

SAÚDE MENTAL E RISCO DE SUICÍDIO EM USUÁRIOS DE DROGAS^{1*}

Profa. Dra. Eliany Nazaré Oliveira¹

Mestrado Acadêmico em Saúde da Família/UFC
Mestrado Profissional em Saúde da Família/RENASF

elianyy@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-6408-7243>

98

Equipe: Paulo Cesar Almeida² | Francisco Rosemiro Ximenes Neto¹ | Maristela Inês Osawa Vasconcelos¹ | Alexandre Rolim Fernandes³ | Roberta Magda Martins Moreira⁴ | Heliandra Linhares Aragão⁵ | Lorena Saraiva Viana⁶ | Andressa Galdino Carvalho⁸ | Altenório Lopes de S. Filho (in Memoriam) | Gleisson Ferreira Lima⁴ | Bruna Torres Melo⁸ | Carla Suyane Gomes de Andrade⁸ | Letícia Mara Cavalcante Lima⁹ | Milton César Xavier Dutra¹⁰ | Lucas Marques Ribeiro¹¹ | Caio San Rodrigues⁹

1 – Coordenadora do Projeto e Professora Doutora no Curso de Enfermagem na Universidade Estadual Vale do Acaraú – UVA.

2 - Professor Doutor no Curso de Enfermagem da Universidade Estadual do Ceará – UECE.

3 - Professor Doutor no Curso de Engenharia da Computação na Universidade Federal do Ceará – UFC.

4 - Doutoranda em Cuidados Clínicos pela Universidade Estadual do Ceará – UECE.

5 - Mestranda em Saúde da Família pela Universidade Federal do Ceará – UFC.

6 - Enfermeira. Mestre em Saúde da Família pela Universidade Federal do Ceará – UFC.

7 - Enfermeira pela Universidade Estadual Vale do Acaraú – UVA.

8 - Residente em Saúde da Família pela Escola de Saúde Pública Visconde de Sabóia – ESP-VS.

9 - Acadêmico de Enfermagem pela Universidade Estadual Vale do Acaraú – UVA.

10 - Acadêmico de Engenharia da Computação pela Universidade Federal do Ceará – UFC.

11 - Acadêmico de Ciências da Computação pela Universidade Estadual Vale do Acaraú – UVA.

Recebido: setembro 2022 Aceito: Fevereiro 2023

O consumo abusivo e problemático de drogas pode influenciar de forma decisiva no processo de saúde-doença mental dos usuários e de suas famílias. Diante desse contexto, inserem-se também os aspectos relacionados ao suicídio que, por sua vez, se caracteriza como o ato intencional de um indivíduo para extinguir sua própria vida. Observa-se também o surgimento do uso das tecnologias enquanto ferramenta potencial para se trabalhar os diversos aspectos no âmbito da saúde, por meio de métodos lúdicos e reflexivos.

Nesta perspectiva, discute-se que o uso abusivo de drogas envolve um contexto complexo que causa grande impacto na sociedade, assim como há a necessidade em se promover

^{1*} Material apresentado na SEMANA DA CIENCIA E TECNOLOGIA “BICENTENÁRIO DA INDEPENDÊNCIA: 200 anos de Ciência, Tecnologia e Inovação no Brasil” Desenvolvimento científico e tecnológico no semiárido e nos enclaves úmidos da região Norte cearense., em outubro de 2022. UVA, Sobral, Ceará. Apoio CNPq - Processo 404417/2022-1

qualidade de vida aos indivíduos afetados por esse agravo, principalmente no que concerne à saúde mental, a qual se encontra fragilizada. Ademais, constitui-se como fator contribuinte para a tentativa de suicídio, que associadas, consistem em um grave problema de saúde pública (RIBEIRO *et al.*, 2016).

Nesse contexto, a construção de jogos interativos/educativos como ferramenta tecnológica surge como facilitador do processo de aprendizagem, pois, através de metodologias lúdicas, os usuários acabam se envolvendo mais nas atividades propostas e, assim, obtêm conhecimentos e informações de maneira mais ágil. Sendo assim, o jogo pode despertar habilidades, atitudes e comportamentos, fazendo com que seus atos sejam mais intensos e espontâneos. Além disso, o processo de gamificação possibilita que o usuário se torne protagonista no seu processo de ensino-aprendizagem (COSTA; MARCHIORI, 2016).

Ressalta-se, portanto, a relevância científica e social do jogo **SerTão Bom** traz importantes reflexões sobre o uso abusivo/problemático de drogas, estratégia de redução de danos e o risco de suicídio, na perspectiva de apresentar soluções para minimizar questões sociais, enquanto proposta de atuação transformadora da realidade sócio-política no âmbito das temáticas abordadas.

APLICAÇÕES JÁ EVIDENCIADAS

O jogo interativo **SerTão Bom** tem contribuído com a promoção e cuidado em saúde mental já que é uma ferramenta que leva conhecimento sobre as drogas, redução de danos e risco de suicídio. o jogo interativo (SerTão Bom) foi elaborado a partir dos pressupostos do modelo ADDIE referente à sigla *Analyze, Design, Develop, Implement e Evaluate* (Análise, Projeto, Desenvolvimento, Implementação e Avaliação), conhecido também como *Designer Instrucional Contextualizado* (DIC), metodologia proposta por Filatro (2008) para construção e validação de jogos educativos, as quais foram seguidas nesse estudo, sendo adaptado para aplicação para com a comunidade em geral.

