



**Anais do Seminário de Pesquisa e
Produtividade da FESV e FESVV**

GAMIFICAÇÃO E SAÚDE: FORMAS DE INTERVENÇÃO JUNTO A ADOLESCENTES ATRAVÉS DO AMBIENTE METAVERSO

Sátina Priscila Marcondes Pimenta¹

Fabiana Salvador²

A presente proposta de solução tem como intenção atuar sobre o problema do aumento dos sintomas de ansiedade e da depressão que vem acometendo os adolescentes. É sabido que tal fase de desenvolvimento por si só traz a possibilidade de apresentação de sintomas que podem levar ao desenvolvimento de transtorno de ansiedade generalizada e a depressão, pois se tratar de uma fase de descobertas e conflitos pessoais, entretanto, a pandemia gerou um agravamento destas possibilidades. De acordo com Carvalho (2021) antes da pandemia, levantamentos sugeriam que sintomas depressivos eram comuns a 12,9% desse grupo. Já durante a crise do coronavírus, essa taxa subiu para 25,2%. Os sinais ansiosos por sua vez, aumentaram de 11,6% para 20,5%. E o índice tendia a ser maior conforme o avanço da pandemia. A pandemia também gerou aumento de uso de jogos, principalmente os de simulação de realidade, entre as pessoas de 13 a 17 incompletos anos, ou seja os adolescentes. Muitos deles inclusive possuem apenas redes de interação social quando estão online e os motivos desta limitação relacionados a falta de rede de apoio, ou não identificação da mesma, entre familiares e colegas reais. Esta situação gera então o reconhecimento de si através de avatares onde os adolescentes expressão suas ideias, pensamentos e sentimentos, nos jogos, recompensando-se a cada tarefa cumprida ou a cada desafio finalizado. A presente proposta extensão tem como objetivo proporcionar a 50 adolescentes de escolas públicas e privadas da região metropolitana, através da gamificação em ambiente virtual imersivo

¹ Discente do curso de Psicologia da FESV. E-mail: satina.pimenta@estacio.br

² Discente do curso de Administração da FESV. E-mail: fabiana.salvador@estacio.br



**Anais do Seminário de Pesquisa e
Produtividade da FESV e FESVV**

(metaverso), um espaço de compreensão, identificação e apoio sobre comportamentos/sintomas de ansiedade ou depressão. A ideia mostra-se inovadora pois atua sobre a realidade social do adolescente pertencente a Geração Alpha utilizando de metodologias e ferramentas inovadoras que estão alinhadas a Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs). Conforme descreve Ramos e Cruz (2021), um jogo digital é um recurso que pode ser utilizado sem a presença física, com potencial de engajamento e motivação dos jogadores, constituindo-se numa experiência lúdica e divertida. Importante frisar que a gamificação no âmbito da saúde já vem sendo realizada nas áreas da saúde do trabalhador, saúde alimentar e também na saúde mental, a partir de aplicativos. Portanto, a proposta é levar esta possibilidade para adolescentes do Estado do Espírito Santo. Importante frisar que a gamificação no âmbito da saúde já vem sendo realizada nas áreas da saúde do trabalhador, saúde alimentar e também na saúde mental, a partir de aplicativos. OBJETIVO GERAL: A presente proposta extensão tem como objetivo proporcionar a 50 adolescentes de escolas públicas ou particulares da região metropolitana, através da gamificação em ambiente virtual imersivo (metaverso), um espaço de compreensão, identificação e apoio sobre comportamentos/sintomas de ansiedade ou depressão. OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 1- Desenvolver aplicativo para a atividade proposta; 2- Atuar junto as escolas públicas e privadas na busca de adolescentes para a realização da extensão; 3- Observar e analisar os adolescentes na interação com o aplicativo de gamificação; 4- Realizar feedback com as equipes de saúde regionalizadas. METODOLOGIA: A proposta estrutura-se em etapas que poderão ser revisadas porém trazem um norte de como ocorrerá a atuação. 1- Comunicação com as escolas Estaduais de referência para apresentar a proposta indicada. 2- A partir do aceite da escola serão realizadas quatro reuniões online via Google Meet ou outra ferramenta equiparada: coordenadores, professores, pais e adolescentes. 3 - A demanda poderá ser espontânea, ou seja, o próprio adolescente busca pelo programa; ou por indicação da escola. 4 - Quando da demanda não espontânea membro da equipe entrará em



