

TUDO BEM, NÃO ESTAR BEM: Promovendo Saúde Mental Na Escola

MARIA LUIZA OLIVEIRA DE LIMA & TARCILA LORENA DE SOUZA OLIVEIRA,
Orientador: Me. Eduardo Adelino Ferreira & Coorientadora: Dra. Mônica Larissa Aires de Macêdo
Escola Sesi-Prata, Campina Grande-PB

INTRODUÇÃO

Segundo Binotto, Goulart e Pureza, (2021), houve um **aumento expressivo** de transtornos psicológicos em adolescente durante a pandemia do COVID – 19,

33,8%

ansiedade

36,4%

depressão

36,1%

estresse

O **retorno às aulas presenciais** evidenciou muitos transtornos, afetando rotinas e intensificando questões psicopatológicas. A Falta de empatia e o preconceito entorno desta temática, agravam os sintomas. Nas Escolas encontram-se muitos estudantes que enfrentam desafios como, ansiedade, baixa autoestima e depressão. **Logo, há urgência em ações que promovam autoconhecimento e mudança de perspectivas sobre o meio e sobre o “eu”.**

PERGUNTA NORTEADORA

Como a integração de um jogo lúdico e educativo pode influenciar o autoconhecimento e a saúde mental dos alunos do Ensino Médio da Escola Sesi em Campina Grande – PB, considerando o contexto de aumento dos transtornos psicológicos pós-pandemia da COVID-19?

OBJETIVO

Desenvolver um jogo de tabuleiro como meio de promoção à saúde mental e autoconhecimento para estudantes do Ensino Médio de uma escola de educação básica da Cidade Campina Grande - PB.

MÉTODO

Classificação da pesquisa: Estudo de Caso de caráter exploratório e abordagem quantitativa

Percurso Metodológico

- ETAPA 01 • Levantamento Bibliográfico
- ETAPA 02 • Plano de perguntas para o jogo
- ETAPA 03 • Desenvolvimento do Tabuleiro do jogo
- ETAPA 04 • Validação do Jogo; Questionário estruturado para validação de jogos (Nóvak e Souza,2008)
- ETAPA 05 • Análise e Ajustes do jogo pós-validação
- ETAPA 06 • Aplicação do jogos com uma turma de Alunos 3º Ano do E.M. - Questionário Estruturado com escala de Likert



Análise dos Dados:

Estadística Descritiva e Índice de Validação de Conteúdo – IVC (YUSOFF, 2019)

RESULTADOS

VALIDAÇÃO DO JOGO

Tabela 01 – Validação do Jogo: Tudo bem, não estar bem por especialistas da área de Psicologia e Educação

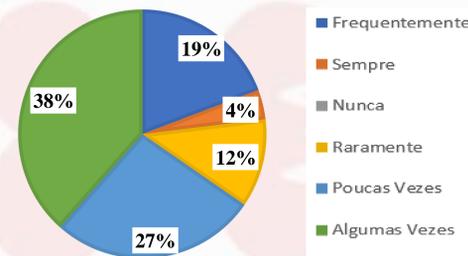
Critérios de Validação	Frequência Absoluta e Relativa				Índice de Validação de Conteúdo *I - IVC
	Concordo Plenamente (IVC = 4)	Concordo (IVC = 3)	Indeciso (IVC = 2)	Discordo (IVC = 1)	
Critério: Interação entre os jogadores					
O jogo apresenta potencialidade de cooperação e/ou competição entre os participantes.	7 (100%)	0	0	0	1
Critério: Dimensão da aprendizagem					
O jogo visa a aprendizagem.	6 (86 %)	1 (14%)	0	0	1
jogo pode ser utilizado para testar conhecimentos construídos.	7 (100%)	0	0	0	1
O jogo direciona a assimilação de dados ou fatos de maneira adequada.	3 (43%)	4 (57%)	0	0	1
Critério: Jogabilidade					
A jogabilidade do jogo é relativamente simples e propicia a imersão necessária.	5 (71%)	2 (29%)	0	0	1
Critério: Aplicação					
O jogo permite variações na aplicação.	6 (86 %)	1 (14%)	0	0	1
Critério: Desafio					
O jogo desafia o jogador e se apresentar como uma situação que busca o engajamento dos estudantes.	7 (100%)	0	0	0	1
Critério: Limitação de espaço e tempo					
O jogo pode ser aplicado em tempo adequado para as aulas.	2 (29 %)	3 (43%)	1 (14%)	1 (14%)	0,71
Critério: Criatividade					
O jogo considera situações em que a criatividade seja considerada.	2 (29 %)	3 (42%)	2 (29 %)	0	0,71
					**S - IVC 0,93

