terapêutico. **SANARE**, Sobral, v. 16, n. 2, p. 42-50, 2017.

ALBORNOZ, Suzana Guerra. Jogo e trabalho: do homo ludens de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, São Paulo, v. 12, n. 1, p. 75-92, 2009.

ALVES, Gabriel Soares Ledur; ARAÚJO, Renata Brasil. A utilização dos jogos cooperativos no tratamento de dependentes de crack internados em uma unidade de desintoxicação. **Revista Brasileira de Medicina do Esporte**, São Paulo, v. 18, n. 2, p. 77-80, 2012.

AMARANTE, Paulo. **Saúde Mental e Atenção Psicossocial**. Rio de Janeiro, Fiocruz; 2007.

AMORIM, Ana Karenina Melo Arraes et al. Práticas corporais e desinstitucionalização em saúde mental: desafios e possibilidades. **Estudos de psicologia**, Natal, v. 22, n. 1, p. 39-49, 2017.

BRASIL, Ministério da Saúde. **Saúde Mental no SUS: os centros de atenção psicossocial**. Brasília, Ministério de Saúde, 2004. Disponível em http://www.ccs.saude.gov.br/saude_mental/pdf/sm_sus.pdf

CAMPOS, Claudinei José Gomes. Método de análise de conteúdo: ferramenta para análise qualitativa no campo da saúde. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 57, n. 5, p. 611-614, 2004.

COSTA E SILVA, Tatiane Motta et al. Educação Física e Saúde Mental: atuação profissional nos Centros de Atenção Psicossocial. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 20, n. 3, p. 539-551, 2017.

COSTA, Jonatas Maia. Subjetividade, educação física e saúde mental: desdobramentos educativos em face à emergência dos sujeitos nos Centros de Atenção Psicossocial – CAPS. [Tese de doutorado em Educação]. Brasília: Universidade de Brasília. Programa de Pós-Graduação em Educação, 2016.

DINIZ, Alexandre Melo. Projeto terapêutico singular na atenção à saúde mental: tecnologias para o sujeito em crise. **SANARE**, Sobral, v. 16, n. 1, p. 7-14, 2017.

FERREIRA, Luiz Alberto Santos; DAMICO, José Geraldo Soares; FRAGA, Alex Branco. Entre a composição e a tarefa: um estudo de caso sobre a inserção da educação física em um serviço de saúde mental. **Revista Brasileira de Ciência do Esporte**, Brasília, v. 39, n. 2, p. 176-182, 2017.

FOUCAULT, Michel. **História da loucura na idade clássica**. São Paulo, Perspectiva; 2014.

FURTADO, Roberto Pereira et al.. O trabalho do professor de Educação Física no CAPS de Goiânia: Identificando as oficinas terapêuticas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Brasília, v. 40, n. 4, p. 353-360, 2018.

FURTADO, Roberto Pereira et al. Educação Física e Saúde Mental: uma análise da rotina de trabalho dos profissionais dos CAPS de Goiânia. **Movimento**, Porto Alegre, v. 22, n. 4, p. 1077-1090, 2016.

FURTADO, Roberto Pereira et al. O trabalho do professor de educação física no CAPS: aproximações iniciais. **Movimento**, Porto Alegre, v. 21, n. 1, p. 41-52, 2015.

GALVÃO, Taís Freire; PEREIRA, Maurício Gomes. Revisões sistemáticas da literatura: passos para sua elaboração. **Epidemiologia e Serviço de Saúde**, Brasília, v. 23, n. 1, p. 183-184, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura**. São Paulo, Editora Perspectiva, 2010.

LE BRETON, David. **A sociologia do corpo**. Petrópolis, Vozes, 2007.

LE BRETON, David. Risco e lazer na natureza. In: MARINHO, A; BRUHNS, H. T (ed.). **Viagens, Lazer e Esportes: espaço da natureza**. Barueri, Manole, 2006, p. 94-117.

LEONIDIO, Ameliane Conceição Reubens et al. O profissional de Educação Física no Centro de Atenção Psicossocial: percepção dos limites e potencialidades no processo de trabalho. **Pesquisas e Práticas Psicossociais**, Minas Gerais, 2013;8(2):157-165.

MACHADO, Gelsimar José; GOMES, Ivan Marcelo; ROMERA, Liana Abrão. A atuação do professor de Educação Física nos Centros de Atenção Psicossocial Álcool e Outras Drogas da Grande Vitória-ES. **Movimento**, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 485-496, 2016.

MACHADO, Gelsimar José. **A atuação do professor de Educação Física nos Centros de Atenção Psicossocial Álcool e Outras Drogas**. [Dissertação de mestrado em Educação Física]. Espírito Santos: Universidade Federal do Espírito Santo. Programa de Pós-graduação em Educação Física, 2015.

MALAVOLTA, Márcio de Almeida; WACHS, Felipe. Pode ser a oficina de corporeidade uma alternativa terapêutica na saúde mental? In: **Boletim da saúde**, v. 19, n. 2, p. 13-20, 2005.

