

TRANSUMANISMO E APRIMORAMENTO COGNITIVO EM UMA CLÍNICA-ESCOLA DE ENFERMAGEM – RECEPÇÃO COGNITIVA

Autores

Emily Maria Silvestre Castro¹

Thais de França Santos²

Paulo Sérgio de Sena³

Resumo

O estudo investigou o uso de ferramentas cognitivas na Clínica-Escola de Enfermagem em Lorena, SP, observando como diferentes faixas etárias (2-9, 20-29, 40-59 e 60+) utilizam jogos de tabuleiros e correlatos, que podem servir para desenvolver habilidades cognitivas específicas. Crianças usaram principalmente Caça Palavras e Jogo de Dados que auxiliam para melhorar atenção e raciocínio lógico; adultos jovens preferiram Palavras Cruzadas e Labirintos, que estimula a resolução de problemas e planejamento estratégico; enquanto adultos e idosos usaram jogos como Sudoku e Resta 1 que concorrem para manter funções cognitivas avançadas e combater o declínio cognitivo. Os resultados indicaram que a escolha das ferramentas cognitivas, jogos de tabuleiro, está alinhada com as necessidades de cada grupo etário, e destacou a importância e a eficácia de atividades lúdicas e interativas no aprimoramento e manutenção das funções cognitivas em ambientes de saúde.

Palavras-chave: Transumanismo. Cognitivo. Clínica. Enfermagem.

TRANSHUMANISM AND COGNITIVE ENHANCEMENT IN A NURSING SCHOOL CLINIC – COGNITIVE RECEPTION

Abstract / resumen / résumé

The study investigated the use of cognitive tools at the Nursing School Clinic in Lorena, SP, observing how different age groups (2-9, 20-29, 40-59, and 60+) engage with board games and related activities that may aid in developing specific cognitive skills. Children primarily used word search puzzles and dice games, which help improve attention and logical reasoning; young adults favored crossword puzzles and mazes, which stimulate problem-solving and strategic planning; while middle-aged and elderly individuals engaged with games like Sudoku and Peg Solitaire, which support the maintenance of advanced cognitive functions and combat cognitive decline. The findings indicated that the selection of cognitive tools, particularly board games, aligns with the needs of each age group, highlighting the importance and effectiveness of playful and interactive activities in enhancing and preserving cognitive functions in healthcare settings.

Keywords: Transhumanism. Cognitive. Clinic. Nursing.

¹ Graduação em Enfermagem pelo Centro Universitário Teresa D'Ávila – UNIFATEA. E-mail: emilymariasscastro@gmail.com

² Graduação em Enfermagem pelo Centro Universitário Teresa D'Ávila – UNIFATEA. E-mail: thaisfranca533@gmail.com

³ Doutorado em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica – PUC-SP e docente no Programa de Mestrado Profissional em Design, Tecnologia e Inovação pelo Centro Universitário Teresa D'Ávila – PPG-DTI – UNIFATEA. E-mail: pssena@gmail.com

INTRODUÇÃO

O transumanismo, um termo introduzido por Julian Huxley em 1957, se apresenta como um movimento que objetiva o aprimoramento humano por meio da ciência e tecnologia. Este conceito envolve a extensão da vida, a erradicação de doenças e o desenvolvimento de habilidades físicas, emocionais e intelectuais. A ideia de transcender as limitações humanas não é nova, encontrando suas raízes na filosofia de Nietzsche, que já insinuava a superação do ser humano em busca do "Übermensch" ou super-homem (Nietzsche, 2011). Esta aspiração constante de melhorar a espécie humana está intrinsecamente ligada tanto à evolução biológica quanto ao desejo inato de progresso contínuo, o que torna o avanço do transumanismo uma tendência persistente (Maia, 2017).

