

DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO EDUCATIVO PARA PROMOÇÃO DA SAÚDE MENTAL E REDUÇÃO DOS RISCOS DE SUICÍDIO NA ADOLESCÊNCIA

DEVELOPMENT OF AN EDUCATIONAL GAME TO PROMOTE MENTAL HEALTH AND REDUCE THE RISK OF SUICIDE IN ADOLESCENCE

Submissão:
16/02/2023
Aceite:
11/09/2023

Thalia Milena Lopes da Rocha ¹  <https://orcid.org/0009-0005-6913-8993>

Joyce Mazza Nunes Aragão ²  <https://orcid.org/0000-0003-2865-579X>

Soleane Mazza Nunes Bezerra ³  <https://orcid.org/0000-0003-1024-1812>

Rebeca Sales Viana ⁴  <https://orcid.org/0000-0003-1452-852X>

Eliany Nazaré Oliveira ⁵  <https://orcid.org/0000-0002-6408-7243>

Resumo

O suicídio é um fenômeno psicossocial complexo e deve ser tratado como um problema de saúde pública. Diante disso, são necessárias intervenções educativas que abordem essa temática. O objetivo do estudo foi desenvolver uma tecnologia educativa do tipo jogo de tabuleiro para promoção da saúde mental e redução dos riscos de suicídio na adolescência. Foi desenvolvido em duas etapas, foi primeiramente realizada uma revisão integrativa sobre o suicídio na adolescência, seguida da elaboração do jogo “SuperAção”, composto por um tabuleiro e vinte e sete cartas, no qual o desígnio é chegar ao ponto de chegada respondendo perguntas que abordam a problemática do suicídio. O Jogo tem o intuito de facilitar a aproximação e o diálogo entre os profissionais e/ou formandos, das áreas da saúde e da educação e os jovens, sobre um tema ainda cheio de tabus, bem como contribuir na promoção da saúde mental, nos diversos cenários onde esses sujeitos estão inseridos.

Palavras-Chaves: Suicídio; Adolescentes; Tecnologia Educativa.

¹ Enfermeira atuante na Atenção Primária de Varjota-CE. Graduada pela UVA thaliamilenalr22@gmail.com

² Docente do Curso de Enfermagem da Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA joyce_mazza@uvanet.br

³ Docente do Curso de Enfermagem da Universidade Estadual do Ceará - UECE soleanembzerra@gmail.com

⁴ Docente do Curso de Graduação em Enfermagem da Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA rebeca_viana@uvanet.br

⁵ Docente do Curso de Enfermagem da Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA elianyy@gmail.com

Abstract

Suicide is a complex psychosocial phenomenon and should be treated as a public health problem. Given this, educational interventions are needed to address this issue. The objective of the study was to develop an educational technology like a board game for the prevention of adolescent suicide. It was developed in two stages, firstly, an integrative review was carried out on suicide in adolescence, followed by the development of the game “SuperAção”, consisting of a board and twenty-seven cards, in which the aim is to reach the point of arrival by answering questions that address the problem of suicide. The Game is intended to facilitate rapprochement and dialogue between professionals and/or trainees, from the areas of health and education and young people, on a subject still full of taboos, as well as contributing to the promotion of mental health, in the various scenarios where these subjects are inserted.

Keywords: Suicide; Adolescents; Educational Technology.

Introdução

A adolescência é um período do desenvolvimento humano marcado por mudanças nos mais variados níveis, psicológico, físico e socioemocional. A maioria dos adolescentes tem uma boa saúde mental, todavia, múltiplas mudanças físicas, emocionais e sociais, exposição à pobreza, abuso ou violência, podem tornar os adolescentes vulneráveis às condições de saúde mental (OPAS, 2022).

Considerando essa problemática, e com o olhar apontado para a saúde mental do adolescente, o Governo Federal publicou em abril de 2019 a Lei 13.819, que institui a Política Nacional de Prevenção da Automutilação e do Suicídio, apresentando o assunto como uma questão de saúde pública, sendo passível de prevenção. O documento tem, dentre seus objetivos: promover a saúde mental; prevenir a violência autoprovocada (I — o suicídio consumado; II — a tentativa de suicídio; III — o ato de automutilação, com ou sem ideação suicida) e controlar os fatores determinantes e condicionantes da saúde mental (BRASIL, 2019).

Segundo a secretaria de vigilância em saúde, foram registradas 124.709 lesões autoprovocadas no País em 2019, um aumento de 39,8% em relação a 2018. Mulheres foram a grande maioria das vítimas e houve concentração na faixa etária de 20 a 39 anos, com 46,3% dos casos. A faixa etária de 15 a 19 anos aparece na segunda posição, com 23,3% dos casos (BRASIL, 2021).

