

REFERÊNCIAS

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;

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;

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

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=Cj0KCQjw2a6wBhCVARIsABPeH1sN3r6WZuV3zjJyUOkovMu1mro749D9wZA146lPrQDiu0zw2SOJtIQaAh73EALw_wcB Acesso e: 18 de março de 2024;

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;

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;

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.

PALAVRAS-CHAVE:

Transtornos Mentais, Escola, Gamificação.

CONTATO:



Grupo de Pesquisa em Geografia para Promoção da Saúde - Pró-saúde Geo

Acesse: www.prosaudegeo.com.br

Unidade Acadêmica de Geografia - UAG -UFMG

Curso de Licenciatura em Geografia

Rua Aprígio Veloso, 882, bairro Universitário,

UFMG/Campus I

Fone: (83) 2101-1472



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE

VII MOSTRA REGIONAL DE GEOGRAFIA DA SAÚDE/ I ENCONTRO REGIONAL DE CIÊNCIAS HUMANAS E SAÚDE



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

AUTOR:
LUCAS ANDRÉ DANTAS FERNANDES

Campina Grande - PB
Abril - 2024

INTRODUÇÃO

Diferente da 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 que são causa e/ou consequências de vários tipos de transtornos mentais. Em busca de uma mudança desse estigma da escola, este projeto se dá com um dos principais pontos sendo o uso da gamificação como ferramenta de ensino, assim como apontam Silva, Albuquerque e Santos (2022) quando concluem que a inserção de aspectos de jogos (competição, pontuação, regras, solução de problemas) pode aumentar o interesse e engajamento dos alunos, o Explorando Saúde Mental

OBJETIVO

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.

MATERIAL E MÉTODOS

Para atingir esse objetivo realizou-se os seguintes procedimentos; a) levantamento de referências; b) construção do modelo do jogo e c) Testes de campo com alunos do Fundamental II.

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 imagem 1 mostra um desses testes.



1. Retrato dos testes realizados com o jogo.
Fonte: Autoria Própria;
Foto: Lucas André;
Data: 27/03/2024.

Ao fim dos testes, o Explorando Saúde Mental configurou-se como um jogo competitivo de no mínimo 2 jogadores, cujas regras consistem em: uma rodada na qual os jogadores recebem uma carta com sua respectiva doença e escolhem uma das áreas 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.