Uma das áreas centrais do transumanismo é o aprimoramento cognitivo, definido por Parmeggiani e Candiottto (2021) como a ampliação ou extensão das principais capacidades mentais por meio da otimização de sistemas internos ou externos de processamento de informações. Para alcançar este aprimoramento, diversas funções cognitivas como percepção, atenção, compreensão, memória, raciocínio e coordenação motora são exercitadas. Embora terapias genéticas e implantes neurais sejam de grande interesse para os transumanistas, métodos de aprimoramento cognitivo já estão presentes e acessíveis nas sociedades atuais. Substâncias como café e nicotina, práticas com Métodos e ferramentas tecnológicas como computadores e papéis, demonstram a diversidade de métodos não invasivos disponíveis para o aprimoramento cognitivo.

Além do desenvolvimento individual, o aprimoramento cognitivo tem implicações significativas no desenvolvimento coletivo, influenciando a sociedade por meio das escolhas pessoais. Este progresso ocorre por meio de três principais abordagens: farmacológica, biotecnológica e treinamento cognitivo (Parmeggiani; Candiottto, 2021). Este trabalho se concentrou no treinamento cognitivo indireto, um método não invasivo que visa melhorar funções executivas e raciocínio lógico, utilizando jogos, diagramas e leituras disponibilizados na sala de recepção de uma Clínica-Escola de enfermagem.

O estudo do aprimoramento cognitivo dentro do contexto do transumanismo aborda questões fundamentais sobre a evolução humana, a interação entre tecnologia e mente e as implicações éticas e filosóficas da busca pelo aprimoramento humano. O transumanismo postula que os seres humanos têm o potencial de superar suas capacidades mentais e físicas além dos limites, tidos como naturais, levantando questões sobre os verdadeiros limites de nossas habilidades e até onde podemos chegar com o uso da tecnologia. O aprimoramento

cognitivo oferece a possibilidade de melhorar a qualidade de vida, incluindo a memória em idosos, o tratamento de condições neurológicas e psiquiátricas, e o aumento da criatividade e desempenho em diversas áreas do conhecimento (Maia, 2017).

Com o avanço acelerado da tecnologia, é fundamental compreender as implicações do aprimoramento cognitivo para que as sociedades possam tomar decisões informadas e desenvolver regulamentações apropriadas. O transumanismo incentiva a exploração de novas fronteiras do conhecimento e da experiência humana, e o estudo do aprimoramento cognitivo é parte dessa busca por avanços científicos e tecnológicos que podem moldar o futuro da humanidade. Considerando que o aprimoramento cognitivo individual reflete no desenvolvimento coletivo, é essencial implementar técnicas que desenvolvam essas habilidades na comunidade imediata, garantindo decisões mais informadas e autônomas no âmbito político, pessoal e social. (Diwan, 2020)

Neste contexto, este estudo quis disponibilizar atividades que explorassem o cognitivo por meio de jogos para pacientes de uma Clínica-Escola, a fim de observar o interesse pelos materiais expostos para orientar a construção do Espaço Cognitivo em clínicas de saúde. Especificamente, o objetivo foi criar uma recepção cognitiva para observar pacientes em uma Clínica-Escola de enfermagem, oferecendo acesso livre a ferramentas que treinam o cognitivo dos pacientes que estão na recepção.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

- **Melhoramento Cognitivo**

O melhoramento cognitivo no contexto do transumanismo propõe a potencialização das capacidades físico-biológicas, permitindo que o ser humano controle sua própria natureza até alcançar um estágio pós-humano. Este conceito refere-se à amplificação ou expansão das habilidades mentais, beneficiando aqueles que otimizam partes do seu processo mental sem necessariamente corrigir patologias identificáveis ou disfunções. Abordagens farmacológicas, treinamento cognitivo e técnicas biotecnológicas são métodos adotados para atingir esse desenvolvimento (Oliveira; Andreta, 2011). Esse trabalho foca nos modelos e ferramentas para treinamento cognitivo.