Entre os adolescentes, um estudo ecológico de série temporal, realizado nas 26 Unidades da Federação do Brasil e do Distrito Federal, e nas cinco grandes regiões geográficas do Brasil, analisou 1.989 notificação de casos de lesões autoprovocadas no ambiente escolar, no período de 2011 a 2018 e identificou que essas notificações foram crescentes tanto para adolescentes do sexo feminino como do sexo masculino, destacando-se as regiões Sudeste e sul do país. A maioria das vítimas era do sexo feminino (77,1%), da faixa etária de 10 a 14 anos (57,3%), de raça/cor da pele branca (54,9%) e residentes na zona urbana (88,7%) (ARAGÃO e MASCARENHAS, 2022).

No Nordeste Brasileiro, um estudo descreveu o perfil epidemiológico e analisou a tendência temporal da mortalidade por suicídio entre adolescentes (10 — 19 anos) no período de 2001 a 2015, sendo registrados 3.194 óbitos em decorrência de suicídio na faixa etária estudada. O perfil epidemiológico foi caracterizado pelo sexo masculino, faixa etária de 15 — 19 anos, cor/raça parda e escolaridade média. A tendência apresentou padrão de crescimento no sexo masculino e declínio no feminino (SILVA *et al.*, 2021).

O suicídio e a ideação suicida, um grave problema de saúde pública, são um fenômeno complexo provocado por diversos fatores, que afeta tanto o indivíduo que pratica o ato quanto o coletivo em sua volta, causando estragos e deixando cicatrizes emocionais gravíssimas. A família, amigos e o ambiente escolar podem servir como fator de proteção, rede de apoio, em contrapartida, negligenciar este indivíduo e todo seu sofrimento pode funcionar como fator de risco (KRAVETZ et al., 2021).

Mesmo diante dessa problemática, existe um tabu em torno do suicídio que impede que o problema seja tratado clara e abertamente com a sociedade, provocando consequências negativas, tornando qualquer tipo de prevenção um paradigma (SCAVACINI, 2018). Também são necessárias atividades nos serviços de posvenção (atividades de intervenções e assistência para aqueles afetados por um ato de suicídio consumado) como uma ação coletiva de saúde pública que foca nas necessidades psicossociais dos adolescentes sobreviventes de tentativas de suicídio e na prevenção de tentativas futuras por meio de atividades como, acolhimento, psicoterapia, conscientização do tema e práticas educativas por meio de jogos.

Trata-se de estratégias fundamentais que contribuem para a prevenção da ideação suicida e diminuição do número de mortes, sobretudo, entre os mais jovens. Entretanto, devido à complexidade que envolve os riscos de suicídio, a prevenção é uma tarefa que se torna um grande desafio por parte dos profissionais de saúde, familiares e demais envolvidos no problema. Sendo assim, é necessário abordar essa temática no ambiente escolar através de estratégias que integrem a participação dos jovens.

Percebe-se a importância da atuação dos profissionais de saúde e da educação junto aos adolescentes, especialmente, na prevenção, mediante a prática educativa em saúde, na escola, local privilegiado na formação pessoal, sendo assim, é necessário trabalhar temáticas de cunho social, visto que a escola é o espaço onde eles passam a maior parte do tempo, formando vínculos, aprimorando características, socializando e compartilhando suas experiências (SILVA JÚNIOR *et al.*, 2022).

Na prática educativa em saúde, visando à promoção da saúde mental e à prevenção da violência autoprovocada, destaca-se o uso de tecnologias educativas, utilizadas pelos profissionais de saúde e de educação durante as dinâmicas de grupo juntos aos adolescentes, entre elas, citam-se as brincadeiras e os jogos elaborados pelos profissionais com a finalidade de motivar, descontrair e discutir temas importantes com os jovens (FERREIRA; PÉRICO; DIAS, 2017).

Nesse contexto, enquanto integrantes de uma liga de extensão universitária denominada Liga Interdisciplinar de Promoção da Saúde do Adolescente — LIPSA, da Universidade Estadual Vale do Acaraú-UVA, em Sobral-CE, tem por objetivo: desenvolver ações extensionistas que contribuam para a promoção da saúde e qualidade de vida dos adolescentes, especialmente, aqueles em situação de vulnerabilidade (XIMENES NETO, et al. , 2021), atuando diretamente nas ações educativas junto a adolescentes em diversos cenários, como, por exemplo, escolas, Centros de Saúde da Família, Centros Socioeducativos e Estações da Juventude localizados em Município de Sobral, interior do Ceará, onde se sentiu a necessidade do uso de tecnologias educativas para atuar com os jovens na promoção da saúde mental. Desse modo, surgiu o seguinte questionamento: Como elaborar um jogo educativo para contribuir para a promoção da saúde mental e prevenção do suicídio entre os adolescentes?

Assim, foi desenvolvido esse estudo com o **objetivo** de desenvolver uma tecnologia educativa do tipo jogo de tabuleiro para promoção da Saúde Mental e redução dos riscos de suicídio na adolescência.

