ISSN: 2675-7222

SAS
South American Sciences

JOGOS ANALÓGICOS E AS DIFERENTES PERSPECTIVAS SOBRE SAÚDE MENTAL ENTRE GERAÇÕES: UMA ANÁLISE DE DADOS DE ALUNOS E PROFESSORES DA REDE ESTADUAL DE ENSINO

ANALOG GAMES AND INTERGENERATIONAL PERSPECTIVES ON MENTAL HEALTH: AN ANALYSIS OF DATA FROM STUDENTS AND TEACHERS IN THE STATE PUBLIC SCHOOL SYSTEM

https://doi.org/10.63330/sasciencesv6n2-312

Submetido em: 04/11/2026 e Publicado em: 11/11/2026

SAS: e26541

Bernardo Solano Portella Monteiro Sampaio
1º ano do Ensino Médio
Colégio Estadual José de Anchieta
E-mail: sampaio.bernardo@escola.pr.gov.br

Maria Fernanda Nantes
Licenciatura em Matemática
Universidade Estadual do Paraná
E-mail: maria.nantes@escola.pr.gov.br

Henrique Bueno Bresciani
Mestre em História Social
Universidade Estadual de Londrina
Colégio Estadual José de Anchieta
E-mail: henrique.bresciani@escola.pr.gov.br

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo investigar diferenças entre perspectivas sobre saúde mental entre estudantes do ensino médio e professores de um colégio da rede estadual de ensino. Propomos realizar esta investigação a partir da relação estabelecida por esses dois grupos com um artefato cultural: os jogos analógicos. A pesquisa surgiu da criação de um jogo de tabuleiro pelo autor deste artigo. Intitulado de Psico, sua proposta é tratar do assunto de saúde mental de forma leve e dinâmica. Assim, problematizamos se a motivação de produzir um jogo com a temática da saúde mental, que gerou interesse entre os colegas da escola, não seria revelador da perspectiva acerca da saúde mental mais ampla da atual geração de alunos do ensino médio. Foram aplicados formulários de pesquisa para dois grupos: professores e alunos do ensino médio. Os resultados obtidos sugerem maior interesse da atual geração de alunos pela temática da saúde mental em contraste com o grupo de professores. Também destacamos que a pesquisa produziu indícios de que o tema da saúde mental era ainda visto como uma espécie de tabu entre o grupo de professores, enquanto no grupo dos alunos ele é percebido de forma mais natural e com abertura.

Palavras-chave: História; Jogos analógicos; Saúde mental.

Abstract

This study aims to investigate differences in perspectives on mental health between high school students and teachers at a state-public school. We propose conducting this investigation by examining the relationship these two groups have with a specific cultural artifact: analog games. The research originated from the creation of a board game by the author of this article. Titled Psico, the game aims to address mental health in a lighthearted and dynamic way. Thus, we explore whether the motivation to produce a mental health-themed game—which sparked interest among school peers—might reveal the broader perspective on mental health held by the current generation of high school students. Surveys were administered to two groups: teachers and high school students. The results suggest that the current generation of students shows greater interest in mental health topics compared to the group of teachers. We also highlight findings indicating that mental health remains somewhat of a taboo subject among the teachers, whereas students perceive it more naturally and openly.

Keywords: Analog games; History; Mental health.

1 INTRODUÇÃO

"Imagina um jogo em que todo mundo é maluco, tipo não maluco, todo mundo tem problemas psicológicos, todo mundo têm cartas de problemas psicológicos, daí vocês vão para o psicólogo…"