- **Aprimoramento Cognitivo por Treinamento Cognitivo**

O treinamento cognitivo, ou ginástica cerebral, consiste em atividades e exercícios projetados para melhorar funções mentais como memória, atenção, raciocínio, linguagem e habilidades de resolução de problemas. Este tipo de treinamento é usado tanto para ajudar

pessoas com dificuldades cognitivas devido a condições médicas quanto para aqueles que desejam melhorar suas capacidades mentais em atividades diárias e na tomada de decisões (Lisboa, 2023). A neuroplasticidade, conceito neurocientífico importante para esse trabalho, permite que experiências modifiquem a estrutura e o funcionamento cerebral, promovendo melhoras comportamentais significativas. No entanto, o treinamento cognitivo não é uma solução única e os resultados podem variar entre os indivíduos. O debate sobre a eficácia do treinamento cognitivo permanece aberto. Allaire et al. (2014), questionaram as alegações de melhorias gerais nas capacidades cerebrais feitas pela indústria de treinamento cerebral, sugerindo que os benefícios podem ser específicos para as tarefas treinadas. No entanto, a Cognitive Training Data, (2014), defendeu que o treinamento cognitivo pode ter um impacto positivo significativo, citando o conceito de plasticidade cerebral como suporte para essas melhorias.

- **Técnicas de Treinamento Cognitivo**

As funções executivas, que incluem inibição, memória de trabalho e flexibilidade cognitiva, são essenciais para o controle comportamental e o funcionamento adaptativo diário. Seabra e Dias (2015) destacaram a importância de desenvolver essas habilidades por meio de diversas abordagens, incluindo treino computadorizado, exercícios aeróbicos, artes marciais, práticas de contemplação mental e currículos escolares.

O raciocínio lógico, fundamental para o desenvolvimento do senso crítico e do planejamento, pode ser aprimorado por meio de atividades como ‘sudoku’, ‘palavras cruzadas’, ‘quebra-cabeças’ e ‘jogos de tabuleiro’. Essas atividades ajudam a mente a encontrar padrões e tomar decisões baseadas em evidências, beneficiando tanto a compreensão de conceitos básicos quanto avançados (Vilela; Dorta, 2010). Assim, o aprimoramento cognitivo, seja por meio de intervenções farmacológicas, biotecnológicas ou treinamento cognitivo, levanta questões éticas e sociais significativas. A equidade no acesso às tecnologias, a preservação da identidade humana e a possibilidade de aumentar as disparidades sociais são preocupações centrais que devem ser consideradas na pesquisa e aplicação dessas tecnologias. A busca por melhorias cognitivas deve ser conduzida com uma visão ética, garantindo que os benefícios superem os riscos potenciais.

3 METODOLOGIA

A coleta de dados foi realizada por meio de observação direta (Gil, 2002), sem mediação ou intervenção, na sala de recepção de uma Clínica-Escola de enfermagem. A recepção é um

espaço essencial para o acolhimento e organização do atendimento, conforme enfatizado por Bonadio (2020). Um ambiente acolhedor, com assentos confortáveis, iluminação adequada, decoração agradável e material informativo sobre os serviços oferecidos, é fundamental para que os pacientes se sintam bem-vindos.

Ainda, a organização e o fluxo eficientes são decisivos para garantir um atendimento ágil e sem confusões. O layout da sala deve facilitar a circulação, evitar congestionamentos e reduzir o tempo de espera. Bonadio (2020), acrescentou que o atendimento ao paciente por parte da equipe de recepção deve ser cordial e eficiente, abrangendo consultas, agendamentos e esclarecimentos sobre os serviços oferecidos. Um sistema eficiente de registro é essencial para garantir a precisão e acessibilidade das informações dos pacientes, adotando medidas rigorosas para garantir a confidencialidade dos dados.

Este trabalho incluiu uma atividade com intencionalidade terapêutica: o acesso a ferramentas para treinamento cognitivo. Na concepção da sala de recepção para treinamento cognitivo, segundo as diretrizes de Santos (2015) e seu caso de estudo nas salas de recepção para serviços psicológicos, que recomendou ser fundamental adaptar o ambiente para atender às necessidades específicas dos pacientes, oferecendo um espaço estimulante e favorável ao desenvolvimento cognitivo. As principais características de uma sala de recepção para treinamento cognitivo:

- a) Estímulos visuais e sensoriais: Paredes coloridas e decoradas de forma agradável, e elementos interativos, como quadros ou instalações artísticas.
- b) Mobiliário adaptado: Móveis confortáveis e ergonômicos para acomodar pacientes de diferentes idades e necessidades, com assentos ajustáveis em altura.
- c) Material de leitura e atividades: Livros, revistas e jogos cognitivos, mesas com quebra-cabeças e jogos de tabuleiro.
- d) Área de espera interativa: Material educativo, quebra-cabeças, palavras cruzadas, jogos de tabuleiro ou exercícios cognitivos.
- e) Iluminação adequada: Preferencialmente natural, com opções de iluminação ajustável para criar diferentes ambientes, evitando luzes intensas.
- f) Área de relaxamento: Espaço tranquilo com cadeiras confortáveis, elementos como fontes de água ou plantas para uma atmosfera relaxante.
- g) Acessibilidade: Rampas e espaços amplos para pacientes com mobilidade reduzida, materiais de leitura e atividades em formatos acessíveis.
- h) Sinalização clara: Utilização de cores contrastantes e letras grandes para facilitar a leitura.

- i) Área para atividades em grupo: Espaço dedicado para promover interação social e treinamento cognitivo conjunto.
- j) Acompanhamento e observação regulares: Entendimento das respostas dos pacientes ao ambiente e ajustes conforme necessários para garantir a eficácia do espaço de treinamento cognitivo.

3.1 Ferramentas Cognitivas utilizadas nesse trabalho

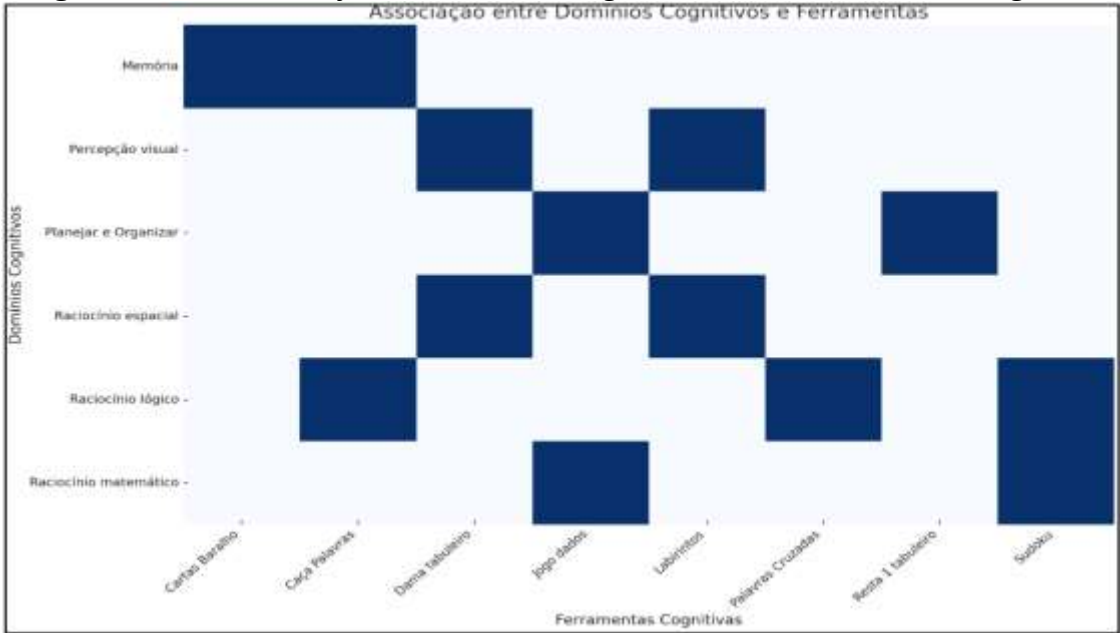
A opção pelo uso dos jogos se deu por conta de que quando usados como ferramentas cognitivas, são atividades lúdicas projetadas para desafiar e desenvolver várias funções mentais, como atenção, memória, raciocínio lógico e percepção visual. Cada jogo, usado como ferramenta cognitiva, apresenta um conjunto específico de desafios que estimula determinadas habilidades sob a referência dos Domínios Cognitivos de Gomes (2021), com descritores no Quadro 1 e a sistematização da ferramenta na Figura 01:

Quadro 01 - Síntese dos Domínios cognitivos

Jogo	Definição	Função Cognitiva	Aplicação	Domínios Cognitivos
Caça Palavras	Jogo de busca visual onde o jogador deve encontrar palavras escondidas em uma grade de letras.	Atua no desenvolvimento da atenção, percepção visual, memória de trabalho, raciocínio espacial e reconhecimento de padrões.	Utilizado para aprimorar a capacidade de concentração e agilidade mental.	Atenção, Percepção Visual, Memória de Trabalho, Raciocínio Espacial, Reconhecimento de Padrões
Palavras Cruzadas	Jogo de palavras onde o jogador resolve pistas para preencher uma grade com palavras que se cruzam.	Estimula o raciocínio lógico, ampliação de vocabulário, memória semântica, atenção e percepção visual.	Usado para melhorar habilidades linguísticas e de resolução de problemas.	Raciocínio Lógico, Vocabulário e Ortografia, Memória Semântica, Atenção, Percepção Visual
Sudoku	Jogo de lógica baseado em números, onde o jogador deve preencher uma grade 9x9 com números de 1 a 9.	Desenvolve habilidades de raciocínio lógico, memória de trabalho, atenção, e habilidades de resolução de problemas.	Utilizado para melhorar a capacidade de pensar de forma lógica e sistemática, além de treinar a memória de curto prazo e a concentração.	Raciocínio Lógico, Memória de Trabalho, Atenção, Percepção Visual
Labirinto	Jogo onde o jogador deve encontrar um caminho de entrada a saída dentro de um complexo de caminhos ou passagens.	Estimula o raciocínio espacial, habilidades de navegação, planejamento, e percepção visual.	Ferramenta para melhorar a orientação espacial, habilidades de planejamento e pensamento estratégico ao encontrar e memorizar o melhor caminho.	Raciocínio Espacial, Planejamento e Organização, Atenção, Percepção Visual
Baralho ou Jogos de Cartas	Jogos que utilizam um baralho de cartas, com regras que variam entre jogos.	Treinam a memória de trabalho, raciocínio lógico, atenção e planejamento estratégico.	Utilizados para fomentar habilidades sociais e cognitivas em ambientes competitivos e recreativos.	Memória de Trabalho, Raciocínio Lógico, Atenção, Planejamento

Fonte: adaptado de Gomes (2021)

Figura 01 - Sistematização dos Domínios cognitivos de cada Ferramenta Cognitiva



Fonte: dos autores (2024)

3.2 Estratégia e Análise dos Dados

A pesquisa foi conduzida no modelo exploratória, com observação direta (Gil, 2002) e registro das atividades na sala de treinamento cognitivo. As observações envolveram anotações escritas, em planilhas específicas, dos comportamentos dos pacientes em relação à escolha, uso e compartilhamento das ferramentas cognitivas. A coleta de dados foi também sistemática, registrando detalhadamente as interações dos pacientes com o ambiente e as ferramentas disponíveis, permitindo uma análise qualitativa e quantitativa das atividades observadas.

A Matriz de Coleta dos dados seguiu o modelo do Quadro 2, que envolve as Ferramentas cognitivas, a quantidade e a faixa de idade dos usuários.

Quadro 02 - Matriz de coleta dos dados no Espaço Cognitivo da Clínica-Escola de Enfermagem

Ferramentas Cognitivas	Usuário	Idade do Usuário	Observações
Caça Palavras			
Palavras Cruzadas			
Sudoku			
Labirintos			
Cartas Baralho			
Dama tabuleiro			
Resta 1 tabuleiro			
Jogo dados			