Metodologia

Trata-se de um estudo descritivo, metodológico, que apresenta a elaboração de uma tecnologia educativa no formato jogo de tabuleiro, destinado à promoção da saúde mental e à redução dos riscos de suicídio na adolescência.

O estudo foi desenvolvido em **duas etapas**: a primeira foi realizada nos meses de setembro e outubro de 2021, com a realização de uma revisão integrativa cujas buscas ocorreram na Biblioteca Virtual em Saúde (BVS), utilizando os descritores da saúde (DeCS), “Adolescentes” [AND] “Suicídio”, com o intuito de identificar os aspectos epidemiológicos, os fatores de risco e as medidas de prevenção, para subsidiar teoricamente a construção do jogo educativo. Após esse resultado, partiu-se para a segunda etapa, o qual foi o planejamento para o desenvolvimento desta tecnologia, concentrando todas as informações e decisões sobre o jogo. Com base no conhecimento científico adquirido na revisão integrativa de literatura e com muita criatividade, foi elaborado o protótipo do jogo educativo para promoção da saúde mental e a redução do risco de suicídio na adolescência durante os meses de novembro e dezembro de 2021.

A seguir, o quadro 1 descreve o processo para a construção da tecnologia segundo Jaffe (2011). Primeiramente, foi criado um roteiro do jogo conforme as etapas propostas no quadro. A metodologia utilizada para o desenvolvimento do Jogo educacional proposta pela autora consta de dez etapas. Porém, este estudo desenvolveu apenas oito etapas; a etapa 9 que corresponde ao pré e pós-teste, para verificar se realmente ocorreu o aprendizado, será ainda desenvolvida pela equipe da LIPSA com os adolescentes da comunidade e publicado em estudos posteriores.

Quadro 01 – Elementos para o desenvolvimento do jogo segundo Jaffe (2011).

ETAPAS	ELEMENTOS	PROVAS
1	Objetivos específicos do jogo	Eles ficam paralelos e/ou facilitam os objetivos do jogo?
2	Encaixa-se dentro do currículo e do ambiente	Os conceitos são relevantes? Esta revisão vai fazer com que o entendimento melhore? Tem o espaço adequado e funcional para a sua implementação? Se digital, tem computadores suficientes para todos?
3	Estimula a competição	Este conflito pode ser uma limitação de tempo, a competição entre as equipes ou a competição com o coordenador do jogo, dependendo dos objetivos. O jogo se encontra com um desafio correto? Os estudantes conseguem aumentar de nível (avançar/aprender) conforme a dificuldade?
4	As regras do jogo e os critérios para o encerramento são facilmente comunicáveis	Todas as regras são aprendidas no começo, ou elas são aprendidas com o tempo? Se existem situações sem saída, o que acontece depois?
5	É divertido	Se não for divertido, pare e refaça o trabalho.
6	Provê feedback imediato aos participantes	Os estudantes sabem o que estão fazendo durante todo o tempo? Existe alguma incerteza em alguma parte do jogo? O feedback ajuda os alunos a modificarem seus conhecimentos e a melhorar a sua performance durante o jogo?
7	Atende às necessidades dos alunos	Ajuda a organizar o curso do material? É um método confiável para medir o conhecimento e a compreensão do aluno ou será que pode confundir-los? O jogo encoraja os jogadores a rirem durante o processo, em vez de rir do processo ou rir do colega? Ele tem uma natureza inclusiva?
8	Teste de campo para eliminar erros	Você faz o teste de campo e verifica se ele conseguiu atender conforme o planejado ou se necessita de revisões.
Etapas a serem realizadas posteriormente		
9	Pré-teste ou Pós-teste	Além da satisfação do estudante, verifique se realmente ocorreu o aprendizado.
10	Compartilhe com os colegas	Publique ou poste – existem muitos sites educacionais em internet.

Fonte: Jaffe (2011).

Segundo Jaffe (2011), no delineamento para elaboração do jogo, o aplicador deve estabelecer o conteúdo, problematizar o contexto de ensino do jogo de cartas e estabelecer os objetivos. Desse modo, a partir da revisão integrativa foram definidos conceitos e os objetivos do jogo, que têm como público-alvo do jogo, adolescentes, estabelecendo a temática promoção da saúde mental e redução do risco de suicídio na adolescência.

Foi realizada a elaboração textual de todas as cartas da tecnologia, considerando uma linguagem clara, de fácil compreensão e acessível ao público-alvo, e assim permitir uma maior efetivação da aprendizagem durante o jogo. Dessa forma, as cartas foram subdivididas em cinco cartas coringas e vinte e duas cartas com perguntas. Portanto, o “SuperAção” é constituído por 27 cartas, jogadas conforme as regras do jogo, utilizando um tabuleiro para percorrer o trecho do jogo, um dado de seis faces e pinos coloridos para representar cada jogador.