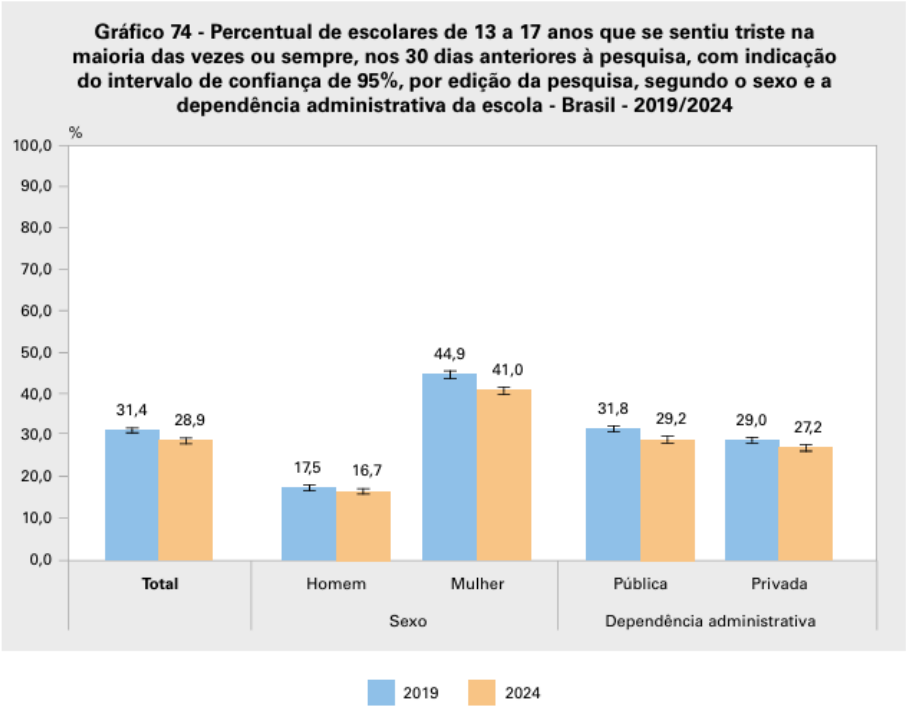
Desta maneira, se iniciou a criação de um jogo, que daria origem a este artigo científico. Enviada em uma conversa de whatsapp com um amigo, Bernardo, um dos autores deste projeto, apresentou com entusiasmo sua ideia de elaborar um jogo inspirado em temas da psicologia: o Psico. Dentro dessa realidade, rodas de jogatina foram iniciadas na escola, e logo os professores ficaram sabendo. Após isso, o grupo foi incentivado à olhar para o jogo de maneira científica, resultando em um processo de pesquisa que gerou este artigo.

O jogo sempre encantou a humanidade. Johan Huizinga, com em sua obra do *Homo Ludens*, ajuda a nortear o artigo. Huizinga afirma que o jogo é anterior à própria cultura e que esta foi gerada dentro do próprio jogo, o que evidencia a relevância do jogo para como objeto de estudo e para a compreensão de sociedade e da cultura. Para o historiador Marc Bloch, toda produção humana pode ser entendida como uma fonte histórica, ou seja, como um produto de seu tempo. Isto nos fez pensar: se um jogo inspirado na temática da saúde mental fez sucesso entre nosso grupo de amigos, o que isso diz sobre nossa geração e nossos interesses? E como investigar o jogo como fonte histórica em diversas gerações pode revelar como o assunto da saúde mental era tratado?

Uma reportagem da Organização Pan-Americana da Saúde revela que o suicídio é a terceira maior causa de mortes de adolescentes entre 15 e 19 anos de idade, o que é um dado preocupante e demonstra de forma explícita a importância desta pesquisa. Outro dado importante da mesma reportagem é que metade das condições de saúde mental ocorre aos 14 anos, mas a maioria dos casos não são detectados nem tratados. A falta de conhecimento e informação dos jovens impacta de forma direta nos dados supracitados.

Partindo das reflexões de Marc Bloch, para quem toda história é uma história do tempo presente, esta situação atual nos estimula a investigar as percepções sobre problemas de saúde mental em outro recorte temporal. Desta forma, o artigo tem como objetivo principal compreender a percepção de estudantes de diferentes gerações sobre o tema da saúde mental a partir da investigação dos jogos analógicos por eles jogados em seus respectivos contextos históricos. Para isso será utilizado um jogo de cartas autoral chamado Psico, que foi criado a partir de uma ideia de dois adolescentes da atual geração, visando criar um jogo divertido que trata o tema de saúde mental com leveza, o que mostra como o jogo pode ser utilizado como fonte histórica, refletindo assim os problemas, a realidade e expectativas da sociedade atual.

