

Ezequiel Martins Ferreira
(Organizador)

Psicologia:

Formação profissional, desenvolvimento e trabalho



Ezequiel Martins Ferreira
(Organizador)

Psicologia:

Formação profissional, desenvolvimento e trabalho



Atena
Editora
Ano 2022

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Bruno Oliveira

Camila Alves de Cremo

Luiza Alves Batista

Natália Sandrini de Azevedo

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2022 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2022 Os autores

Copyright da edição © 2022 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição Creative Commons. Atribuição-Não-Comercial-Não-Derivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial**Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa



Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
Prof^ª Dr^ª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof^ª Dr^ª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
Prof^ª Dr^ª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
Prof^ª Dr^ª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná
Prof^ª Dr^ª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^ª Dr^ª Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais
Prof^ª Dr^ª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^ª Dr^ª Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Prof^ª Dr^ª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
Prof^ª Dr^ª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^ª Dr^ª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^ª Dr^ª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof^ª Dr^ª Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins



Psicologia: formação profissional, desenvolvimento e trabalho

Diagramação: Camila Alves de Cremo
Correção: Maiara Ferreira
Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Organizador: Ezequiel Martins Ferreira

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

P974 Psicologia: formação profissional, desenvolvimento e trabalho / Organizador Ezequiel Martins Ferreira. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-258-0635-8

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.358220410>

1. Psicologia. 2. Consciência. I. Ferreira, Ezequiel Martins (Organizador). II. Título.

CDD 150

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná – Brasil
Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br



Atena
Editora
Ano 2022

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.



DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.



APRESENTAÇÃO

São 14, os artigos que compõem esta edição da coletânea, *Psicologia: Formação profissional, desenvolvimento e trabalho*, voltada para pensar a construção e o cotidiano do trabalho do profissional da Psicologia.

A história da disciplina no Brasil remonta à meados do século XIX, mas enquanto profissão é conquistada apenas nos meados do século XX, como resultado dos movimentos de construção de sociedades de Psicologia com a Sociedade de Psicologia de São Paulo (1940), da criação do curso de graduação em Psicologia pela PUC-RJ (1953), da regulamentação da profissão (1964) e instalação do sistema Conselho (1973, 1974).

Desde a década de 70 houve inúmeras conquistas quanto à aplicação da Psicologia em diversos setores como saúde, educação, comunidade, empresas, e se mantém a expansão para os mais variados seguimentos.

Os artigos que compõem esta coletânea apontam para algumas delas, mas não conseguem esgotar a amplitude. No entanto, mesmo com a diversidade manifesta, lutas ainda são necessárias para que haja melhorias e até mesmo para a manutenção do que já foi conquistado.

Para além da luta, uma boa leitura!

Ezequiel Martins Ferreira

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

O PERCURSO DA CONSTITUIÇÃO DA PSICOSE: UM ESTUDO PSICANALÍTICO EM FREUD E LACAN

Julia Reis Lousao

Ligia Gama e Silva Furtado de Mendonça

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3582204101>

CAPÍTULO 2..... 13

PSICOTERAPIA DE ORIENTAÇÃO ANALÍTICA-JUNGUIANA NO PROCESSO DE LUTO POR MORTE

Michel Cleiton Andersson Daversa

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3582204102>

CAPÍTULO 3..... 26

A DESSINCRONIZAÇÃO DO TEMPO NA DEPRESSÃO: UM ESTUDO SOBRE AS DEPRESSÕES E A TEMPORALIDADE EM UMA PERSPECTIVA SARTRIANA

Ana Carolina Besen de Souza

Zuleica Pretto

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3582204103>

CAPÍTULO 4..... 41

BREVES CONSIDERAÇÕES SOBRE SEXUALIDADE DA PESSOA COM TRANSTORNO DE ESPECTRO AUTISTA

Heloisa Leal Carvalho Muller

Lisandra Marques de Oliveira

Cláudia Ramos de Souza Bonfim

Gabriely dos Santos Amadeu

Bianca Vitória Silva Albonetti

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3582204104>

CAPÍTULO 5..... 54

PSICOLOGIA E LITERATURA: APROXIMAÇÕES POSSÍVEIS

Alexandre Collares Baiocchi

Camila Macenhan

Rodrigo Batista de Almeida

Arlete da Conceição Otto de Camargo

João Victor de Oliveira

Stefani Pacheco Skodowski

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3582204105>

CAPÍTULO 6..... 67

ANARQUISMO E A PSIQUE HUMANA: UMA REFLEXÃO

Rodolfo Pereira de Borba

Daniela Viganó Zanoti-Jeronymo

Eliane Apararecida Haas Soares
Marília Daniella M.A. Cavalcante
Eliane Pedrozo de Morães
Tatiana da Silva Melo Malaquias
Dannyele Cristina da Silva
Paula Regina Jensen
Elisabeth Nascimento Lira
Raphaella Rosa Horst Massuqueto

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3582204106>

CAPÍTULO 7..... 73

INTELIGÊNCIA EMOCIONAL NA VIDA DE UM PROFISSIONAL DE RECURSOS HUMANOS

Fernando Rodrigo dos Santos

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3582204107>

CAPÍTULO 8..... 84

FORMAÇÃO CONTINUADA E SAÚDE MENTAL: A ANÁLISE DE UM PROGRAMA FORMATIVO EM MANAUS

João Raimundo dos Santos Silva Júnior

Maria Inez Pereira Alcântara

Neudimar Ferreira Pacheco

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3582204108>

CAPÍTULO 9..... 97

O PLANTÃO PSICOLÓGICO NO ACOLHIMENTO DE PROFESSORES E ALUNOS EM SOFRIMENTO PSÍQUICO CAUSADO PELA PANDEMIA: UMA REVISÃO DE LITERATURA SISTEMÁTICA

Francisca Iranete da Silva Ferreira

Mayra Serley Barreto de Oliveira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.3582204109>