Trata-se, portanto, de um jogo estilo quiz, com total de 196 perguntas, disponível off-line para sistema Android, desenvolvido por meio do programa Unity em formato 2D.

Pensou-se em um nome para o jogo correspondente a “SerTão Bom”, uma vez que remete à região nordeste, para valorização da mesma, com a palavra sertão, ao mesmo tempo que tem função conotativa em “ser tão “bom”, termo referente à pessoa conhecedora de algum assunto, objetivo almejado na construção do aplicativo. A logomarca do jogo está em processo de registro no Instituto Nacional da Propriedade Industrial – INPI, com o seguinte nº de processo: 92080614 como “JOGO INTERATIVO NA ÁREA DE SAÚDE MENTAL”

Figure 1 – *SerTão Bom* Game Logo, 2021.



Source: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DuMi.SertaoBom>.

Figure 2 – Main screens of the *SerTão Bom* interactive game.



Source: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DuMi.SertaoBom>.

No menu principal, há comandos nos quais se tem a opção de “Iniciar” (inicia o jogo), “Opções” (Configurações do jogo) e “Sobre” (informações sobre o jogo) e a opção de “Ranking” a fim de se promover interação entre os jogadores, e por último o ícone para sair.

Ao iniciar o jogo, há uma roleta, a qual aborda três categorias principais: Drogas, Suicídio e Redução de Danos, e há perguntas relacionadas a cada uma delas. Dessa forma, definiu-

se que seguiria o padrão de perguntas de múltipla escolha com itens de A, B, C e D, respondidas no tempo de 30 segundos. As categorias são escolhidas de forma aleatória através da roleta, em que o jogador decide quando iniciar e quando parar. Em caso de dificuldades, o jogador pode recorrer a três auxílios que são: eliminar dois itens incorretos (50%), acrescentar mais 30 segundos ou pular pergunta. Para tanto, cada auxílio tem o custo de algumas moedas, as quais são recebidas para cada rodada à medida que o jogador acerta alguma pergunta. Ressalta-se que o nível de dificuldade das perguntas vai aumentando à medida que o jogo vai avançando.

Ao clicar em “Opções”, o jogador tem a possibilidade de Reiniciar o jogo e acessar um pequeno tutorial. No botão “Sobre” há uma explicação geral sobre o que é o jogo “SerTão Bom”, além dos créditos, em que se tem os colaboradores envolvidos na construção do app. Criou-se também a opção “Ranking” com a proposta de que fosse estimulada a competição entre os jogadores do app, por meio de uma interlocução com a rede social “Facebook”.

MEMORIAL DESCRITIVO DAS AÇÕES QUANDO ESTÁ JÁ VENHA SIDO CONDUZIDA AO LONGO DO TEMPO.

O jogo interativo SerTão Bom tem contribuído com a promoção e cuidado em saúde mental já que é uma ferramenta que leva conhecimento sobre as drogas, redução de danos e risco de suicídio. Desde 2020 o jogo já está disponível na *Play Store* para baixar gratuitamente. Desde de 2021 o jogo **SerTão Bom** vem sendo utilizada nas ações de promoção de saúde mental em escola do ensino médio em Sobral, Ceará. Seu formato criativo e desafiador de apreender mais sobre os temas chamam atenção dos jovens que ao conhecer a ferramenta dedicam algum tempo para aprendizagem de forma lúdica. Em agosto de 2022 o jogo apresentava avaliação de 05 estrelas pelos usuários, com 241 instalações/ download.

O Curso de Enfermagem da Universidade Estadual Vale do Acaraú – UVA, no Módulo de Vivências de Extensão I vem utilizando o jogo nas escolas de ensino médio de Sobral, pois o público alvo das ações de extensão deste módulo são jovens/adolescentes. O jogo também tem apoiado as ações da Liga Interdisciplinar em Saúde Mental – LISAM, pois é uma ferramenta importante para discutir o uso abusivo de drogas, redução de danos e riscos de suicídio.

Figure 3 – QR Code to downloading *SerTão Bom*.



Source: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DuMi.SertaoBom>.

REFERÊNCIAS

COSTA, A.C.S.; MARCHIORI, A.Z. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. **Revista Ciência da Informação e Documentação**, v, 6, n. 2, p:44-65. 2016. Available from: <http://www.revistas.usp.br/incid/article/view/89912>. Cited: 03 mar. 2022.

FILATRO, A. **Designer instrucional na prática**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.

NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR (NIC.br). (2020). Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: Pesquisa TIC Domicílios, ano 2019. Available from: <http://cetic.br/pt/arquivos/domicilios/2019/individuos/>. Cited: 12 aug. 2022.

RIBEIRO, D. B. et al. Motivos da tentativa de suicídio expressos por homens usuários de álcool e outras drogas. **Revista Gaúcha de Enfermagem**. Porto Alegre, v. 37, n. 1, e54896. 2016. Available from: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1983-14472016000100414&script=sci_abstract&tlng=pt. Cited: 12 aug. 2022.