A formatação, layout e o design, inseridos no jogo, foram elaborados por um profissional design gráfico habilitado, através do programa CorelDRAW, utilizando as imagens e Emoji, ideogramas usados em mensagens eletrônicas e páginas da web. Logo após, sendo consultado e revisado para possíveis correções e adequação ao conteúdo. E, ao final, foi criado o Manual de Regras conforme as adaptações finais do jogo, contendo todas as informações necessárias para a aplicabilidade do jogo.

Após a confecção do protótipo, deve-se verificar se o jogo planejado está adequado ou se necessita de revisões. A equipe do estudo e os demais integrantes da LIPSA testaram o jogo para avaliar a jogabilidade das cartas e suas respectivas ações dentro do jogo de tabuleiro e do manual de regras, sendo finalizado e aperfeiçoado pelo profissional design gráfico, através do programa CorelDRAW. Concluindo todas as cartas com imagens em harmonia ao texto, realizou-se a formatação do material, configuração e diagramação, sendo todas estas informações previamente aprovadas pela equipe do estudo.

Essa tecnologia educativa foi elaborada para facilitar o diálogo entre profissionais da saúde e/ou da educação, bem como acadêmicos de ambas as áreas com os adolescentes. O jogo recebeu o nome de “SuperAção”. Logo após ter sido definido que seria uma tecnologia do tipo jogo de tabuleiro, foi construído de maneira que permitisse ser jogado por dois a quatro participantes, ficando a critério dos mesmos a escolha e o tempo do jogo sendo definido conforme as regras e sua finalização.

Resultados

Os resultados da revisão integrativa evidenciaram haver uma diversidade de causas para desenvolver um comportamento suicida, relacionada a questões sociais, econômicas e culturais, diretamente interligadas, quando esses adolescentes são expostos ao sofrimento psíquico através da violência, transtornos psicológicos, relações familiares, pessoais e coletivas conturbadas, padrões sociais e poder midiático.

Diante dessas informações, podemos dizer que o suicídio tem causas multifatoriais e pode ocorrer com qualquer pessoa, independentemente da faixa etária, gênero, sexualidade e situação econômica. Pessoas consideradas saudáveis não estão livres de desenvolver comportamento suicida. Os achados da revisão também enfatizaram a incrementação de políticas públicas e a necessidade de profissionais capacitados para trabalhar com os adolescentes.

Jogo SuperAção

Trata-se de um jogo de tabuleiro composto por: um tabuleiro, quatro pinos de cores variadas (um para cada jogador), um dado, 27 cartas e um manual de regras. Poderão jogar de dois a quatro participantes, devendo ser mediado por um profissional ou estudante de graduação da área de saúde e/ou educação. Primeiramente, os jogadores fazem a leitura do Manual de regras do Jogo SuperAção,

elaborado pelos autores, para possibilitar um maior entendimento sobre o jogo e suas regras. A figura 01 apresenta esse manual elaborado.

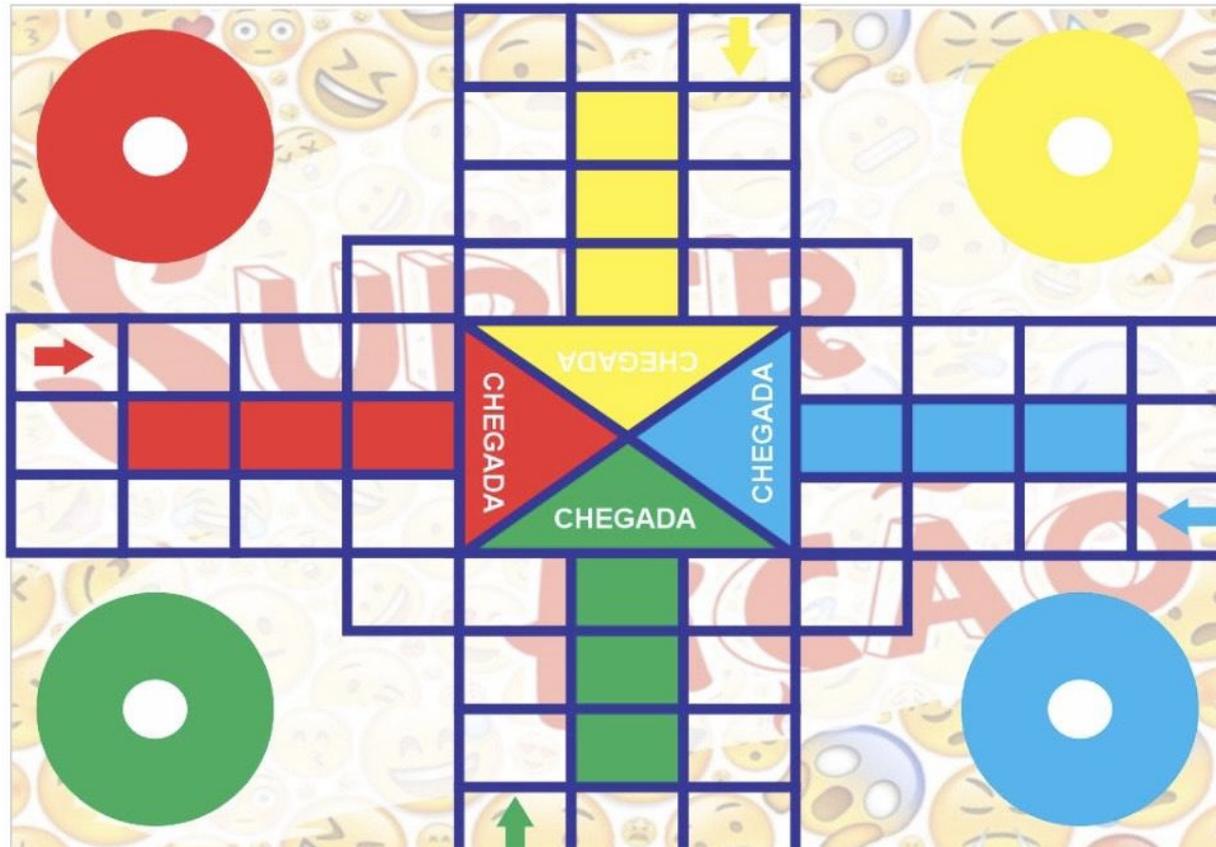
Figura 01 – Manual de Regras do Jogo SuperAção. Sobral/Ceará-Brasil, 2021.



