

# O JOGO DIGITAL NA CRIAÇÃO DE PROCESSOS DE INCLUSÃO SOCIAL DE JOVENS

Washington Sales do Monte  
*Estudante pesquisador/Mestrando*  
*Universidade Federal Rural do Semi-Árido, UFRSA*  
*Mossoró, RN, Brasil*

Karla Rosane do Amaral Demoly  
Elisabete Stradiotto Siqueira  
*Profas Coordenadoras*  
*Universidade Federal Rural do Semi-Árido, UFRSA*  
*Mossoró, RN, Brasil.*

Valceli Nogueira Dantas  
*Coordenação CAPSi - Mossoró*

Judson Santos Santiago  
Valdemar Siqueira Filho  
Kildare de Medeiros Gomes Holanda  
Cedma Rainilly Santos Firmino  
Dayse Camila Saraiva Silva  
Edcleuson Sousa Cunha  
Júlia Caroline de Castro Pereira  
Ketura Marray dos Santos Costa  
Lia Rodrigues Lessa de Lima  
Raíssa Paula Martins  
Tassio Marcelo Linhares Lima Leite  
*Professores e Estudantes pesquisadores/bolsistas*  
*Universidade Federal Rural do Semi-Árido, UFRSA*  
*Mossoró, RN, Brasil.*

Rafaella Pereira Rebouças  
Luisa Maria Nunes da Cunha  
*Equipe CAPSi - Mossoró*

Cleci Maraschin  
*Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS*

Deise Juliana Francisco  
*Universidade Federal de Alagoas - UFAL*

Deisimer Gorczewski  
*Universidade Federal do Ceará – UFC*

## RESUMO

Organizamos a presente pesquisa partindo dos pressupostos teóricos que emergiram no movimento cibernético no século XX, principalmente aqueles referentes à II Cibernética que contemplam a inclusão do observador no sistema observado. Neste sentido, estamos procurando dar conta das operações cognitivo/ontológicas do observador ao trabalhar

com a metodologia de primeira pessoa no sentido de que não separamos construção do conhecimento dos processos de constituição de sujeito e de invenção de realidades. Esta pesquisa discute o jogo digital como experiência potencializadora de transformações cognitivas no percurso de jovens em situação de sofrimento psíquico em um Centro de Atenção Psico Social de Mossoró. O conhecimento por simulação produzido pelos computadores têm engajado jovens em processos de conhecer-viver. O jogo enquanto tecnologia digital, em uma proposta de simuladores da realidade cria vários ambientes digitais e, por meio de suas interfaces, pode construir ambientes para que seus jogadores, que são oito jovens, possam interagir, produzindo suas realidades em simulações potencializadoras dos seus processos cognitivos. O objetivo desta pesquisa é compreender como o encontro e experiência de jovens com o jogo digital em oficinas no CAPSi produz transformações nas coordenações de ações que estabelecem em seus percursos, mudanças estas que envolvem ideias, gestos, emoções. A metodologia empregada é qualitativa de caráter exploratório em que observamos diferentes momentos da interação de jovens com os jogos e é tecida a partir de oficinas como proposta de pesquisa intervenção. As oficinas irão oportunizar que todos os envolvidos (Oficinandos e Oficineiros), construam suas próprias vivências e interatividade com os jogos. O percurso comentado permite observar e analisar as interações em diferentes momentos da experiência de jovens com o jogo digital. A experiência possibilitará conhecer as transformações e processos vividos pelos jovens e pode favorecer a construção de metodologias para o trabalho no campo da saúde mental e para o delineamento de políticas públicas na área.

**Palavras-Chave:** Jogos Digitais, Jovens, Oficinas.