Ao pesquisarmos mais a fundo sobre o estado da saúde mental dos estudantes e adolescentes e o nível de felicidade deles encontramos dados alarmantes.



Fonte: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de População e Indicadores Sociais, Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar 2019/2024.

Os dados supracitados no gráfico evidenciam como o aluno também é obrigado a viver em um meio que desgasta sua saúde mental. As principais causas da condição psíquica em que os alunos se encontram

atualmente se devem a carga acadêmica intensa, a pressão social e as expectativas familiares. Ao enxergar o cenário em que aluno e professores não se sentem bem na escola e que tem isso refletido em sua saúde mental, podemos afirmar que o cenário atual da educação não favorece nem o educador, nem o educando. Neste contexto os jogos evidenciam e denunciam o que acontece, apontando quais são as influências negativas no estado psicológico em que essas pessoas se encontram e como isso pode ser evidência para como a sociedade foi e está sendo construída para que que o equilíbrio psicossomático delas fosse abalado.

Como visto anteriormente, o tema da saúde mental já está englobado em toda a cultura, desta forma, o jogo criado pelo autor deste artigo, o Psico, apresenta de forma lúdica as preocupações, ansiedades e problemas dos seres humanos. O jogo consiste em conseguir se curar de todas as condições mentais fictícias do seu personagem. Entretanto, muitas vezes os jogadores são incentivados a mentir acerca de seu estado mental uns para os outros, e até mesmo para o próprio psicólogo para que consigam pontuar, o que denuncia a sociedade problemática em que vivemos. Todas as cartas têm condições fictícias que devem ser curadas o mais rápido possível, fazendo alusão à pressa e ao ritmo de constante busca por progresso em que a humanidade vive.

Cartas de condição do jogo Psico.



Fonte: Bernardo Solano Portella Monteiro Sampaio

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa foi conduzida utilizando diversas técnicas e com pesquisas para o embasamento do artigo. O artigo visa fazer um experimento de forma técnica e organizada, com embasamento em diversos historiadores e estudos que serão citados e usados como embasamento da nossa hipótese.

Huizinga afirma que o jogo é uma das formas mais antigas de registro da humanidade, sendo este anterior a própria cultura e tendo diversas finalidades. Dentre estas finalidades há o divertimento e a

seriedade, Huizinga afirma que a seriedade tenta excluir o jogo, devido este ser uma forma de “loucura”, mas que o próprio jogo não exclui a seriedade, o que pode ser visto neste artigo, que busca entender a relação entre história, jogo e sociedade. Portanto, sendo o jogo anterior a cultura, o mesmo será utilizado como ferramenta de estudo neste experimento, para se comparar a perspectiva de saúde mental entre jovens de diferentes gerações.

Um exemplo que representa como os jogos abordam a época em que vivemos é o jogo estadunidense Happy Little Dinossaurs, que no Brasil é editado pela Galápagos, em que você representa um dinossauro tentando sobreviver a desastres. Neste jogo, há três tipos de desastres e entre eles há o desastre emocional. O fato de haver uma categoria de desastres emocionais em um jogo representa o que preocupa nossa sociedade atualmente, em que muitas vezes, algo que acontece em nossa mente tem o mesmo peso de algo que nos fere no exterior.

Outro universo que podemos adentrar ao falar do jogo como fonte histórica são os Roleplaying Games (RPG’s). Os RPG's são jogos interpretativos em que uma pessoa narra uma história e os outros jogadores criam e interpretam personagens nesta história. Os primeiros sistemas de RPG tratam de universos ambientados em cenários medievais refletindo muito a literatura da época. Entretanto, sistemas como Assimilação RPG e Ordem Paranormal RPG retratam temas atuais, com criaturas que representam medos, inseguranças, condições mentais e até temas distópicos que retratam o colapso em que nosso mundo pode acabar chegando.

