

EXPLORANDO SAÚDE MENTAL: UMA INTRODUÇÃO ÀS DOENÇAS MENTAIS PARA A CONSTRUÇÃO DE UM LUGAR MELHOR NA ESCOLA

Lucas André Dantas Fernandes

RESUMO

Este artigo propõe-se a divulgar o material didático Explorando Saúde Mental, um jogo de cartas educativo e competitivo cujos objetivos são introduzir seu público-alvo, crianças do Ensino Fundamental II, a o que seriam algumas doenças e transtornos mentais dos mais comuns e muito possíveis de já as acompanharem, seja algum colega ou elas próprias, na intenção de se melhorar a visão do lugar escola para essas crianças.

Palavras-chave: Transtornos Mentais, Escola, Gamificação.

INTRODUÇÃO

A infância e a escola são normalmente lembradas como esse lugar e esse período mais simples e feliz da vida. Todavia, diferente dessa crença popular, a infância não é um período da vida invariavelmente feliz, com pesquisas indicando que 1 a cada 8 alunos matriculados no Brasil necessitam de algum tipo de atendimento na área da saúde mental (ESTANISLAL & BRESSAN, 2014).

A escola é historicamente um lugar conhecido pela violência, apresentada na forma de indisciplina, intolerância e comportamentos agressivos (LIMA, COELHO & de CEBALLOS, 2017), comportamentos esses findam levando aqueles que são os alvos dessa opressão a entrar em um período de isolamento e deterioração do equilíbrio socioemotivo e psicofísico, levando ao estado de doença ou ao agravamento desse estado, tendo como sintomas mais comuns: transtornos de sono, ansiedade, stress, hipervigilância, mudanças na personalidade, problemas nos relacionamentos e depressão. (Souza 2013).

Em busca de uma mudança desse estigma da escola, trazemos como principal pauta no projeto o uso de metodologias inovadoras na educação, sendo o material didático aqui apresentado uma proposta de gamificação. Assim como

apontam Silva, Albuquerque e

Santos (2022): a inserção de aspectos de jogos (competição, pontuação, regras, solução de problemas) pode aumentar o interesse e engajamento dos alunos em sala, para tal, é preciso um estudo aprofundado sobre tanto a questão de *desing* aplicado no jogo, sendo esse o primeiro ponto que chamará o interesse dos alunos, quanto no assunto abordado, que deve ser muito bem abordado para poder proporcionar o aprendizado dentro do jogo e se apresentar de forma compreensível para o público alvo.

Assim posto, este projeto é nomeado como Explorando Saúde Mental, com o objetivo de introduzir alunos do Fundamental II ao que seriam transtornos e doenças mentais, auxiliando na melhoria da escola como um lugar positivo para educação e vivência e estimulando o ensino por meio da gamificação.

METODOLOGIA

Para atingir esse objetivo realizou-se as seguintes etapas; a) levantamento de referências, para fundamentação das informações usadas no jogo e das melhores metodologias que poderiam ser adotadas; b) construção do modelo do jogo, baseado nas informações e fontes obtidas na primeira etapa e c) Testes de campo com alunos do Fundamental II, para comprovar a eficiência do material didático.

Assim como aponta Figueredo, Paz e Junqueira (2015), somente o jogo por si só não é suficiente para que haja o aprendizado. O jogo deve manter a atenção do indivíduo, enfatizando seus desejos em relação ao processo, para tal é importante administrar as questões das recompensas e da motivação durante todo o jogo.

Com isso em mente, escolheu-se o modelo de jogo de cartas como palco para a aplicação do conhecimento a ser aprendido pelos alunos, dada a faceta estratégica e os formatos de jogo abrangentes usando apenas esse modelo. Com os primeiros testes realizados, notou-se um desinteresse dos alunos pelas cartas em si, nas palavras de um dos participantes dos testes: “Muito texto e pouca interação”. Tendo em vista esses resultados iniciais, buscou-se outras formas de diminuir o texto, aumentar a ludicidade do material e tornar o jogo mais competitivo.