Fonte: elaborado pelos autores

Em seguida, cada jogador escolhe um pino na cor de sua preferência para representá-lo no percurso do tabuleiro apresentado na Figura 02.

Figura 02 – Versão Final do Tabuleiro do Jogo SuperAção. Sobral/Ceará-Brasil, 2021.



Fonte: elaborado pelos autores

Cada jogador se posiciona com seu pino na cor selecionada por ele. A partida se inicia quando o primeiro jogador lança o dado de seis faces. Após o resultado apresentado no dado, o jogador deve se posicionar no local indicado pela seta para percorrer o trajeto e andar o total de casas indicadas pelo dado, onde o mesmo terá que percorrer todo o percurso pelo tabuleiro até chegar nas casas coloridas a qual escolheu.

O dado será lançado por cada participante, e antes de percorrer o total de casas no tabuleiro correspondente ao número do dado, terá que responder às perguntas contidas nas cartas do jogo. A maioria das cartas contém perguntas do tipo “Verdade ou Mito”, apresentadas na figura 03.

Figura 03 – Carta Verdade ou Mito do Jogo SuperAção. Sobral/Ceará-Brasil, 2021



Fonte: elaborado pelos autores

Estas cartas foram produzidas conforme os embasamentos teóricos contidos na revisão integrativa. Elas serão embaralhadas para que cada jogador, em sua vez, retire uma, e na sequência respondam, iniciando assim os diálogos sobre a temática, esclarecendo dúvidas com os profissionais e/ou formandos, especialmente, das áreas da saúde e/ou educação que estão mediando o jogo, possibilitando aos adolescentes refletirem e aprenderem sobre o assunto enquanto se divertem e cumprem os desafios contidos em cada carta do jogo.

Os jogadores avançam as casas até o final do jogo, à medida que são respondidas corretamente às perguntas contidas nas cartas. Haverá, também, cartas especiais que auxiliarão, ou não auxiliarão a chegada mais rápida de cada jogador, conforme apresentado na figura 4. No Manual de Regras, é explicado como cada carta especial funciona.

Figura 4 – Carta Especial (+Ação) do Jogo SuperAção. Sobral/Ceará-Brasil, 2021.