CAPÍTULO 10..... 111

A IMPORTÂNCIA DA FORMAÇÃO CONTINUADA NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Julianna Maria Fernandes Coêlho

Ezequiel Martins Ferreira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.35822041010>

CAPÍTULO 11 127

QUESTIONÁRIO DE BULLYING DE OLWEUS VERSÃO VÍTIMA E VERSÃO AGRESSOR PARA ADOLESCENTES BRASILEIROS

Simone Thais Vizini

Telma da Silva Machado

Adriana Maria Alexandre Henriques

Paulo Renato Vieira Alves

Ana Paula Narcizo Carcuchinski

Morgana Morbach Borges

Márcio Josué Träsel
Denise Oliveira D'Avila
Flávia Giendruczak da Silva

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.35822041011>

CAPÍTULO 12..... 138

GAMETERAPIA COMO TECNOLOGIA ASSISTIVA

Sandra Maria Ponte
Andrea Marques Vanderlei Fregadolli
Adriana Cavalcante da Silva
Audeluze Maria Araújo Victor de Mendonça Lopes
Elizabeth Calheiros Borges
Isaac Assunção Ferreira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.35822041012>

CAPÍTULO 13..... 154

**O USO DA AVALIAÇÃO PSICOLÓGICA (PSICOSSOCIAL) NO CONTEXTO DAS
NORMAS REGULAMENTADORAS: FISCALIZAÇÕES DO MINISTÉRIO DO TRABALHO
BRASILEIRO NAS ORGANIZAÇÕES**

Gilza Iale Camelo da Cunha Lopes
Antônio Robson Nogueira da Silva

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.35822041013>

CAPÍTULO 14..... 169

A DISFORIA DE GÊNERO NO PROCESSO TRANSEXUALIZADOR

Clariana Claro
Sabrina Cúnico

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.35822041014>

SOBRE O ORGANIZADOR..... 177

ÍNDICE REMISSIVO..... 178

CAPÍTULO 12

GAMETERAPIA COMO TECNOLOGIA ASSISTIVA

Data de aceite: 03/10/2022

Sandra Maria Ponte

Andrea Marques Vanderlei Fregadolli

Adriana Cavalcante da Silva

**Audeluze Maria Araújo Victor de Mendonça
Lopes**

Elizabeth Calheiros Borges

Isaac Assunção Ferreira

RESUMO: A gameterapia é considerada um método inovador e/ou motivador no processo de reabilitação dos pacientes que se encontram em processo de tratamento de reabilitação. O estudo buscou discutir cientificamente os vídeos compartilhados pelo sítio *YouTube* que tratam da gameterapia como tecnologia assistiva, analisando vídeos postados no período entre 2014 a 2019. Trata-se de uma revisão sistemática. Utilizando os descritores estruturados no DeCS e MeSH. O período de coleta dos dados ocorreu em outubro/2019. Adotaram-se como critérios de inclusão tipos, duração e data de upload e, como critérios de exclusão vídeos que não atendem a temática estudada. Os vídeos sinalizaram para um conceito positivo acerca da gameterapia como tecnologia assistiva, pautado em uma visão sistêmica, que procura motivar os pacientes que estão em processo de tratamento e/ou reabilitação na promoção de uma melhor qualidade de vida.

PALAVRAS-CHAVE: Gameterapia. Tecnologia

Assistiva. Motivação. Reabilitação.

INTRODUÇÃO

Conhecido como “Gameterapia” – a terapia através dos videogames – o uso dessa tecnologia acessível tem sido cada vez mais utilizada na reabilitação de crianças, adolescentes e idosos. Como bem nos assegura Alves (2020) no seu texto, a gameterapia é um recurso da fisioterapia a base de jogos de videogame, onde o paciente pode se exercitar de uma forma lúdica e agradável obtendo bons resultados de reabilitação.

O mais relevante, contudo, é constatar que a gameterapia possibilita uma interação do paciente com o equipamento, através de jogos digitais com sensores motores de movimento, promovendo uma reabilitação física e cognitiva. Sobre este aspecto, Rocha et al (2018) consideram que a realidade virtual (RV) como uma ferramenta em potencial para melhora de aspectos motivacionais e desempenho motor durante a reabilitação fisioterapêutica do paciente.

Muito se tem debatido sobre novas intervenções tecnológicas emergentes que possam atender essa demanda por ferramentas dinâmicas, lúdicas, como robôs complementares, bem como outros mecanismos de interação como voz ou tangível. Acerca desta discussão Nacher et al (2018), sinalizam para

uma compreensão de que esses jogos podem contribuir para a melhora de alguns aspectos como o prazer, a socialização, e funções motoras; aumentar expressões emocionais; e reduzir a dor, ansiedade, angústia e estresse.

De certa forma, para muitos, o videogame é visto como uma brincadeira, para outros, uma competição, mas para os especialistas é considerado como um recurso inovador, eficiente e motivador no tratamento de reabilitação dos pacientes. Para Scapin et al (2018), além dessas possibilidades lúdicas de tratamento, o uso da RV promove uma redução no tempo de procedimentos dolorosos e na permanência nos leitos hospitalares.

Jurdi et al (2018) falam, resumidamente, que essas tecnologias de jogos apresentam funções voltadas para melhorar o prazer, a socialização, e funções motoras; aumentar expressões emocionais; e reduzir a dor, ansiedade, angústia e estresse. Tem-se nas discussões falas que nos remetem a uma compreensão de que a partir da revolução tecnológica, esses jogos espacialmente deslocaram-se da arena do mundo real para a web do mundo virtual. BHAT et al (2019).