MIRANDA, Elisângela Domingos; FREIRE, Luana de Almeida; OLIVEIRA, Adriana Rosmaninho Caldeira. Os desafios da Educação Física no Centro de Atenção Psicossocial de Coari (AM). **Saúde & Transformação Social**, Santa Catarina, v. 1, n. 2, p. 163-169, 2011.

NÓBREGA, Terezinha Petrucia; COSTA, Thompson Pereira; DOMINGOS JÚNIOR, Moaldecir Freire. Percepções das práticas corporais na cidade de Natal. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Brasília, v. 30, n. 3, p. 146-156, 2009.

OLIVEIRA, Braulio Nogueira de; WACHS, Felipe. Educação Física e Atenção Primária à Saúde: apropriações acerca do apoio matricial. **Movimento**, Porto Alegre, v. 24, n. 1, p. 173-186, 2018.

OTSUKA, Ed. **A inserção das atividades de lazer no cotidiano de usuários de serviço de saúde mental: a experiência da “Copa da Inclusão”**. [Dissertação de mestrado em Psicologia]. São Paulo, Universidade de São Paulo. Programa de Pós-Graduação em Psicologia, 2009.

PAULA, Antonio Diego Abreu de; OLIVEIRA, Braulio Nogueira de; ABREU, Samara Moura Barreto de. Educação Física, Rede de Atenção Psicossocial e Grupo de Práticas Corporais: um estudo de caso. **Revista Baiana de Saúde Pública**, Salvador, v. 41, n. 4, p. 831-842, 2017.

PEREIRA, Cícero Tiago Fernandes; OLIVEIRA, Braulio Nogueira de. Grupo de ginástica comunitária vinculado a um Centro de Atenção Psicossocial: relato de experiência. **Biomotriz**, Cruz Alta, v. 11, n. 2, p. 16-30, 2017.

PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis; OLIVEIRA, Edna Regina Netto de; PASTOR, Aparecida Paulino. Significados das práticas corporais no tratamento da dependência química. **Interface- Comunicação, Saúde, Educação**, Botucatu, v. 12, n. 24, p. 61-71, 2008.

ROJAS, Juciara. **O lúdico na construção interdisciplinar da aprendizagem: uma pedagogia do afeto e da criatividade na escola**. Rio de Janeiro, ANPED, 2002.

SANTOS, Fernando Teixeira dos; ALBUQUERQUE, Mariana Pelizer. O papel desinstitucionalizador da educação física na saúde mental. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 26, n. 42, p. 281-292, 2014.

SILVA, André Calil; PAIVA, Ione Maria Ramos; BARRA, Andréa de Oliveira. Lazer, recreação e jogos cooperativos. **EFDeportes**, v. 15, n. 149, 2010.

SILVA, Priscilla Pinto Costa da; PIMENTEL, Giuliano Gomes; CHAO, Cheng Hsin Nery. Práticas corporais, comportamento desviante e consumo de álcool e drogas: uma revisão sistemática. **Motrivivência**, Florianópolis, v. 30, n. 53, p. 226-247, 2018.

SILVA, Priscilla Pinto Costa da et al. Práticas Corporais na reabilitação de usuários de álcool e drogas: uma configuração no estilo de vida. **Motricidade**, Ribeira de Pena, v. 13, n. SI, p. 74-86, 2017.

SILVA, Priscilla Pinto Costa da et al. Práticas Corporais nos Centros de Atenção Psicossociais Álcool e Outras Drogas: a percepção dos usuários. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Brasília, v. 41, n. 1, p. 3-9, 2019.

SILVA, Priscilla Pinto Costa et al. A relevância das práticas corporais de aventura como mecanismo facilitador no tratamento da dependência química. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, Brasília, v. 23, n. 2, p. 156-162, 2015.

SOUZA, Thiago Silva de et al.. Educação Física, corpo e saúde mental: uma experiência em um Centro de Atenção Psicossocial (CAPS). **Fiep Bulletin**, v. 80, n. 1, 2010.

VARELA, Shalana Holanda; OLIVEIRA, Braulio Nogueira de. Alongamento? Dinâmica? Chama o professor de Educação Física! Rediscutindo o fazer da categoria em um CAPS. **Licere**, Belo Horizonte, v. 21, n. 1, 2018.

VIEIRA, Luíz Lopes; PORCU, Mauro; BUZZO, Viviane Aparecida dos Santos. A prática da hidroginástica como tratamento complementar para pacientes com transtorno de ansiedade. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, Rio Janeiro, v. 58, n. 1, p. 8-16, 2009.

WACHS Felipe. **Educação Física e Saúde Mental: uma prática de cuidado emergente em Centros de Atenção Psicossocial (CAPS)**. [Dissertação de Mestrado em Educação Física]. Porto Alegre, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano, 2008.