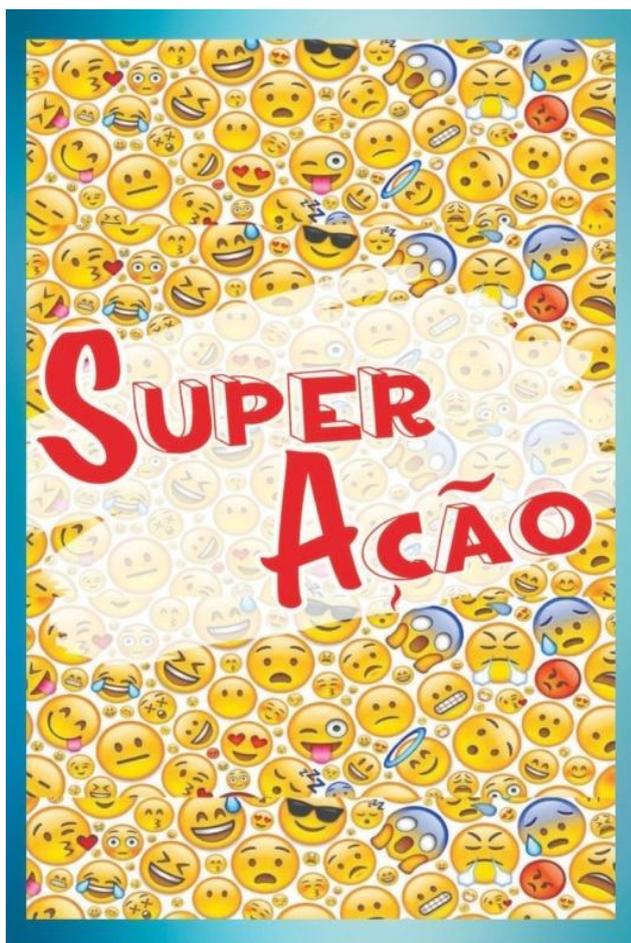


Fonte: elaborado pelos autores

Quando o participante chegar às casas coloridas, deverá jogar o dado novamente, sendo obrigatório retirar no dado o mesmo valor de casas que respectivamente contém no tabuleiro. Assim, o mesmo alcançará a etapa final, vencendo o jogo.

A figura 05 apresenta o verso de todas as cartas do jogo.

Figura 05 – Verso de todas as cartas do Jogo SuperAção. Sobral/Ceará-Brasil, 2021.



Fonte: elaborado pelos autores

Discussão

A elaboração do Jogo SuperAção teve o intuito de facilitar a aproximação e o diálogo entre os profissionais e/ou formandos, especialmente, das áreas da saúde e da educação, incluindo os jovens, sobre um tema ainda cheio de tabus, como o suicídio, bem como contribuir para a promoção da saúde mental nos diversos cenários onde esses sujeitos estão inseridos.

É preciso abrir espaço para o diálogo aberto sobre o suicídio, em especial, entre os mais jovens, pois conversar sobre o tema suicídio não aumenta as probabilidades do risco de suicídio. Pelo contrário, contribui para a compreensão do problema, possibilitando estratégias de prevenção dentro da própria família do sujeito, como aponta o estudo de Braga e Dell’Aglia (2013).

Os adolescentes têm apresentado um crescimento nas notificações das lesões autoprovocadas no ambiente escolar, sendo assim, é fundamental que os profissionais estejam alertas ao comportamento autolesivo, dialogando com os jovens, visando à intervenção precoce, bem como estejam atentos ao uso de mídias sociais

pelos jovens e seu impacto sobre suas vidas (ARAGAO E MASCARENHAS, 2022).

Os setores da saúde, educação e assistência social devem se articular para fortalecer as ações de prevenção às violências autoprovocadas. A escola pode contribuir com a identificação, notificação e manejo dos casos, além de realizar encaminhamentos, promover a articulação da instituição de ensino com a rede municipal e o apoio aos alunos e seus familiares (ARAGÃO e MASCARENHAS, 2022). Desse modo, sugere-se que o jogo possa ser utilizado principalmente com adolescentes escolares, pois é o local onde os adolescentes passam a maior parte do seu tempo.

É preciso promover o bem-estar psicológico e proteger os adolescentes de experiências adversas e fatores de risco que possam afetar seu potencial de prosperar, pois, além de serem fundamentais para seu bem-estar, beneficiam sua saúde física e mental na vida adulta (OPAS, 2022).

O jogo “SuperAção” tem o intuito de possibilitar aos participantes a aprendizagem sobre o suicídio, seus fatores de risco, bem como as medidas de prevenção e apoio, à medida que respondem a questões do tipo Verdade ou Mito, contidas nas cartas elaboradas a partir da revisão integrativa, permitindo ao jogador refletir e aprender sobre a temática durante o jogo, interagindo com os pares e profissionais ou formandos das áreas de saúde e/ou educação. O adolescente deve ser estimulado a respeitar seus próprios limites, comunicar como deseja ser ajudado, reconhecer precocemente sintomas e conhecer formas de buscar ajuda e participar ativamente do próprio cuidado (SILVA *et al*, 2022).

Essa tecnologia educativa foi elaborada para oferecer ao participante entretenimento conforme cada jogada do dado, podendo enfrentar surpresas e desafios com cartas coringas ao longo do jogo; desse modo ele vai aprendendo e se divertindo. Sendo assim, o jogo contribui para promover a saúde mental dos adolescentes, pois visa promover a interatividade e colaboração entre os participantes, motivando individualmente o sujeito, reforçando as habilidades, além de ter um *feedback* imediato dos mediadores do jogo, sobre sua aprendizagem.

Semelhantemente, outro estudo que apresenta o jogo “Roleta da Saúde” cujo objetivo era empoderar o público-alvo a respeito da depressão, descreve a experiência do uso da tecnologia educativa como forma de empoderar o adolescente de escola pública sobre a depressão e os fatores associados à mesma. Trata-se de uma roleta dividida entre valores ou as seguintes indicações: “Passa a vez”, “Paga Prenda” e “Perde tudo”. Dividem-se os jogadores em dois grupos e cada um deles seleciona um líder com a função de porta-voz da equipe. Percebeu-se um ambiente favorável ao compartilhamento do conhecimento em saúde para os estudantes, viabilizado pela utilização de tecnologia educativa, sendo estratégia no incentivo ao empoderamento dos adolescentes na busca do autocuidado (FERREIRA *et al*, 2019).