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa caracterizada como revisão sistemática (de natureza qualitativa), realizada no sítio de compartilhamento de vídeos Youtube. A opção por este ambiente virtual adveio pelo simples fato de o mesmo sinalizar uma maior representatividade entre os usuários da Internet no que tange aos aspectos de compartilhamento, divulgação e visualização de vídeos. A versatilidade da revisão sistemática possibilita que sejam realizadas pesquisas pelas ópticas qualitativa e quantitativa e “[...] os resultados podem ser expostos na forma de conclusão, análise ou síntese” GOMES (2014, p. 398).

Quanto ao caminho metodológico adotado para desenvolver esse estudo, pode ser percebido no direcionamento contemplado por meio de um protocolo de pesquisa, adaptado de instrumentos que foram validados por pesquisas semelhantes e composto dos seguintes elementos; tema da pesquisa; pergunta norteadora; objetivo geral; estratégias de busca; bancos de terminologias; avaliação crítica dos estudos; e apresentação dos resultados. Os indicadores analisados estão detalhados no Quadro 1.

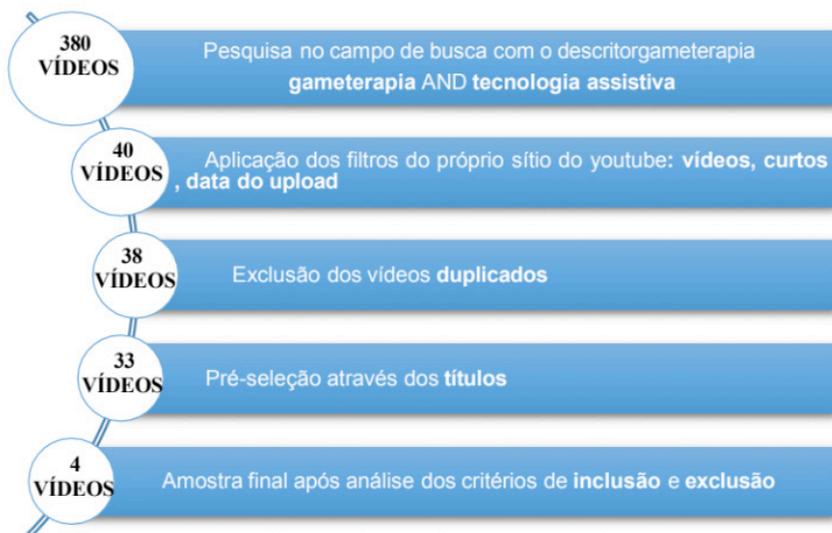
ETA PA	TÓPICOS DE CADA ETAPA	DETALHAMENTO DE CADA TÓPICO		
1 ^a	Tema	Gameterapia como tecnologia assistiva: um registro descritivo em ambiente virtual.		
	Pergunta norteadora	Qual a importância da gameterapia na tecnologia assistiva?		
	Objetivo geral	Discutir cientificamente os vídeos compartilhados pelo sítio <i>You Tube</i> que tratam da gameterapia como tecnologia assistiva.		
	Estratégias de busca	Cruzamento de descritores por meio do operador booleano AND, OR; Uso de aspas nos politermos (descriptor com mais de um termo) para que a varredura de vídeos contemplasse o termo exato; Uso de descritores estruturados (codificação) no DECS ou MESH; Uso de metadados (filtros) no You Tube		
	Bancos de terminologias	Banco	Link	
		DeSC	http://decs.bvs.br/	
		MeSH	https://www.ncbi.nlm.nih.gov/mesh	
	Descritores livres e estruturados	Descriptor	DeCS (Registro)	MeSH (Identificador Único)
		gameterapia	-----	
		Tecnologia assistiva	-----	
Assistive technology		13035	D012656	
String de busca	gameterapia AND tecnologia assistiva			
Site	Youtube	Link:		
		https://www.youtube.com/results?search_query=gameterapia+AND+tecnologia+assistiva		
		QR Code 		
2 ^a	Número de vídeos selecionados para etnografia virtual.	4		
3 ^a	Categorias obtidas com a análise dos documentos investigados online gratuitos e de livre acesso	2		

Quadro 1 – Detalhamento das etapas da Revisão Sistemática.

Fonte: elaborada pelos autores.

Indicador de análise	Padronização				
Autor	Responsável pela postagem do vídeo – colocar exatamente como aparece e depois classificar (pessoa física órgão ou empresa/organização de saúde)				
Tempo de duração	Indicado na timeline do vídeo (em minutos e segundos – nn'nn")				
Autor	Responsável pela postagem do vídeo – colocar exatamente como aparece e depois classificar (pessoa física, órgão ou empresa/organização de saúde)				
Data da postagem	Indicado na descrição do vídeo (link Sobre abaixo do vídeo)				
Total de visualizações	Indicado abaixo do vídeo				
Categoria	Segundo classificação do YouTube: indicado na descrição do vídeo (link Sobre abaixo do vídeo, clica em Mostrar mais)				
Tema	Indicado na descrição do vídeo (link Sobre abaixo do vídeo)				
Total de inscritos	Indicado na descrição do vídeo (link Sobre abaixo do vídeo)				
Marcada	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </table>				
					
Link do vídeo					
Qrcode do vídeo					
Participantes do vídeo	Qual a importância da gameterapia na tecnologia assistiva? (indicar o posicionamento)				
EQUIPE	Indicar o posicionamento de todos os profissionais participantes no vídeo.				
PACIENTE:	Indicar o posicionamento do paciente abordado?				
FAMÍLIA:	Indicar o posicionamento e o grau parentesco dos familiares abordados no vídeo.				
Escopo do vídeo	Resumo do conteúdo do vídeo de uma forma objetiva.				
Paciente(s) participante da(s) atividade(s)	Informar a idade e o sexo (criança, adulto ou idoso)				
Doença(s)	Quais as enfermidades do paciente que participa do vídeo				
Local	Indicar a localização onde está sendo realizado o vídeo				

RESULTADOS



Quadro 2 – Corresponde ao total de vídeos disponíveis no sítio do Youtube obtidos por string de busca.