Além disso, os jogos podem representar uma forma de denúncia social. Jogos como Rebel Princess, representam isso muito bem. O jogo consiste em representar uma princesa, entretanto o seu objetivo final é não casar com o príncipe. O jogo representa como a mulher é vista muitas vezes como apenas algo útil para o homem, e o jogo denúncia que ao se posicionar a “princesa” é vista como rebelde por ir contra ao que a sociedade espera dela. Portanto, os jogos, além de servirem como forma de lazer para quem joga, representam os valores, as críticas e expectativas de uma geração.

Em nossa pesquisa comparamos a perspectiva de adolescentes de diferentes gerações acerca do assunto de saúde mental a partir de um jogo de cartas autoral que trata sobre o assunto. O jogo pode ser interpretado como uma ferramenta e objeto de estudo neste experimento, pois foi utilizado para comparar os pontos de vista de cada geração. Para atingir este objetivo aplicamos um questionário a estudantes e professores do Colégio Estadual José de Anchieta com perguntas que tratam do tema da saúde mental e da sua experiência com jogos de tabuleiro.

Também nos é importante o conceito de “paradigma indiciário" proposto por Carlo Ginzburg, que analisou o método do médico e historiador Giovanni Morelli. Ginzburg, aponta que Morelli, ao analisar obras de arte, atentava-se a pequenos detalhes para analisar e comparar diferentes obras e ver qual era a verdadeira. No experimento usaremos o jogo e uma pequena amostra de questionários de alunos e

professores para obter indícios sobre a visão de diferentes gerações acerca da saúde mental e verificar se o jogo é uma produção cultural que muda de acordo com a época na qual foi criada.

Além dos jogos já mencionados anteriormente, poderíamos citar War e Dixit. Estes dois jogos foram feitos em épocas completamente diferentes: o War, lançado na França como *"Conquête du Monde",* logo após a segunda guerra e o Dixit após os anos 2000. O War é um jogo que trata diretamente sobre a guerra e a conquista de territórios, o que reflete de uma forma sublime a realidade da época, um jogo sobre guerra logo após a Segunda Guerra Mundial demonstra um dos temas de interesse daquela geração: a recém-finda guerra.

Já o Dixit foi lançado em 2008, pelo designer de jogos e psicólogo infantil Jean-Louis Roubira. O jogo consiste em dar uma dica acerca da ilustração de uma das cartas, de forma que a dica não seja nem tão óbvia nem tão obscura, para que apenas algumas pessoas entendam, treinando a interpretação de imagens, a comunicação e o improviso. Este jogo, antes de ser lançado no mercado, foi utilizado pelo seu autor em sessões de terapia psicológica em uma clínica, e logo depois se expandiu sendo patenteado e jogado por todo o mundo.

O estudo feito por Antônio Lancetti, apresenta uma primeira definição de saúde mental como um campo de estudo e conhecimento. Após isso ele demonstra que para se pensar no conceito de saúde mental é necessário entender um conceito de mente saudável. Lancetti utiliza diversos exemplos históricos, como: a saúde mental começou a ser levada da forma que conhecemos hoje após a Segunda Guerra Mundial, quando foi percebido que praticamente não havia distinção entre os hospícios e os campos de concentração. Isso demonstra que com o tempo a Psicologia enquanto ciência reagiu e se adaptou às mudanças

De forma semelhante, os jogos também se transformaram a partir das realidades históricas em que foram criados. Nesse sentido, queremos comparar diferentes períodos por meio da análise de como eram os jogos de antigamente e como são os jogos de hoje em dia, além de observar como era visto a saúde mental por meio do questionário.

Uma reportagem feita pela Organização Pan-Americana da Saúde frisa como os adolescentes são uma classe da sociedade que devem receber apoio em relação à saúde mental. Esta reportagem também traz dados sobre como metade das condições mentais são desenvolvidas na adolescência, e que a maioria não é tratada. Com isso percebe-se que, entender a saúde mental de diferentes épocas e em uma amostra específica (alunos do ensino médio) pode ser fundamental para uma análise mais meticulosa de todas as ideologias de uma sociedade.