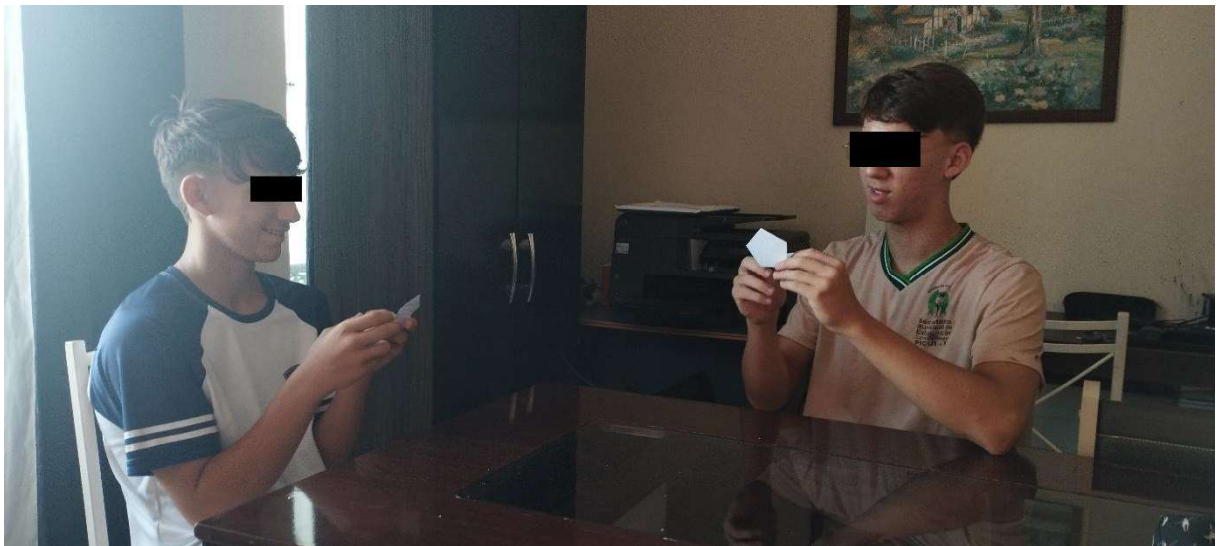
Optou-se pelo uso de algumas das doenças e transtornos mentais mais comuns para serem representados no jogo, as informações sobre cada um foram

retiradas de sites oficiais de médicos ou instituições de saúde para uma maior confiabilidade.