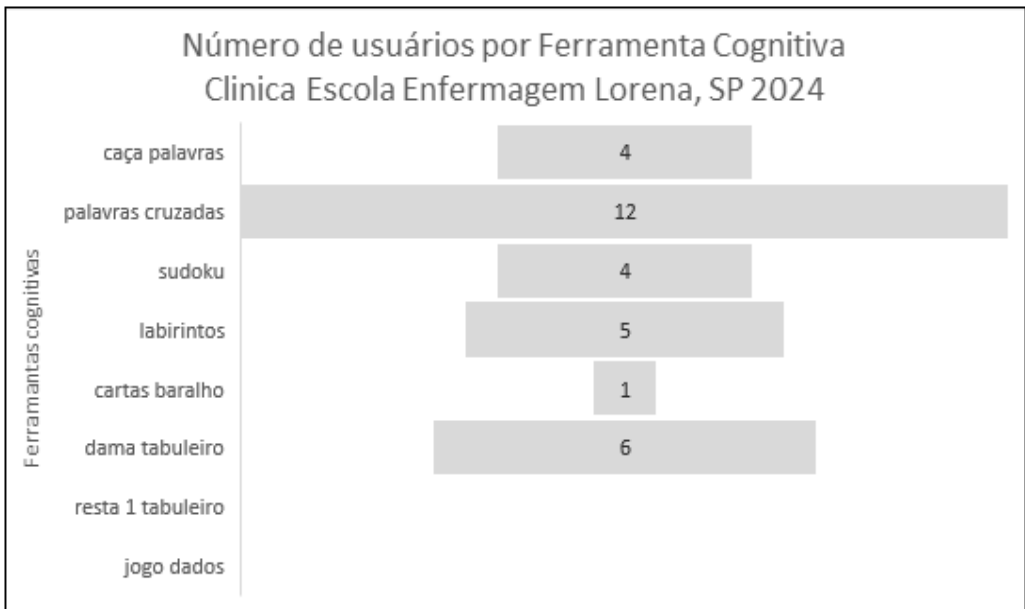
Fonte: dos autores (2024).

4 RESULTADOS

Observou-se 31 usuários ao longo de 13 horas e 30 minutos de monitoramento, distribuídas em sete dias. As idades dos usuários variaram desde a infância (2-9 anos) até idosos (acima de 60 anos). É importante destacar que as crianças estavam acompanhando os usuários dos serviços da Clínica e não eram pacientes.

As Ferramentas cognitivas da Clínica-Escola foram usadas pelos usuários segundo o quantitativo: um usuário das cartas baralho, quatro do caça palavras e sudoku, cinco para os labirintos, seis para o jogo de tabuleiro dama e doze para as palavras cruzadas. Não houve usos para o jogo de tabuleiro resta 1 e ao jogo de dados (Figura 1).

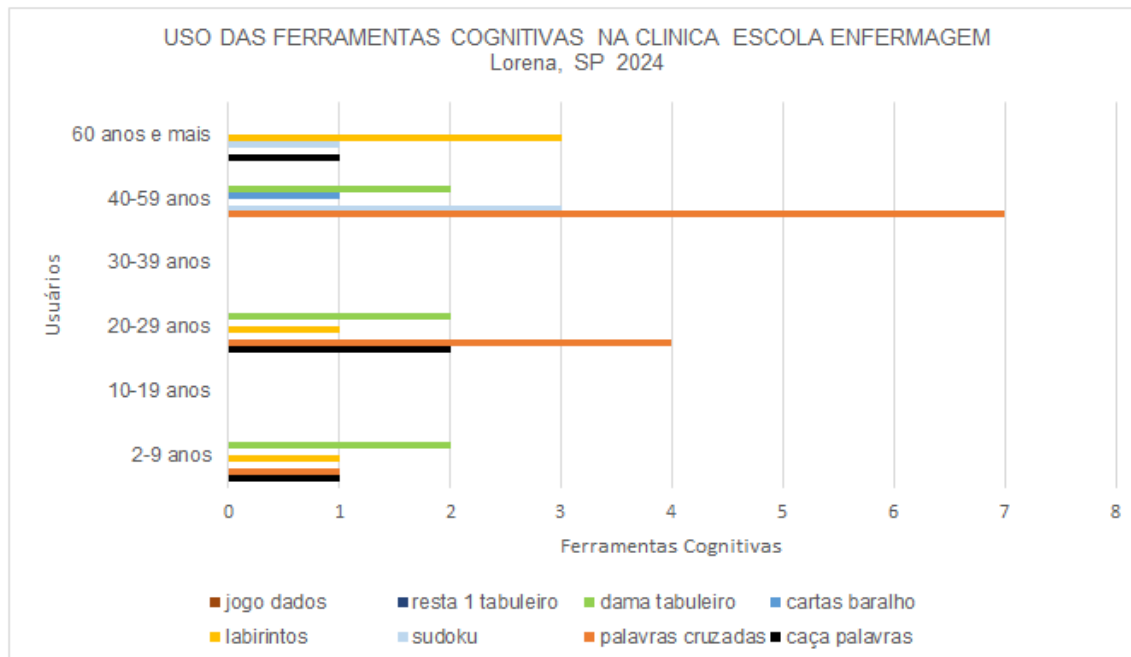
Figura 1 - Quantidade de usuários das ferramentas cognitivas