**Anais do Seminário de Pesquisa e
Produtividade da FESV e FESVV**

contato com os adolescentes para explicar a proposta. 5- A inclusão do adolescente se dará com sua anuência e de seu responsável legal mediante termo de consentimento e livre esclarecimento. 6- A participação do adolescente se dará a partir de seu cadastro no App Adolescer. 7- Ao cadastrar-se o adolescente realizará a construção de seu avatar e criará um *nickname*, preservando a sua identidade no metaverso. 8- O adolescente terá tarefas produzidas pelos profissionais da Psicologia, em conformidade com as questões éticas necessárias. 9- A cada etapa realizada o sistema indicará um score de ansiedade e depressão do adolescente que apenas será de conhecimento da equipe. 10- Verificado score que indique índices de intervenção um membro da equipe da psicologia entrará em contato com o adolescente através dos canais deixados por ele no cadastro, realizando um acolhimento. 11- Caso o adolescente encontrar-se em crise poderá o mesmo clicar em um “botão do pânico” que estará presente no metatarso do game, a partir daí em até 48h o profissional da psicologia estará entrando em conto com o adolescente conforme indicado acima. 12- Verificada a necessidade de encaminhamento a rede de saúde o membro da equipe entrará em contato com o focal da Unidade de Saúde da Regionalidade do adolescente para realizar as ações que julgar necessárias.

REFERENCIAL TEÓRICO: Avaliação da relevância social da proposta, destacando sua capacidade de envolver e gerar impacto positivo na vida do cidadão e a sua relação com os princípios de universalidade, integralidade e equidade do SUS, de forma transparente e com acesso à informação. O estado do Espírito Santo é composto de acordo com o IBGE de 369.534 pessoas sendo que 25382 estão na faixa etária entre 15 e 19 anos. O intuito dessa proposta é atuar no âmbito da saúde mental dos adolescentes, especificando as situações que podem contribuir para o aumento dos quadros de ansiedade e depressão entre adolescentes. “A adolescência é um período crucial para o desenvolvimento e manutenção de hábitos sociais e emocionais importantes para o bem-estar mental. Estes incluem: a adoção de padrões de sono saudáveis; exercícios regulares; desenvolvimento de enfrentamento, resolução de



**Anais do Seminário de Pesquisa e
Produtividade da FESV e FESVV**

problemas e habilidades interpessoais; e aprender a administrar emoções. Ambientes de apoio na família, na escola e na comunidade em geral também são importantes” (OMS, s/p). Nesse sentido, é importante a criação de espaços para ouvir os adolescentes e, por meio da escuta qualificada de seus relatos, identificar suas principais queixas relacionadas aos sintomas da ansiedade e depressão, para que estas possam ser trabalhadas com auxílio do grupo e dos profissionais de psicologia. A partir dessa identificação, será possível propor e desenvolver estratégias em que as queixas decorrentes da ansiedade e depressão. Nesse contexto, a internet possui considerável relação com o cotidiano dos jovens, e, assim, pode estar relacionada ao aumento dos casos de ansiedade e depressão, especialmente nos estudantes. RESULTADOS: Busca-se ampliar o acesso a adolescentes que apresentem sintomas de depressão ou ansiedade com a intenção de realização de mapeamento e intervenção multiprofissional dos mesmos. Tal mapeamento pode garantir a ação direta em indivíduos que não fazem parte do quadro de atenção da saúde pública do ES gerando assim ação de busca ativa destes mediante ambiente virtual que os apeteçam.

Palavras-chave: gamificação, adolescentes, saúde.