RESULTADOS

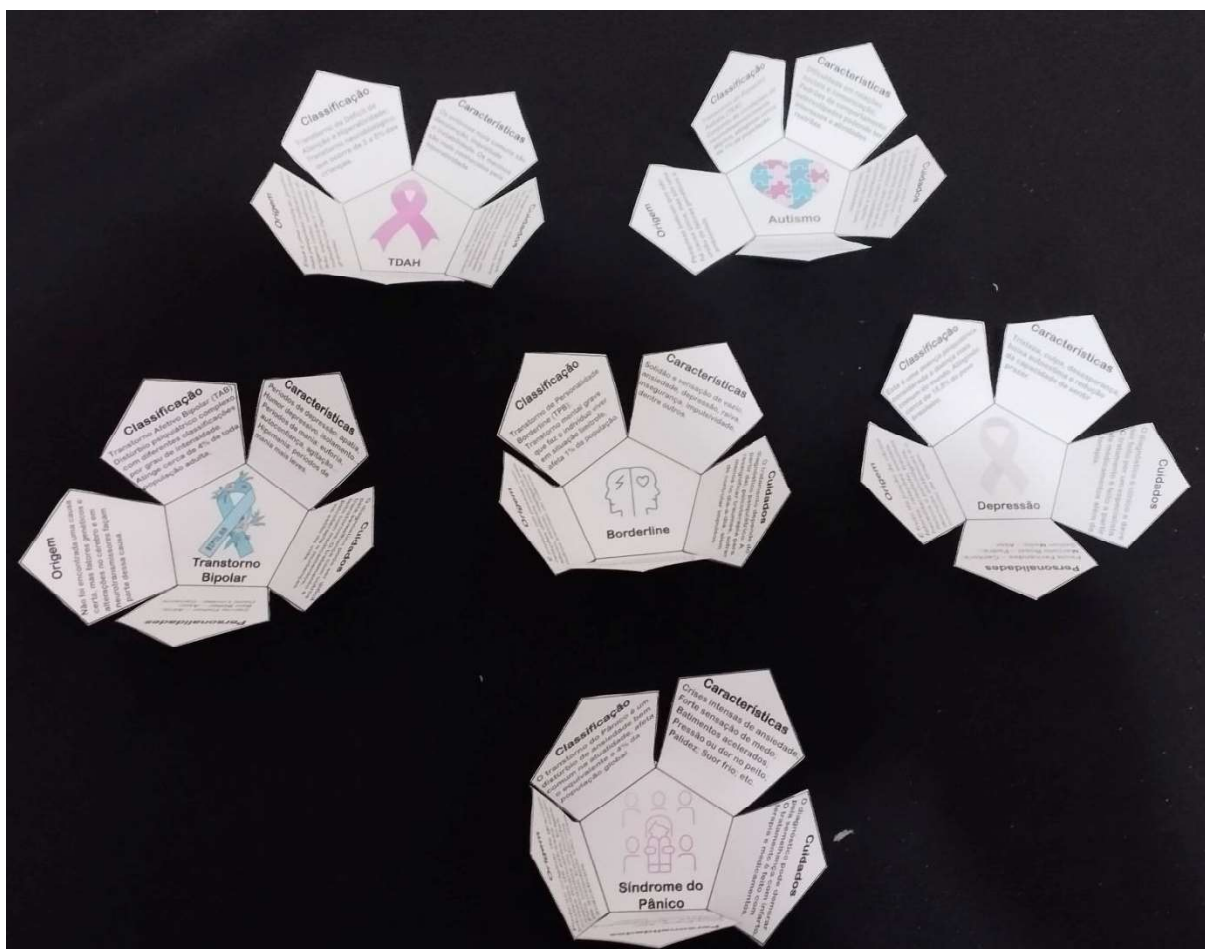
As pesquisas foram pautadas em duas linhas: a primeira foi em gamificação e projetos de jogos, afim de fundamentar o como seria feito. Os testes foram aplicados com alunos do 8º e 9º anos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Ana Maria Gomes, em horário fora da escola. A partir dos dados coletados, houve a reconstrução tanto em *desing* quanto em linguagem e regras do jogo, a Figura I mostra um desses testes, já a Figura II é o *desing* final do jogo.

Figura I – Um dos testes realizados do Explorando Saúde Mental



Fonte: Autor (2024).

Figura II – *Desing* final do Explorando Saúde Mental



Fonte: Autor (2024);

Ao fim dos testes, o Explorando Saúde Mental configurou-se como um jogo de cartas competitivo de no mínimo 2 jogadores, suas cartas são cada uma respectiva a uma doença ou transtorno mental da seguinte lista: Autismo, Borderline, Depressão, TDAH, Transtorno Bipolar e Síndrome do Pânico.

Cada carta possui 5 abas, nas quais estão as 5 categorias de informações sobre essa doença ou transtorno: Classificação, que se refere ao nome científico e taxa da população afetada; Características, que descreve os sintomas ou sinais mais comuns; Cuidados, que traz como deve-se tratar pessoas que tenham essa doença ou transtorno; Personalidades, uma aba destinada a crescer a empatia das crianças consigo mesmas e as outras a partir da visão de figuras famosas que lidam

ou

superaram problemas parecidos e, por fim, Origem, que fala dos fatores para se desenvolver esse transtorno ou doença.