Fonte: elaborada pelos autores.

VÍDEO 01

Autor	 UFPR TV UFPR TV - Ambulatório de fisioterapia do complexo hospital de clínicas da Universidade Federal do Paraná (UFPR)	
Tempo de duração	Curto 3':49"	
Data da postagem	17 de julho de 2019	
Total de visualizações	144	
Categoria	Educação	
Tema	GAMETERAPIA	
	A interatividade dos jogos de videogame tem sido um grande recurso para a reabilitação de pacientes do Ambulatório de Fisioterapia, do Hospital de Clínicas da UFPR. A técnica é conhecida como "Gameterapia" e tem auxiliado na melhora da força, do equilíbrio e dos condicionamentos cardíaco e muscular dos pacientes.	
Total inscrito	32,6 mil	
Marcada	 8	 0
Link	https://youtu.be/YyLiJY_XMOs	
QRCode		

PARTICIPANTE(S) DO VÍDEO	O QUE É GAMETERAPIA?
REPÓRTER(s):	Repórter: <i>a gameterapia uma solução dinâmica e recreativa que atua na melhora da força muscular e dos condicionamentos cardíaco e respiratório.</i>
SUPERVISOR (es) da(s) ATIVIDADE(S)	Estudante de fisioterapia: <i>“A Gameterapia então é a inserção desses jogos virtuais com objetivo terapêutico então a gente faz esses exercícios é com objetivo diferente tanto equilíbrio, a força. É utilizando essa realidade que deixa mais é lúdico pro paciente assim”</i>
PACIENTE(s):	Idosa: <i>“(..) tudo o que estou fazendo está melhorando está melhorando por exemplo eu andar o equilíbrio a cabeça tudo melhorou tudo de modo geral tudo né”.</i>
FAMÍLIA:	-----
Escopo do vídeo	Alunos do curso de fisioterapia desenvolveram uma pesquisa técnico-científica (apoiado pela CAPES) chamada GAMETERAPIA o método utiliza jogos virtuais para melhorar a qualidade de vida de pessoas idosas. Equipe de pesquisadores que trabalham com mulheres acima de 65 anos de idade e que apresentam uma condição de pré-fragilidade(diminuição de força, perda de força, etc) . A equipe é composta por: Professora Doutora do Departamento de Fisioterapia UFPR; Doutoranda Educação Física UFPR; Estudante de Fisioterapia UFPR;
Paciente(s) participante da(s) atividade(s)	Idosa de 86 anos de idade
Doença(s)	Fraqueza muscular e falta de equilíbrio .Fazendo a um ano ela apresentou melhoras na sua mobilidade
Local	PARANÁ no Hospital universitário vinculado a rede hospitalar Ebserh(Empresa Brasileira de Serviços Hospitalares – https://www.ebserh.gov.br

VÍDEO 2

Autor	 - Record News ES	
Tempo de duração	Curto 2':40"	
Data da postagem	16 de agosto de 2015	
Total de visualizações	99	
Categoria	Notícias e políticas	
Tema	GAMETERAPIA	
Marcada	 1	 0
Total inscritos	22,8 mil	
Link	https://youtu.be/TmrqJW5uefQ	
QR Code		

PARTICIPANTE(S) DO VÍDEO	O QUE É GAMETERAPIA?
EQUIPE	Repórter: <i>uma nova terapia que conta com ajuda de jogos de computador e os resultados são animadores</i>
PACIENTE	Professora: <i>o tratamento com gametrapia ele tem como objetivo melhorar a função motora desses indivíduos, melhorar o equilíbrio favorecendo que a marcha desse indivíduo ela seja melhor no seu dia-a-dia favorecendo uma melhor qualidade de vida também para esse indivíduo.</i> É uma brincadeira que tem o seu RESULTADO POSITIVO
FAMÍLIA	
Escopo do vídeo	Professora e estudantes de fisioterapeuta, desenvolvem um programa que atende cerca de 20 pessoas por dia, tudo é feito de forma lúdica utilizando o aparelho Kinect capta os movimentos das pessoas por meio de sensores, os jogos estimulam o desenvolvimento cognitivo, movimentos de braço e perna , e até a caminhada.
Paciente(s)	Um idoso de 60 anos que sofre a 28 anos de mal de parkinson, após um mês de tratamento sentiu já sentia melhoras.
Doença(s)	Mal de parkson (o idoso estava com mãos trêmulas e dificuldade pra caminhar)
Local	É desenvolvido na faculdade Vitória (EMESCAM) a um ano, atendimento gratuito

VÍDEO 3

Autor	 JORNAL PARANAÍBA
Tempo de duração	Curto 3':56"
Data da postagem	8 de fevereiro de 2019
Total de visualizações	238
Categoria	Notícias e políticas
Tema	JORNAL PARANAÍBA - Pesquisadores criam jogo para reabilitação de braços após AVC
Total inscrito	222 mil
Marcada	 8  0
Link	https://youtu.be/waeu-7U-tAk
QR Code	

PARTICIPANTE(S) DO VÍDEO	O QUE É GAMETERAPIA?
EQUIPE	<p>Repórter: é uma terapia experimental; A parte lúdica do game prende a atenção do paciente e aí ele se movimenta e se esforça até mesmo sem perceber</p> <p>Pesquisador em computação: O bracelete que o paciente controla ele tem uma certa precisão que pode ser de acordo com o paciente se ele consegue aumentar o ângulo do braço ou não o terapeuta vai configurar esse movimento e ele vai desenvolvesse-se ao longo do percurso.</p> <p>Pesquisadora em engenharia biomédica: O paciente não está indo para uma clínica de reabilitação, ele vai vir jogar pra fazer alguma coisa lúdica, ele vai ver que o braço dele no caso desse jogo é um animal e ele mexe, ele voa, ele faz coisas que ele não tinha ideia que ele poderia voltar a fazer;</p>
PACIENTE	Idoso: Senti melhor mesmo, o meu braço soltou mais e parece que ele trabalhou os músculos, os músculos ficam muito parado né.
FAMÍLIA	-----
Descrição do vídeo	PESQUISADORES da universidade federal de Uberlândia (UFU) desenvolveram uma terapia para pacientes com derrame cerebral. O diferencial é que os exercícios de reabilitação são feitos através de um jogo eletrônico. Diferente da reabilitação que conhecemos, a pessoa recupera os movimentos se divertindo.
Paciente(s)	Um idoso
Doença(s)	AVC
LOCAL	UBERLÂNDIA