Fonte: Própria Pesquisa, 2023

Legenda: * I – IVC: Índice de Validação do Conteúdo por item $\geq 0,78$ (Aceitável) / ** S – IVC: Índice de Validação do Conteúdo Global $\geq 0,80$ (Aceitável) (YUSOFF, 2019)

PERFIL SOCIOEMOCIONAL DOS ESTUDANTES

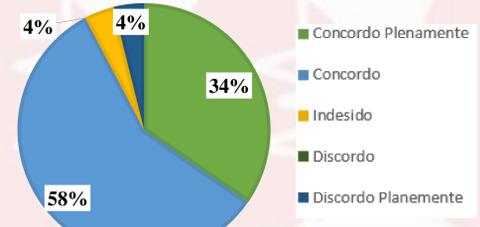
Gráfico 01 – Autoconhecimento por parte dos estudantes (Você consegue definir se estado emocional atual?)



Fonte: Própria Pesquisa, 2023

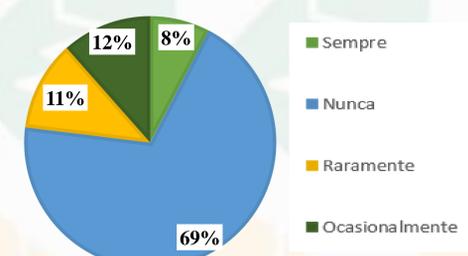
AVALIAÇÃO DO JOGO TUDO BEM, NÃO ESTAR BEM

Gráfico 03 – Compreensão dos temas abordados no Jogos por parte dos Estudantes (Depois do Jogo Consigo Compreender Melhor Os Temas Apresentados No Jogo.)



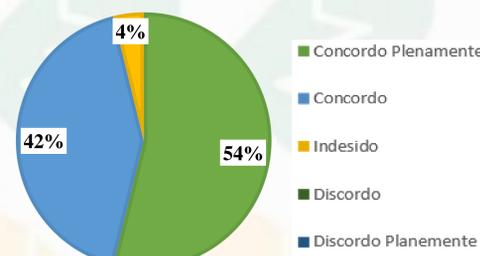
Fonte: Própria Pesquisa, 2023

Gráfico 02 – Frequência com que os Estudantes fazem Terapia com psicólogos



Fonte: Própria Pesquisa, 2023

Gráfico 04 – Nível de aceitação do Jogo (Eu me senti bem ao participar do jogo.)



Fonte: Própria Pesquisa, 2023

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo 'Tudo bem, não estar bem' destaca-se como uma **eficaz ferramenta educacional**, despertando o interesse dos alunos, estabelecendo conexões significativas e incentivando o aprofundamento nos temas abordados. A **Validação positiva (S-IVC = 0,93)** dos especialistas enfatizam sua qualidade e pertinência no contexto educacional, ressaltando seu potencial para contribuir significativamente ao desenvolvimento socioemocional dos alunos. Almejamos **contribuir** para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), com foco no **ODS 3** (Saúde e Bem-Estar) e no **ODS 4** (Educação de Qualidade para Todos).



REFERÊNCIAS

- BINOTTO, Bruna Tais; GOULART, Cláudia Maria Teixeira; PUREZA, Juliana da Rosa. PANDEMIA DA COVID-19: indicadores do impacto na saúde mental de adolescentes. *Psicologia e Saúde em Debate*, [S.L.], v. 7, n. 2, p. 195-213, 13 out. 2021.
- NÓVAK, Melina; SOUZA, Carlos Eduardo Pilleggi. Produção e aplicação de jogos didáticos para a aprendizagem de conteúdos sobre o corpo humano. 2008.
- ODS. Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável no Brasil, 2023. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acessado em: 12/2023
- YUSOFF, M. S. B. (2019). ABC of content validation and content validity index calculation. *Resource*, 11(2), 49-54