

**O JOGO COMO FERRAMENTA EDUCATIVA NA PREVENÇÃO DE
BULLYNG NA INFÂNCIA E ADOLESCÊNCIA.**

Bruna Emili Sichoski¹
Fernanda Barboza Da Silva Goes¹
Mariana Bussiki Corrêa Da Costa Kotecki¹
Mona Lisa Rezende Carrijo¹

Bullying é comumente definido como exposição a ações negativas de forma repetida durante um período de tempo por uma ou mais pessoas, além disso, envolve desequilíbrio de poder entre o agressor e a vítima.

Nos dias de hoje, pode-se observar a ocorrência de diversas situações de bullying nas escolas e grupos de amizades entre crianças e adolescentes, sendo considerado um forte impacto negativo na saúde mental e no bem-estar dos envolvidos.

Nesse contexto, há estudos que sugerem que o bullying entre crianças e adolescentes possuem diversas consequências tanto para as vítimas, como também para os agressores ao longo de toda a vida.

A prática do bullying entre crianças e adolescentes está associada a diversos problemas de saúde mental, incluindo síndromes como depressão e ansiedade; sintomas e atitudes como surtos psicóticos, pensamentos e tentativas de suicídio¹. Diante disso, pode-se observar como esse tipo de discriminação pode desencadear problemas de saúde mental duradouros na infância e juventude, o que deixa evidente a necessidade de serem feitas intervenções efetivas para o combate ao bullying.

Por isso o uso de jogos nos contextos educativos, tanto da educação superior, quanto da educação infantil e básica vem sendo muito utilizados para o ensino de maneira lúdica². Pois além de esclarecer conceitos e trazer novas perspectivas sobre assuntos difíceis de serem conversados promovem uma interação social entre colegas, bem como colocam os jogadores para competirem, fato este que os deixam mais competitivos, atentos e críticos no momento de realização da atividade de jogar.

Diante do exposto, os acadêmicos de Medicina do Univag, em atividades da disciplina curricular Programa Extensionista Integrador - PEI, realizam a territorialização na comunidade do bairro Altos da Serra, com auxílio de um agente

comunitário de saúde, da equipe de Estratégia de Saúde da Família do Altos da Serra II. Com isso, foram identificados os problemas gerais do bairro, o que permitiu a realização de uma discussão sobre os mesmos no local. Entretanto, foi feita uma análise mais aprofundada, no qual o grupo reuniu-se com o objetivo de definir a problemática que teria mais governabilidade e, ao mesmo tempo, um impacto significativo na comunidade.

Dessa forma, ficou que o grupo trabalharia o Bullying, depressão e suicídio na infância e adolescência, o qual teve como área de intervenção a Escola Municipal de Educação Básica (EMEB) Celina Fialho Bezerra.

Assim, após uma pesquisa sobre quais meios de ação seriam eficientes para abordar esse assunto, com as crianças da escola, ficou decidido que a intervenção seria feita através de um jogo de tabuleiro. Diante disso, foi planejado e desenvolvido um jogo direcionado aos alunos de 9 a 12 anos da escola com o objetivo de ensinar, de maneira lúdica, a compreenderem suas emoções, para que não tenham atitudes que afetem emocionalmente a si mesmo e as pessoas à sua volta. O nome do jogo foi “Entendendo as Emoções e o Caminho contra o Bullying”.

Para execução do Projeto Extensionista Integrador foi realizada uma simulação do jogo entre o grupo de alunos da UNIVAG, com a finalidade de verificar se seus objetivos seriam alcançados. Nesse dia, durante a simulação foi possível analisar que o jogo foi eficaz para o aprendizado acerca das emoções individuais e coletivas, como também, para reforçar a importância de expressar os próprios sentimentos. Sendo assim, foi comprovada a eficiência da aplicação do jogo, uma vez que foram alcançadas as expectativas do plano de ação.

Durante a aplicação do jogo na escola, os alunos de medicina foram bem recebidos pelos adolescentes, bem como foram surpreendidos por algumas falas mobilizadas nos pequenos grupos durante o momento de interação. A temática do *Bullying* apareceu durante o jogo e foi necessário intervenções por meio da conversa dos acadêmicos com os adolescentes. Mas também, ao mesmo tempo, diversas demonstrações de afeto foram vistas no decorrer da atividade.

O jogo atingiu o objetivo proposto pelo grupo de construir uma ferramenta de apoio educacional para auxiliar a escola na abordagem dos temas de bullying, depressão e suicídio.

Referências Bibliográficas:

1. Moore SE, Norman RE, Suetani S, Thomas HJ, Sly PD, Scott JG. Consequences of bullying victimization in childhood and adolescence: A systematic review and meta-analysis. *World J Psychiatry*, 22, março 2017. Disponível em: 10.5498/wjp.v7.i1.60. Acesso em 23 jun 2023.
2. Corrêa M da S, Dias CM, Ribeiro SG. Avaliação de jogos aplicados à saúde: um mapeamento nos anais do SBGAMES 2014 - 2021. *In: Trilha de Saúde – Artigos Completos - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGAMES)*, 21., 2022, Natal/RN. Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital [Internet]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 1307-1316. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.226110.
3. Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) Departamento Científico de Saúde Escolar. Guia Prático de Atualização. *Bullying*. 2017. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/20032d-GPA_-_Bullying.pdf. Acesso em : 01 jun 2023