Para obter os dados supracitados em nosso experimento foram utilizados dois formulários diferentes (disponíveis em https://forms.gle/Tna6G3GarJdKnWueA e https://forms.gle/4Ru9dkdKXJB4L1DN8). Os mesmos foram aplicados após a apresentação do jogo Psico (carta do jogo demonstrada na Fig. 1), sendo um deles dirigido aos professores e outro aos alunos, com grupos de 10 integrantes cada. As perguntas dos

questionários versaram sobre a experiência com jogos de tabuleiro no período da adolescência, bem como a respeito do conhecimento e da exposição ao tema da saúde mental nesta mesma faixa etária. sobre saúde mental. Após a coleta dos dados, estes foram utilizados para comparar as diferentes perspectivas acerca da saúde mental apresentadas pelos dois grupos, bem como a respeito dos jogos que fazem ou fizeram parte de sua adolescência.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com os resultados dos gráficos recebidos é possível perceber que a geração atual tem maior interesse em saúde mental, em vista que pelo menos 55,6% dos participantes entrevistados que estão no grupo da geração atual já fez algum tipo de terapia psicológica (como visto no Graf. 1), enquanto 100% dos professores entrevistados afirmam não ter feito nenhum tipo de terapia psicológica na adolescência. Uma coisa importante a destacar é que tanto um grupo quanto o outro concorda que saúde mental é um assunto importante na geração atual, o que indica como a psicologia tem avançado ao longo do tempo.

Os dados obtidos nesta pesquisa evidenciam como o estado mental dos professores tem sido deteriorado com os principais fatores de adoecimento docente, como apontado por de acordo com Lucimar Araújo dos Santos Lopes sendo a sobrecarga de trabalho, violência no cotidiano, condições de trabalho desfavoráveis e a tensão na relação professor, aluno e escola.

Gráfico proveniente do formulário “ Pesquisa Psico - alunos”



Fonte: Bernardo Solano Portella Monteiro Sampaio (2026)

Gráfico proveniente do formulário “ Pesquisa Psico”



Fonte: Bernardo Solano Portella Monteiro Sampaio (2026)

Outro aspecto relevante observado até o momento foram os tipos de jogos jogados pelos participantes. Enquanto os participantes do grupo dos professores alegam ter jogado jogos clássicos como ludo, dama e banco imobiliário, os participantes do grupo dos estudantes cita jogos como o Pandemic, Monopoly e o supracitado Dixit, o que sugere a veracidade da hipótese que os jogos, assim como outros produtos culturais, têm uma íntima conexão com o seu tempo histórico.

O jogo Pandemic demonstra de forma sublime como a saúde da nossa espécie depende das nossas ações como seres humanos. O jogo possui uma mecânica colaborativa e foi lançado anteriormente a pandemia da COVID-19 e, mesmo que não tenha sido lançado neste contexto, enquadrou a pandemia supracitada incrivelmente. Isso prova que a forma que os jogos abordam a realidade de forma lúdica consegue servir para o aprendizado de diversas pessoas. O jogo Pandemic trabalha de forma colaborativa e representa a forma como as pessoas tiveram que se unir, mesmo que separadas, para sobreviver a uma pandemia. É justamente isso que queremos reforçar ao dizer que o jogo representa parte da realidade.

Um dos pontos frisado pelos alunos é que a geração atual tem maior interesse sobre o assunto de saúde mental porque, de acordo com eles, a época dos professores o assunto da saúde mental era visto como uma “brincadeira” As respostas dos professores indicam esta mesma interpretação, ao responderem que em sua época esse assunto era um tabu, e os alunos que tinham alguma condição mental atípica simplesmente não frequentavam à escola.