Fonte: dos autores (2024)

Quanto às faixas de idade dos usuários e o uso das ferramentas cognitivas, se observou que as crianças (2-9 anos) usaram o jogo de tabuleiro de damas, caça palavras, palavras cruzadas e labirintos; adultos (20-29 anos) usaram o jogo de tabuleiro de damas, caça palavras, palavras cruzadas e labirintos; adultos (40-59 anos) usaram o jogo de tabuleiro de damas, sudoku, palavras cruzadas e baralho; idosos com 60 anos ou mais usaram labirinto, caça palavras e sudoku; os usuários das faixas de idade 10–19 anos e 30-39 anos não foram observados usando qualquer ferramenta (Figura 2).

Figura 2 - Faixa de idade dos usuários e o uso das ferramentas cognitivas



Fonte: dos autores (2024)

A Figura 2 ilustra o uso de diferentes ferramentas cognitivas por faixas etárias dos usuários na Clínica-Escola de Enfermagem. Correlacionando as ferramentas cognitivas e suas funções e domínios cognitivos descritos por Gomes (2021) se tem o quanto as ferramentas selecionadas pelos usuários, podem contribuir para a saúde cognitiva de cada um.

O uso das ferramentas cognitivas variou conforme a faixa etária, refletindo as necessidades e interesses específicos de cada grupo etário na Clínica-Escola de Enfermagem. Para crianças de 2 a 9 anos, as ferramentas mais utilizadas foram Caça Palavras e Jogo de Dados. Esses jogos são essenciais no desenvolvimento de habilidades básicas como atenção, percepção visual e raciocínio matemático e lógico, fundamentais para o desenvolvimento cognitivo inicial.

Na faixa etária de 20 a 29 anos, as ferramentas preferidas foram Palavras Cruzadas, Labirinto, Dama e Caça Palavras. Essas ferramentas cognitivas estimulam a resolução de problemas, o raciocínio lógico e o planejamento estratégico, indicando um avanço no desenvolvimento cognitivo e habilidades mais complexas.

Para os adultos entre 40 e 59 anos, as ferramentas mais utilizadas foram Sudoku, Palavras Cruzadas, Dama, Resta 1 e Jogos de Cartas. Esta variedade de jogos promove o raciocínio lógico, a memória de trabalho e o planejamento estratégico, refletindo um interesse em manter e melhorar funções cognitivas avançadas.

Finalmente, na faixa etária de 60 anos e mais, os jogos mais utilizados foram Labirinto, Caça Palavras e Sudoku. Nesta idade, há uma preferência por jogos que estimulam a percepção visual, a atenção e o raciocínio espacial, o que pode ajudar a combater o declínio cognitivo associado ao envelhecimento.

Vale registrar que nas faixas etária de 10 a 19 anos e 30 a 39 anos, não foram registrados usuários, o que pode indicar uma menor participação ou uma preferência por outras atividades cognitivas não representadas no estudo.

Essas observações mostraram que o uso das ferramentas cognitivas, representadas por diferentes jogos, foi escolhido de acordo com as habilidades cognitivas específicas que estimulam, alinhando-se aos Domínios Cognitivos de Gomes (2021). Cada grupo etário utiliza as ferramentas que melhor atendem às suas necessidades cognitivas, visando sempre o aprimoramento e a manutenção das funções mentais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso das ferramentas cognitivas na Clínica-Escola de Enfermagem em Lorena, variou conforme a faixa etária, refletindo as necessidades e interesses específicos de cada grupo etário.