Outro estudo elaborou e validou um material educativo para fortalecer a assistência em saúde aos adolescentes sobre a autolesão não suicida, destacando que o material promove a compreensão ampliada desse conteúdo, enquanto fenômeno multifatorial, que envolve não apenas fatores individuais e relacionais, mas também diversos determinantes sociais de saúde. O material educativo caracteriza esse fenômeno e aborda conhecimentos úteis para assistência em saúde a partir do acompanhamento interprofissional e intersetorial (SILVA *et al.*, 2022).

Jogos educativos constituem eficiente estratégia de promoção da saúde para adolescentes, devendo ser incentivada sua construção por profissionais de saúde e de educação como estratégia para a promoção da saúde (MARIANO *et al*, 2013). Entretanto, notam-se carências na utilização de recursos tecnológicos em ambientes educacionais com a finalidade de construção e fixação de conteúdos, de maneira lúdica, atrelados a um modelo educacional antigo, no qual inexistente a sensibilização dos sujeitos mediante a formação de opiniões em torno de problemas existentes entre os colegas de sala de aula (FERREIRA *et al*, 2019).

Por fim, esse estudo, também visa contribuir para divulgar o conhecimento da elaboração dos jogos educativos para adolescentes, especialmente, sobre a promoção da saúde mental e as violências autoprovocadas.

Considerações finais

A adolescência é um período complexo da vida do ser humano, acompanhado de diversas mudanças biológicas, psicológicas e sociais. Desse modo, muitos jovens passam pela adolescência de maneira conflituosa. As violências autoprovocadas, principalmente, a ideação suicida e/ou as tentativas de suicídio, e o próprio suicídio estão presentes nessa fase da vida, merecendo atenção especial da família e dos profissionais da saúde e da educação.

Compreender a adolescência e suas vulnerabilidades é imprescindível para uma atenção em saúde qualificada, constituindo-se, assim, uma temática relevante para a formação dos profissionais de saúde. Em razão disso, estratégias como a construção e o uso de tecnologias educativas no âmbito da promoção da saúde mental do adolescente se fazem essenciais por contribuírem para compartilhar

o conhecimento e, principalmente, levando o jovem a refletir sobre sua realidade e modificando seu comportamento. Além de potencializar e capacitar os profissionais e os formandos acerca da temática, tornando-os aptos para identificar problemas, levantar possibilidades, discutir estratégias e articular condutas para o enfrentamento do problema à medida que facilitam a interação dos profissionais com os jovens.

Nesse sentido, espera-se que o jogo educacional para prevenção do suicídio possa despertar a curiosidade e a sensibilidade referente à temática, tanto dos adolescentes enquanto público-alvo, quanto dos profissionais e/ou formandos das áreas de saúde e educação, nos diversos cenários onde estão inseridos.

O jogo pode ser utilizado nas ações de extensão universitária junto aos adolescentes. A extensão universitária se insere no tripé universitário, com o ensino e a pesquisa, visando à interação com a comunidade, sendo imprescindíveis o uso de tecnologias educativas embasadas cientificamente, que poderão facilitar essa interatividade e o compartilhamento de conhecimentos científicos e populares, especialmente, com os adolescentes e jovens.

Este estudo teve o intuito de contribuir com o conhecimento sobre a elaboração de tecnologias educativas em saúde que possam facilitar o diálogo entre os profissionais e/ou formandos e os adolescentes, em especial, nas atividades de extensão universitária. A tecnologia elaborada tem potencial para contribuir para facilitar a aprendizagem e reflexão do adolescente sobre o suicídio, de maneira lúdica e interativa, e, conseqüentemente, promover a saúde mental dos jovens.

Sua construção exigiu dos pesquisadores conhecimento científico sobre a temática, para tal, foi elaborada uma revisão integrativa de literatura, buscando os diversos fatores intervenientes do suicídio. Os achados da revisão integrativa apontaram os principais fatores de risco para o suicídio, bem como os fatores de proteção e meios de obter ajuda, contribuindo assim, com a elaboração de uma tecnologia educativa consistente, embasada em achados científicos. Exigiu, também, criatividade para o planejamento da elaboração da tecnologia. No final, alcançou-se o objetivo do estudo mediante um desenvolvimento metodológico e sistemático.

Como limitações do estudo, cita-se a necessidade da validação do jogo por especialistas em saúde, bem como a avaliação pelo público-alvo. Etapas que serão realizadas em estudos posteriores. Sugerem-se, ainda, novos estudos sobre as violências autoprovocadas entre os adolescentes, pois, trata-se de um problema de saúde pública.