Ao pensarmos que o jogo serve apenas como mero entretenimento para a sociedade em que vivemos, caímos no erro de levar a psicologia como um tabu novamente. Esta afirmação pode parecer primeiramente presunçosa e sem sentido, porém ao analisá-la, percebe-se que há relação entre os termos. Com o passar do tempo o assunto da psicologia foi abordado cada vez mais como um assunto relevante na cultura pop. Isto é perceptível em conteúdos como filmes, livros e até novelas, e, como citado anteriormente, não podemos excluir os jogos desta lista. Hoje em dia os jogos têm tratado de temas cada vez mais voltados

para esta área, e muitas vezes sendo até usados em tratamentos e terapias. Portanto, os jogos demonstram o olhar da sociedade sobre a realidade que os cerca, incluindo a psicologia.

Hoje em dia, graças à evolução da psicologia e sua inserção midiática, a visão dos adolescentes é outra. Atualmente o tema da saúde mental tem sido abordado não apenas no seu ramo, mas sim em toda a indústria cultural. Com o passar dos anos, cada vez mais são comuns os produtos da cultura pop que abordam temas como ansiedade, autoconhecimento, depressão, entre outros. Esta afirmação também inclui os jogos e, como visto anteriormente, o jogo revela a sociedade e o seu tempo. Em vista dos fatos supracitados, não há como negar que a geração atual é mais aberta à psicologia do que a geração anterior, sendo inclusive usada como temática de jogos de tabuleiro, como procuramos demonstrar.

Ao vermos os resultados, percebemos que a pesquisa possui grande relevância ao tratar do tema da saúde mental em jogos analógicos, como no caso do jogo Psico que, ao ser apresentado, foi visto como um jogo atual e que fortalece a hipótese de que os jogos são um reflexo do tempo histórico atual em que uma geração de pessoas que está mais interessada no tema de saúde mental em comparação a gerações anteriores.

4 CONCLUSÃO

Ao final desta pesquisa, com os dados obtidos percebe-se que a geração atual de estudantes do ensino médio dá indicações de apresentar maior interesse sobre o tópico da saúde mental do que as gerações dos professores do colégio. Além disso, foi possível perceber que este interesse é corroborado pela presença do tema da saúde mental, na cultura e nos jogos, que por sua vez são um produto cultural de um determinado contexto histórico. Compreender os jogos analógicos como fonte histórica, portanto, foi essencial, pois, por meio deles, foi possível analisar diferentes perspectivas geracionais acerca da saúde mental.

Concluí-se que a pesquisa, de forma geral, atingiu o objetivo de forma satisfatória e pôde revelar dados sugestivos de um maior interesse da atual geração de alunos do Ensino Médio por temas de saúde mental. Pesquisas futuras podem aprofundar essas conclusões ao ampliar o número de entrevistados e mesmo abordar a temática por novos recortes e perspectivas, tendo assim resultados mais precisos.

Finalmente, poderíamos questionar as razões pelas quais a saúde mental é um tema tão presente em nossa sociedade. Pesquisas posteriores poderiam aprofundar esta questão, mas podemos apresentar como possibilidades eventos tais como a pandemia de covid-19, o uso excessivo e irrefletido das redes sociais, a precarização das relações de trabalho, a proliferação de guerras ou a crescente tensão social. Portanto, é possível ver que o jogo realmente pode ser utilizado como uma fonte histórica, para analisar desde a cultura, até a saúde mental de toda uma sociedade.

REFERÊNCIAS

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**, v. 12, n. 1, p. 75-92, 2009.

ANDRADE, Patrícia Santos de; CARDOSO, Telma Abdalla de Oliveira. Prazer e dor na docência: revisão bibliográfica sobre a Síndrome de Burnout. **Saúde e Sociedade**, São Paulo, v. 21, n. 1, p. 129-140, 2012.

ARAUJO, Josiane Reis et al. Saúde mental na escola: impactos do estresse no ensino médio. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, Portugal, v. 16, n. 10, p. 1-18, e5954, 2024. O documento está registrado sob o DOI https://doi.org/10.55905/cuadv16n10-097, com acesso em 30 de outubro de 2026.

BADIE, Ramy. **Happy Little Dinosaurs**. [S. l.]: Unstable Games, 2021. 1 jogo de tabuleiro.