VÍDEO 4

Autor	 Miotec Equipamentos	
Tempo de duração	Curto 1':56"	
Data da postagem	23 de março de 2017	
Total de visualizações	1.576	
Categoria	Ciências e tecnologia	
Tema	BIOMOVI - DEMONSTRAÇÃO BIOSPACE	
Total inscrito	728	
Marcada	 8	 0
Link	https://youtu.be/0fFGuGBApO0	
QR Code		

PARTICIPANTE(S) DO VÍDEO	O QUE É GAMETERAPIA?
EQUIPE	Ele é uma FORMA INTELIGENTE de fazer com que o usuário se sinta imerso em um cenário virtual e substitua o “Joystick” pela contração muscular, fazendo com que os objetos do jogo ganhem movimento e ao final de uma sessão do game, seja possível ver os pontos que foram obtidos, assim como observar de forma gráfica como foi a atividade muscular produzida em cada momento do jogo.
PACIENTE	-----
FAMÍLIA	-----
Supervisor(es) que estavam acompanhado a(s) atividade(s)	-----
Paciente(s)	-----
Doença(s)	
LOCAL	Porto Alegre – Rio Grande do Sul

Categoria 1: Gameterapia uma solução dinâmica e recreativa.

Definição: Gameterapia é uma técnica que utiliza jogos virtuais com objetivo terapêutico para melhorar a qualidade de vida das pessoas.

PALAVRA	FREQUÊNCIA	PARTICIPANTE/PROPOSIÇÃO	V/F
GAMETERAPIA	3	<i>V1- o hospital de clínicas da UFPR utiliza jogos virtuais no tratamento de doenças cardiorespiratórias neurológicas e músculo-esqueléticas pacientes com artrite fibromialgia esclerose e outras doenças são beneficiados com a GAMETERAPIA uma solução <u>dinâmica e recreativa</u> que atua na melhora da força muscular e dos condicionamentos cardíaco e respiratório. (...)A GAMETERAPIA tem se intensificado na prática fisioterapêutica porque tem bons resultados e boa aderência dos pacientes cada um dos jogos simula movimentos reais para atingir diferentes objetivos.(...) GAMETERAPIA então é a inserção desses jogos virtuais com objetivo terapêutico</i>	V
	2	<i>V2- A GAMETERAPIA é recente no Brasil estar no país apenas dois anos e já um sucesso no Espírito Santo, a terapia é um recurso muito usado principalmente para quem sofre doença de Parkinson. A idéia é superar os desafios. Tratamento com GAMETERAPIA ele tem como objetivo melhorar a função motora desses indivíduos, melhorar o equilíbrio favorecendo que a marcha desse indivíduo ela seja melhor no seu dia-a-dia favorecendo uma melhor qualidade de vida também para esse indivíduo</i>	V
DINÂMICA	1	<i>V1- (...) pacientes com artrite fibromialgia esclerose e outras doenças são beneficiados com a gameterapia uma solução DINÂMICA e recreativa que atua na melhora da força muscular e dos condicionamentos cardíaco e respiratório</i>	V

RECREATIVA	1	V1 - (...) pacientes com artrite fibromialgia esclerose e outras doenças são beneficiados com a GAMETERAPIA uma solução dinâmica e RECREATIVA que atua na melhora da força muscular e dos condicionamentos cardíaco e respiratório	V
-------------------	----------	---	----------

Categoria 2: Videogame um método inovador.

Definição: Videogames - atuais games com sensores que permitem comandar um jogo com o corpo, concebido como um complemento para vários tratamentos além da reabilitação motora, da coordenação motora, a melhora do equilíbrio - ele age também na cognição, melhora a memória, a atenção, a concentração influenciando na motivação e na autoestima dos pacientes.

PALAVRA	FREQUÊNCIA	PARTICIPANTE/PROPOSIÇÃO	V/F
VÍDEOGAME	1	V3 “um jogo eletrônico, (...) pouco diferente do que estamos acostumados não tem controle de VÍDEOGAME , mas sim um bracelete com sensor e não é só por diversão esta é uma terapia experimental criada por pesquisadores da universidade de Uberlândia para pessoas que sofreram AV e ficaram com seqüela em um dos braços.	F
MÉTODO	2	V1 - gameterapia o MÉTODO utiliza jogos virtuais para melhorar a qualidade de vida de pessoas idosas (...), com a técnica aplicada (...) a mobilidade da paciente melhorou (). há um ano participando da iniciativa a paciente já sente os benefícios da gameterapia()”.	V
		V3 “um jogo eletrônico, (...) é uma terapia experimental (...). O projeto vem sendo desenvolvido a quatro anos e após todos os ajustes foi possível começar a testar em pacientes. O seu Antônio é um dos cinco participantes ele até já passou por outros MÉTODOS convencionais de recuperação, mas ele garante esse é o mais inovador.	V
INOVADOR	1	V3 “um jogo eletrônico,(...) é uma terapia experimental (...). O seu Antônio é um dos cinco participantes ele até já passou por outros métodos convencionais de recuperação, mas ele garante esse é o mais INOVADOR . (...) A parte lúdica do game prende a atenção do paciente e aí ele se movimenta e se esforça até mesmo sem perceber .	V
JOGO		V 4- O BioMovi é o primeiro GAME DE REALIDADE VIRTUAL que utiliza a atividade produzida pelos músculos para dar movimento aos jogos, auxiliando na reabilitação ou melhoria de performance física dos usuários. Ele é uma forma inteligente de fazer com que o usuário se sinta imerso em um cenário virtual e substitua o “Joystick” pela contração muscular, fazendo com que os objetos do jogo ganhem movimento e ao final de uma sessão do game, seja possível ver os pontos que foram obtidos, assim como observar de forma gráfica como foi a atividade muscular produzida em cada momento do jogo.	V

Quadro 3- Quadro matricial da primeira categoria.