O uso das ferramentas cognitivas em clínicas e consultórios de saúde oferece várias vantagens. Primeiramente, elas proporcionam um método lúdico e interativo para estimular diversas funções mentais, como atenção, memória, raciocínio lógico e percepção visual. Isso pode ser particularmente benéfico para crianças em fase de desenvolvimento, adultos que buscam manter suas capacidades cognitivas, e idosos que desejam combater o declínio cognitivo. Ainda, o uso dessas ferramentas permite uma abordagem personalizada, ajustando as atividades às necessidades específicas de cada paciente, promovendo assim um tratamento mais humanizado e envolvente.

Os resultados deste estudo são inovadores porque mostram uma clara diferenciação na escolha das ferramentas cognitivas com base na faixa etária, destacando a importância de adaptar as intervenções cognitivas às necessidades específicas de cada grupo. Isso representa um avanço na personalização dos tratamentos cognitivos, potencializando os benefícios terapêuticos. A capacidade de identificar quais ferramentas são mais eficazes para determinadas idades pode orientar futuras práticas clínicas e educacionais, melhorando a qualidade do atendimento e dos resultados para os pacientes.

Para ampliar o saber sobre o uso das ferramentas cognitivas, novos estudos podem explorar as intervenções dessas ferramentas em diferentes contextos e com uma amostra mais diversificada. Investigar a aplicação de ferramentas cognitivas em populações com condições específicas, como distúrbios de aprendizagem, lesões cerebrais ou doenças neurodegenerativas, pode fornecer insights valiosos. Seria interessante examinar o impacto em longo prazo dessas intervenções no desempenho cognitivo e na qualidade de vida dos indivíduos.

Finalmente, pesquisas que incluam métodos de neuroimagem poderiam esclarecer como diferentes jogos influenciam a plasticidade cerebral e o funcionamento das redes neurais associadas às habilidades cognitivas estimuladas.

REFERÊNCIAS

- Bonadio, F. **Arquitetura hospitalar: estudo microbiológico e qualidade ambiental**. Tese. (Doutorado em Ciências da Saúde) - Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto. 2020.
- Dias, N. M; Seabra, A. G. Funções executivas: desenvolvimento e intervenção. **Temas sobre Desenvolvimento**, v.19, n.107, 206-212, 2013
- Diwan, P. S. **Entre Dédalo e Ícaro: cosmismo, eugenia e genética na invenção do transhumanismo norte-americano** (1939-2009). 2020. Tese (Doutorado em História) - Programa de Estudos Pós-Graduados em História da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020.
- Gil, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.
- Gomes, M. L. F. M. **A utilização de jogos educativos no desenvolvimento cognitivo em idosos**. 2021. Disponível em: <http://www.repositorio.undb.edu.br>. Acesso em: 21.fev.2024.
- Lisboa, F. S. **Entre o medo e a esperança: um estudo sobre os usos e sentidos do treinamento cerebral no Brasil**. 2023. 263 f. Tese (Doutorado em Saúde Coletiva) - Instituto de Medicina Social Hesio Cordeiro, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.
- Maia, J. J. M. **Transumanismo e pós-humanismo: descodificação política de uma problemática contemporânea**. 2017. Tese (Doutorado em Estudos Contemporâneos) - Instituto de Investigação Interdisciplinar, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2017.
- Nietzsche, F. **Assim falou Zaratustra: um livro para todos e para ninguém**. Tradução de Mário da Silva. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- Oliveira, C, R; Nunes, R. Melhoramento cognitivo farmacológico: futuro promissor? Ou futuro inevitável?. **Rev. Bioét.** v. 29 no.1, jan./mar, p. 87-99, 2021
- Oliveira, M. S; Andretta, I. (org.). **Manual prático de terapia cognitivo-comportamental**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2011.
- Santos, I. A. **Psicologia e sala de espera: o potencial terapêutico de espaços não tradicionais**. TCC (Trabalho de Graduação em Psicologia) - Universidade Federal de Campina Grande. 2015.

Vilela, D. S; Dorta, D. O que é desenvolver o raciocínio lógico? Considerações a partir do livro Alice no país das maravilhas. Estudos em Educação e Psicologia, v. 25, n.1, p.15-24, 2010.