Suas regras consistem em: uma rodada na qual os jogadores recebem uma carta com sua respectiva doença representada no centro e escolhem uma das abas de informação, cada um citará o que está escrito nessa área e o adversário tentará adivinhar com base nessa informação qual seria a doença ou distúrbio do outro. Caso acerte, o jogador receberá 5 pontos, caso erre, uma nova rodada é iniciada, essa valendo 4 pontos e assim por diante. Ganha quem ao final tiver mais pontos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A recepção do Explorando Saúde Mental pelos alunos foi muito positiva, com a competição sendo um bom incentivo para a o raciocínio. Muito se falou também no crescimento do vocabulário e conhecimento sobre as doenças e distúrbios que o jogo contempla.

Com base nesses resultados, conclui-se que há realmente uma ignorância sobre o assunto de saúde mental e as doenças e distúrbios mentais no ambiente escolar, o que contribui para o aumento da violência contra aqueles que são acometidos por estes ou mesmo no surgimento deles. O que agrava a imagem da escola como este lugar de violência e repressão.

Além disso, também pôde-se concluir que uma abordagem mais lúdica, fazendo-se valer da gamificação pode contribuir para essa mudança de paradigma, ajudando a disseminar esse conhecimento e contribuir na mudança de paradigma da escola.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABDA, Associação Brasileira De Déficit De Atenção. **O que é TDAH**. Online: Portal da ABDA. Disponível em: <https://tdah.org.br/sobre-tdah/o-que-e-tdah/> Acesso em 19 de março de 2024;

BRUNA, M. H. V. **Transtorno**

Bipolar. Online: Portal Drauzio Varella, 2023. Disponível em:

<https://drauziovarella.uol.com.br/doencas-e-sintomas/transtorno-bipolar-2/> Acesso em: 19 de março de 2024;

CARDEAL, Daniele. **Transtorno de Personalidade Borderline.** Online: Portal

Daniele Cardeal Psiquiatria. Disponível em:

<https://danielepsiQUIATRA.com.br/transtorno-de-personalidade-borderline/> Acesso em 19 de março de 2024;

DE LIMA, A. F. T.; COELHO, V. M. Da S.; DE CEBALLOS, A. G. Da C. **Violência na escola e transtornos mentais comuns em professores.** 18. ed. Online: Revista

Portuguesa de Enfermagem e Saúde Mental, 2017. 31-36 p. Disponível em:

<http://dx.doi.org/10.19131/rpesm.0189> Acesso em: 15 de março de 2024;

ESTANISLAU, G. M.; BRESSAN, R. A. **Saúde Mental na Escola: O que os educadores devem saber.** Porto Alegre: Artmed, 2014;

FIGUEIREDO, M.; PAZ, T.; JUNQUEIRA, E. **Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil.** IV Congresso Brasileiro de Informática na Educação, v. 1, n. 1, 2015.

SILVA, D. C. P. De O.; ALBUQUERQUE, G. A. Do C. S.; DOS SANTOS, M. M. **Gamificação na Educação Infantil.** 7. ed. São Paulo: Revista Ibero, 2017.

1041-1046 p. v. 8. Disponível em:

<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/6391/2461> Acesso em: 15 de março de 2024;

SOUSA A. J. A. **Campanha de**

comunicação – violência no trabalho (Trabalho de Projeto). Instituto Politécnico de Lisboa, Escola Superior de Comunicação Social, Lisboa. Disponível em

<http://repositorio.ipl.pt/bitstream/10400.21/3394/1/Viol%C3%Aancia%20no%20Trabalho%20%20Jacinta%20Sousa%20%20GERP%202011-2013.pdf> Acesso em: 15 de março de 2024;

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Autismo.** Online: Portal da World Health Organization, 2023. Disponível em:

https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjw2a6wBhCVARIsABPeH1sN3r6WZuV3zjJyUOkovMu1mro749D9wZA146IPrQDiu0zw2SOJtlQaAh73EALw_wcB Acesso e: 18 de março de 2024.