Vídeos	Tema	Data do Upload	Fala do(s) participante(s) que atendem a pergunta norteadora
Vídeo 1	GAMETERAPIA A interatividade dos jogos de videogame tem sido um grande recurso para a reabilitação de pacientes do Ambulatório de Fisioterapia, do Hospital de Clínicas da UFPR. A técnica é conhecida como "Gameterapia" e tem auxiliado na melhora da força, do equilíbrio e dos condicionamentos cardíaco e muscular dos pacientes.	2019	Repórter: "a gameterapia uma solução dinâmica e recreativa que atua na melhora da força muscular e dos condicionamentos cardíaco e respiratório." Estudante fisioterapia: "A Gameterapia então é a inserção desses jogos virtuais com objetivo terapêutico então a gente faz esses exercícios é com objetivo diferente tanto equilíbrio, a força. É utilizando essa realidade que deixa mais é lúdico pro paciente assim" Idosa: "tudo o que estou fazendo está melhorando está melhorando por exemplo eu andar o equilíbrio a cabeça tudo melhorou tudo de modo geral tudo né"
Vídeo 2	GAMETERAPIA – Record News ES	2015	Repórter: uma nova terapia que conta com ajuda de jogos de computador e os resultados são animadores Professora: o tratamento com gametrapia ele tem como objetivo melhorar a função motora desses indivíduos, melhorar o equilíbrio favorecendo que a marcha desse indivíduo ela seja melhor no seu dia-a-dia favorecendo uma melhor qualidade de vida também para esse indivíduo.
Vídeo 3	JORNAL PARANAÍBA- Pesquisadores criam jogo para reabilitação de braços após AVC Pesquisadores da UFU desenvolveram uma terapia para pacientes com derrame cerebral. O diferencial é que os exercícios de reabilitação são feitos através de um jogo eletrônico. Diferente da reabilitação que conhecemos, a pessoa recupera os movimentos se divertindo.	2019	Repórter: é uma terapia experimental; A parte lúdica do game prende a atenção do paciente e aí ele se movimenta e se esforça até mesmo sem perceber Pesquisador em computação: O bracelete que o paciente controla ele tem uma certa precisão que pode ser de acordo com o paciente se ele consegue aumentar o ângulo do braço ou não o terapeuta vai configurar esse movimento e ele vai desenvolvê-lo ao longo do percurso. Pesquisadora em engenharia biomédica: O paciente não está indo para uma clínica de reabilitação, ele vai vir jogar pra fazer alguma coisa lúdica, ele vai ver que o braço dele no caso desse jogo é um animal e ele mexe, ele voa, ele faz coisas que ele não tinha ideia que ele poderia voltar a fazer;
Vídeo 4	BIOMOVI - DEMONSTRAÇÃO BIOSPACE	2017	Ele é uma FORMA INTELIGENTE de fazer com que o usuário se sinta imerso em um cenário virtual e substitua o "Joystick" pela contração muscular, fazendo com que os objetos do jogo ganhem movimento e ao final de uma sessão do game, seja possível ver os pontos que foram obtidos, assim como observar de forma gráfica como foi a atividade muscular produzida em cada momento do jogo.

Quadro 4 - Descrição dos documentos (vídeos) de acordo com os critérios de inclusão.

Fonte: Site *online* do Youtube, 2019.

O escopo das falas dos participantes dos vídeos foi analisado por meio da frequência de palavras, que gerou a nuvem de palavras (Figura 1) criada na Plataforma *online WordArt*. Esta ferramenta reúne e sistematiza graficamente as palavras-chave destacando-as as mais frequentes.



Figura 1 - Nuvem de palavras

Fonte: Elaborada pelos autores.

Por meio da Figura 1, foi possível observar que as palavras em evidência na nuvem pertencem as categorias desenvolvidas a partir da análise de conteúdo de Bardin. Todas as categorias derivam da sua frequência (Tabela 1), que diz respeito ao seu quadro referencial. Em consonância ao objetivo deste trabalho, optou-se por descrever as palavras que apresentaram frequência total no texto e, a partir de seus sentidos nos campos textuais, tinham maior relevância para as representações sociais sobre a gameterapia como tecnologia assistiva, como apresentado na Figura 1.

PALAVRAS	FREQUÊNCIA	CATEGORIAS
Gameterapia	5	Gameterapia uma solução Dinâmica e Recreativa
Dinâmica	1	
Recreativa	1	
Vídeogame	1	Vídeogame um método inovador.
Método	2	
Inovador	1	

Tabela 1. Frequência das palavras dos participantes presentes nos vídeos postados no sítio do Youtube.

Fonte: elaborada pelos autores.

DISCUSSÃO

A partir da leitura sistemática do conteúdo dos vídeos, duas categorias foram estruturadas para análise:

Gameterapia uma solução dinâmica e recreativa

Os especialistas alertam que o tratamento de reabilitação deve seguir um protocolo de atendimento ao paciente no que tange às práticas específicas voltadas para esse atendimento, mas, são claros e otimistas - quando o assunto em pauta é a Gameterapia a qual é vista como recurso fisioterapêutico e motivador em que o paciente se sente estimulado a realizar os movimentos apresentados pelos videogames. Sobre este aspecto Araújo et al (2020), afirmam o quão é relevante instituir um protocolo de avaliação que contemple diversos benefícios da terapia de RV, sendo esta capaz de mensurar ganhos e ter resultados consistentes na aplicação instrumentos e testes.