BLOCH, Marc. **Apologia da história ou o ofício de historiador**. Tradução de André Telles. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

BOROWICZ, Wojtek. **Inner Worlds VIII**: Jean-Louis Roubira, the creator of Dixit. Inner Worlds, 23 jan. 2020. Disponível em: medium.com. Acesso em: 3 nov. 2026.

BYRNE, Daniel; GUERRERO, José Gerardo; PELÁEZ, Kevin; VIRGÓS, Tirso. **Rebel Princess**. São Paulo: Grok Games, 2023. 1 jogo de cartas (96 cartas, 26 cartões e 1 bloco de pontuação).

DIXIT, o estranho jogo francês que conquistou multidões. **Metropoly**, 4 out. 2017. Disponível em:https://www.metropolybar.com.br/dixit-o-estranho-jogo-frances-que-conquistou-multidoes/. Acesso em: 3 jun. 2026.

GARCIA, Roosevelt. Os 45 anos de um jogo clássico: o War, da Grow. **Veja São Paulo**, 13 nov. 2017. Disponível em: https://vejasp.abril.com.br/coluna/memoria/os-45-anos-de-um-jogo-classico-o-war-da-grow/. Acesso em: 3 jun. 2026.

GUARESCHI, Neuza; HUNING, Simone Maria. **Implicações da psicologia no contemporâneo**. Porto Alegre: EDIPUCRS. Disponível em: Google Livros. Acesso em: 30 out. 2026

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro e Newton Cunha. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

IBGE. Coordenação de População e Indicadores Sociais. **Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar**: 2024. Rio de Janeiro: IBGE, 2026. 237 p. ISBN 978-85-240-4703-9,. Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv102266.pdf. Acesso em: 30 out. 2026.

KNITTEL, Rafael; PAIM, Luan. **Assimilação RPG**. Rio de Janeiro: Editora Assimilar; Capycat Games, 2024.

LANCETTI, Antonio; AMARANTE, Paulo. Saúde mental e saúde coletiva. **Tratado de saúde coletiva**, v. 2, p. 615-34, 2006. Acesso em: 3 jun. 2026.

LANGE, Rafael et al. **Ordem Paranormal RPG**: livro de regras. Porto Alegre: Jambô Editora, 2022.

LANGE, Rafael et al. **Ordem Paranormal RPG**: sobrevivendo ao horror. Porto Alegre: Jambô Editora, 2024.

LEACOCK, Matt. **Pandemic**. São Paulo: Galápagos Jogos, 2019.

LOPES, Lusimar Araujo dos Santos; NOVAIS, Lucimar de Freitas. Estado de conhecimento sobre saúde mental dos professores na educação básica. **Revista AlembrA**, Confresa-MT, v. 5, n. 10, p. 24-47, 2023. DOI: https://doi.org/10.47270/ra.v5i10.570. Disponível em: https://doi.org/10.47270/ra.v5i10.570. Acesso em: 30 out. 2026.

MARCON, Silvana Regina Ampessan et al. Saúde mental dos professores e possibilidades de intervenções: uma revisão da literatura. **REVISTA DELOS**, v. 18, n. 71, e6588, 2025. DOI: https://doi.org/10.55905/rdelosv18.n71-062. Disponível em: https://doi.org/10.55905/rdelosv18.n71-062. Acesso em: 30 out. 2026.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE. **Saúde mental dos adolescentes**. Brasília, DF: OPAS/OMS, [202-?]. Disponível em: https://www.paho.org/pt/topicos/saude-mental-dos-adolescentes. Acesso em: 3 jun. 2026.

RISK. **The Strong National Museum of Play**, 15 set. 2021. Disponível em: https://www.museumofplay.org/toys/risk/. Acesso em: 3 jun. 2026.

SOARES, Ricardo et al. The COVID-19 pandemic: living in the Anthropocene. **Revista Virtual de Química**, v. 12, n. 4, p. 1105-1115, 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/342898499_The_COVID-19_Pandemic_Living_in_the_Anthropocene. Acesso em: 31 out. 2026.