Referências

ARAGÃO, C. M. C, MASCARENHAS, M. D. M. Tendência temporal das notificações de lesão autoprovocada em adolescentes no ambiente escolar, Brasil, 2011-2018. **Epidemiologia e Serviços de Saúde**, Brasília, 31(1):e2021820, 2022

BRAGA, L. L; DELL'AGLIO, D. D. Suicídio na adolescência: fatores de risco, depressão e gênero. **Contextos Clínicos**, 6(1), p. 2-14, 2013. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/cclin/v6n1/v6n1a02.pdf>. Acesso em: 02 dez. 2021.

BRASIL. Ministério da Saúde. Mortalidade por suicídio e notificações de lesões autoprovocadas no Brasil. **Boletim epidemiológico** – 33, v. 52, n. 33, p. 01-10, 2021. Disponível em: https://www.gov.br/saude/pt-br/media/pdf/2021/setembro/20/boletim_epidemiologico_svs_33_final.pdf. Acesso em: 02 dez. 2021.

BRASIL. **Lei Nº 13.819**, de 26 de abril de 2019. Institui a Política Nacional de Prevenção da Automutilação e do Suicídio e dá outras providências. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 26 abr. 2019. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2019-2022/2019/Lei/L13819.htm . Acesso em: 24 nov. 2019.

FERREIRA, S. R. S.; PÉRICO, L. A. D.; DIAS, V. R. F. G. A complexidade do trabalho do enfermeiro na Atenção Primária à Saúde. *Rev. Bras. Enferm.*, v. 71, supl. 1, p. 704-709, 2017. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-71672018000700704&lng=e&nrm=iso. Acesso em: 15 mar. 2021.

JAFFE, L. Games are multidimensional in educational situations. In: BRADSHAW, M.J.; LOWENSTEIN, A.J. *Innovative teaching strategies in nursing and related health professions*. 5nd ed. Boston, EUA: Jones and Bartlett Publishers; 2011. p 175-87.

KRAVETZ, P. L.; MADRIGAL, B. C.; JARDIM, E. R.; OLIVEIRA, E.C.; MULLER, J.G.; PRIOSTE, V. M. C.; WANDERBROOKE, A. C.; POLLI, G. M. Representações Sociais do Suicídio para adolescentes de uma Escola Pública de Curitiba, Paraná, Brasil. *Ciência & Saúde Coletiva*, 26(4):1533-1542, 2021

MARIANO, M. R.; PINHEIRO, A. K. P.; AQUINO P. S.; XIMENES, L. B.; PAGLIUCA, L. M. F. Jogo educativo na promoção da saúde de adolescentes: revisão integrativa *Rev. Eletr. Enf.* [Internet]. 2013 jan/mar;15(1):265-73. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5216/ree.v15i1.17814>. doi: 10.5216/ree.v15i1.17814

OPAS. **Organização Pan-Americana da Saúde**. Saúde mental dos adolescentes. <https://www.paho.org/pt/topicos/saude-mental-dos-adolescentes>

SCAVACINI, K. **O suicídio é um problema de todos: a consciência, a competência e o diálogo na prevenção e posvenção do suicídio**. Tese (Doutorado em Psicologia) Universidade de São Paulo (USP). São Paulo. 2018, 271f. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-26102018-155834/pt-br.php>. Acesso em: 03 mar. 2021.

SILVA JÚNIOR, J. A. da; MATOS, S. G; SILVA, L. E. S.; TORRES, C. A. F., ALVES, D. G. S., BELÉM, L. C. O., FREITAS, C. A. S. L., ARAGÃO J. M. N.; Experiências de educação em saúde com jovens: relato de estudantes de enfermagem. **Res., Soc. Dev.** 2022;11(10). <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v11i10.32648>

SILVA, A.C; MIASSO, A.I.; ARAÚJO, A, BARROSO, T. M. M. D. A, SANTOS, J. C. P.; VEDANA, K. G.G. Prevention of non-suicidal selfinjury: construction and validation of educational material. **Rev. Latino-Am. Enfermagem**. 2022;30(spe):e3735. [Access month day year]; Available in: URL . <https://doi.org/10.1590/1518-8345.6265.3735>

SILVA, P. J DA C.; FEITOSA, R. A.; MACHADO, M. F.A; QUIRINO, T. R. L. S; CORREIA, D. S.; WANDERLEY, R. DE A.; SOUZA, C. D. F. DE. Perfil epidemiológico e tendência temporal da mortalidade por suicídio em adolescentes / Epidemiological profile and temporal trend of suicide mortality in adolescents. **J. bras. psiquiatr** ; 70(3): 224-235, jul.-set. 2021. T <https://doi.org/10.1590/0047-208500000338>.

XIMENES NETO, F. R. G.; OLIVEIRA, E. N.; MARQUES, K. M. A. P.; VIANA, R. S.; ARAGÃO, J. M. N.; CARNEIRO, M. S. M. Atuação das ligas de enfermagem frente à pandemia da COVID-19. São Paulo: **Rev Recien**. 2021; 11(36):451-461.