Sendo percebida como “uma solução dinâmica e recreativa (Vídeo 1) que atua na melhora da força muscular e dos condicionamentos cardíaco e respiratório. (...). A gameterapia tem se intensificado na prática fisioterapêutica porque tem bons resultados e boa aderência dos pacientes cada um dos jogos simula movimentos reais para atingir diferentes objetivos. Então, é fato que a sociedade vive numa era digital em rápida evolução na qual ambos os riscos e perspectivas on-line são postos de forma abundantes.

De acordo com Glover et al (2018), é fundamental que os profissionais de saúde mental apreendam e gerenciem os riscos, concomitantemente à medida em que adotam os benefícios potenciais e as possibilidades de tratamento que o mundo digital beneficia aos pacientes.

Nesse contexto de possibilidades interventivas, apresenta-se o BioMovi (Vídeo 4) como sendo o primeiro game de RV que faz uso da atividade produzida pelos músculos para dar movimento aos jogos, auxiliando na reabilitação ou melhoria de performance física dos usuários. Papanastasiou, at al (2017), a cerca a desta questão comentam que ao projetar videogames, cientistas do comportamento e outros profissionais ilustram as mudanças positivas relacionadas à saúde que eles fornecem e as propriedades envolventes

da interatividade, combinadas com a tecnologia de mudança de comportamento que eles fundem.

De certa forma, tais instrumentos podem ser vistos como complementos úteis à terapia e devem ser considerados como uma ferramenta de reabilitação eficaz nesse processo.

Pode-se considerar a Gameterapia como sendo uma técnica que utiliza jogos virtuais com fins terapêuticos para melhorar a qualidade de vida das pessoas. Ultimamente, vem se intensificando no campo da prática fisioterapêutica, justifica-se, não só pelo alcance de bons resultados como também pela aderência expressiva dos pacientes a essa técnica.

Acerca da relevância desse método, Diasa (2016) realça que a gameterapia, exclusivamente através desses jogos virtuais, verifica-se no seu escopo determinadas funções motoras próprias ao videogame e estimulantes para o aprimoramento da função motora grossa. Muito além da superação da recuperação do movimento, a ideia é superar os desafios (Vídeo 2), melhorar o equilíbrio e/ou outras enfermidades, esse tratamento desenha-se na possibilidade de favorecer a uma melhor qualidade de vida para o paciente.

Existem diversas possibilidades de jogos virtuais que, através de sensores de movimento controlam o movimento do corpo e promovendo uma interação entre paciente e equipamento de forma a conduzi-lo a execução do exercício sem nem se perceber que o estar fazendo. A ludicidade presente no game leva-o ao mundo da RV e, nesse cenário suas limitações parecem não existir mais.

Vídeogame um método inovador

Surgiram no final da década de 70, os videogames, estes configuram-se como uma modalidade de RV, finalidade esta percebida por promover ao paciente adentrar em espaços virtuais, manipular objetos inseridos nesse ambiente como também poder transitar nesse cenário realizando movimentos que fora dele não seria possível, viabilizam oportunidades de interações únicas CORRÊA et al (2011). Acerca desta discussão, Carbonera et al (2016), citam que nesse ambiente o prazer e a aderência ambos devem ser considerados ao avaliar ou escolher uma modalidade de exercício com videogames interativos.

Apesar dessa perspectiva de surgimento ser bastante antiga, atualmente esse recurso tecnológico vem ganhando adeptos cada vez mais. Surpreendentemente, o efeito estimulador que provoca nos pacientes transcende as dores pertinentes a enfermidade causada pelo trauma acometido pela doença. Suenderhauf et al (2016) reforçam a ideia de que os videogames devem ser considerados como terapêuticos e formas de intervenções.

Sendo assim, o método utilizado com videogames, conhecido como Gameterapia, não atingi apenas os pacientes que apresentam enfermidades, o seu raio de ludicidade contamina também àqueles que estão acompanhando o processo de tratamento. A interação acaba acontecendo com os outros familiares que se sentem seduzidos com game e com isso passar ser uma peça também importante nesse contexto.

Por ser considerada uma terapia experimental (Vídeo 3), pode-se concluir que, tais videogames são um complemento útil à terapia e devem ser considerados como uma ferramenta de reabilitação dentro do ambiente hospitalar e para uso domiciliar em pacientes em processo de recuperação terapêutica. KAWADA et al (2015).

CONCLUSÃO

O tratamento com gameterapia sinaliza para uma complementação no contexto da terapia convencional incrementado uma forma mais dinâmica, recreativa e interativa para o paciente no tocante à realização dos exercícios. Traz no seu escopo uma possibilidade de adesão a essa prática de forma a engendrar resultados positivos e satisfatórios apontados na melhora, não só dos aspectos motores, equilíbrio, concentração, coordenação motora, mas principalmente no desenho da usa autoestima e motivação. Esses ganhos estão presentes também na redução de permanência do leito e na aquisição de uma boa qualidade vida significativa.

REFERÊNCIAS

ALVES, B. **Colaboração para VivaBem**, 01 de maio de 2020. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/vivabem/noticias/redacao/2020/05/01/idoso-tambem-joga-vidеоgame-e-e-tratamento-de-saude-conheca-a-gameterapia.htm>>acesso em:11 março 2021.

ARAÚJO et al. Non-pharmacological therapeutic strategy options for patients with dementia based on cognitive function—**A Bayesian network meta- analysis of randomized controlled trials** ,2020.

BATISTA, J. S. et al. Reabilitação de idosos alterações cognitivas através do Nintendo wii. **Revista Brasileira de Ciência do Envelhecimento Humano**, Passo Fundo, v.9, n.2, p.293-299, 2012.

BHAT, O. J.; PRAKASH. S. K. **Game of thorns: Modern day opium**, 2019.

CORRÊA, A. G. D. et al. Realidade virtual e jogos eletrônicos: uma proposta para deficientes. **In**; MONTEIRO, C.B.M. (Org.). Realidade virtual na Paralisia Cerebral. São Paulo: Plêiade, 2011.p.93-108.

CARBONERA, R. P.; Vendrusculo, F. M.; DONADIO, M. V. F. Physiological responses during exercise with video games in patients with cystic fibrosis: **A systematic review**, 2016

DIASA et al. **As contribuições da gameterapia no desempenho motor de indivíduo com paralisia cerebral1**, 2016.

GOMES, I. S.; CAMINHA, I. O. **Guia para estudos de revisão sistemática: uma opção metodológica para as Ciências do Movimento Humano**. **Movimento**, v. 20, n. 1, p. 395-411, jan./mar. 2014.

GLOVER, J. PHD, Sandra L. Fritsch, MD, MSED*. #KidsAnxiety and Social Media: **A Review**,2018.

JURDI et al. **A systematic review of game technologies for pediatric patients**, 2018.

NACHER et al. **A systematic review of game technologies for pediatric patients**, 2018.

PAPANASTASIOU et al. **Patient- Centric ICTs based Healthcare for students with learning, physical and/ or sensory disabilities**, 2017.

KAWADA, et al. **A Pilot Prospective Randomized Control Trial Comparing Exercises Using Videogame Therapy to Standard Physical Therapy: 6 Months Follow- Up**, 2015.

ROCHA et al. **El efecto de la intervención con videojuego activo sobre el auto concepto, el equilibrio, el desempeño motor y el éxito adaptativo de niños con parálisis cerebral: el estudio preliminar**, 2018.

SCAPIN et al. **Além dessas possibilidades lúdicas de tratamento, o uso da RV promove uma redução no tempo de procedimentos dolorosos e na permanência nos leitos hospitalares**, 2018.

SUENDERHAUF, C.; WALTER, A. L. C. UNDINE, E. BORGWARDT Lang, Stefan. **Counter striking psychosis: Commercial video games as potential treatment in schizophrenia? A systematic review of neuroimaging studies**, 2016.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Acolhimento 13, 23, 48, 92, 97, 98, 99, 102, 104, 106, 108

Alunos 97, 99, 100, 102, 103, 106, 107, 108, 111, 112, 113, 114, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 129, 130, 131, 132, 143

Análise fatorial 127, 136

Anarquismo 67, 68, 70, 71, 72

Avaliação psicológica 134, 154, 156, 157, 159, 162, 163, 164, 166

B

Bullying 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137

C

Confiabilidade e validade 127

D

Delírio 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 56

Depressão 16, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 73, 75, 76, 78, 80, 82, 100, 103, 104, 106, 107, 128, 131, 133, 164

E

Educação especial 111, 112, 113, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 124, 125, 169

Emoção 26, 32, 33, 34, 37, 38, 39, 73, 74, 75, 79, 82

Estádio do espelho 1, 2, 4, 5, 6, 11

Estigmas 41, 42, 45, 48, 50

Existencialismo 26, 28, 31, 39

F

Fantasia 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 11, 56, 57

Fiscalizações 154, 158

Formação continuada 84, 86, 90, 94, 111, 112, 113, 117, 120, 122, 124, 125

Formação de professores 84, 87, 90, 117, 118, 119

G

Gameterapia 138, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152

I

Inteligência emocional 73, 74, 75, 76, 78, 80, 81, 82, 83

J

Jung 4, 13, 14, 19, 20, 21, 22, 24, 54, 55, 58, 59, 60, 62, 63, 64, 65

M

Meditação 73, 80, 81, 82

Ministério do Trabalho 154, 156, 157, 160, 161, 165, 166, 167

Morte 6, 7, 8, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 71

Motivação 21, 81, 86, 138, 147, 152

N

Narcisismo 1, 2, 4, 5, 11

Normas regulamentadoras 134, 154, 155, 156, 157, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167

P

Plantão 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109

Processo de luto 13, 15, 16, 17, 22, 23

Professores 49, 84, 87, 90, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 99, 100, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 111, 112, 113, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 129, 132, 133, 136

Psicología 55, 65

Psicologia analítica 13, 14, 15, 19, 20, 23, 24, 54, 58

Psicologia organizacional 154

Psicopatologia 26, 27, 28, 29, 30, 31, 36, 37, 38, 39, 40

Psicose 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

Psicossociais 61, 84, 87, 92, 154, 155, 156, 157, 160, 161, 162, 163, 165, 166, 167, 168

Psicoterapia 13, 14, 15, 20, 21, 22, 23, 24, 40, 58, 102, 134

Psique humana 22, 67, 68, 70, 71

Q

Qualificação permanente 84, 90

R

Razão 6, 15, 50, 57, 73, 79, 81, 86

Reabilitação 88, 90, 112, 114, 138, 139, 142, 144, 145, 147, 148, 150, 151, 152

S

Saúde do trabalhador 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 95, 157, 161, 165

Saúde mental 14, 20, 25, 27, 29, 55, 67, 71, 84, 86, 87, 89, 90, 91, 92, 93, 96, 97, 98, 101,

106, 107, 108, 109, 129, 131, 150, 156, 161, 167

Sexualidade 5, 10, 41, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 55, 58, 70

Sofrimento psíquico 13, 21, 27, 97, 99, 106

T

Tecnologia assistiva 138, 140, 141, 149

Temporalidade 26, 27, 29, 34, 35, 36, 37, 38, 99

Transtorno de Espectro Autista 41, 43, 52, 53

Y

Yoga 73, 74, 81, 82

Psicologia:

Formação profissional, desenvolvimento e trabalho



Psicologia:

Formação profissional, desenvolvimento e trabalho

