



## **BULLYING E DEPRESSÃO EM JOGO? UTILIZAÇÃO DO JOGO DIGITAL MY CHILD LEBENSBORN COMO FERRAMENTA DE ENSINO**

THIAGO FERNANDES DA SILVA; DANILO AMÉRICO PEREIRA DA SILVA; DAVI ISRAEL CALIXTO GOMES; ISAQUE ALVES FERREIRA; EMANUELLY CARVALHO PIRES

**Introdução:** Este trabalho foi proposto pelos alunos da Iniciação Científica na Educação Básica (ICEB), da Secretária de Estado de Educação de Minas Gerais e utilizou o jogo eletrônico My Child Lebensborn, que apresenta a proposta principal, o cuidar de uma criança de origem alemã após a segunda guerra mundial, mas pelo fato de ainda haver tensões pós guerra, o(a) garoto(a) sofre bullying de colegas escolares e até mesmo de adultos. Com esses fatos, abordaremos aspectos acerca da depressão infantil, através da subjetividade ilustrada no jogo My child lebensborn. A depressão infantil é um problema de saúde mental, de aspectos comportamentais e psicossociais, que por muitas vezes é negligenciada pela sociedade em geral, talvez por desconhecimento sobre o tema. Por meio da análise subjetiva do jogo escolhido pretendemos exemplificar determinados aspectos do transtorno. **Objetivo:** Sensibilizar de forma lúdica e interativa, por meio do jogo digital, acerca dos problemas ocasionados pelo transtorno depressivo em crianças e/ou adolescentes. **Metodologia:** Durante a pesquisa podemos observar que o jogo escolhido demonstra subjetivamente aspectos sobre a depressão infantil, conforme literatura específica, ao longo do bullying sofrido pelo protagonista através de seu enredo. Serão aplicados questionários aos alunos do Ensino Médio de uma escola pública, com levantamento sobre casos de bullying, e também aulas temáticas sobre o tema. **Resultados:** Nossos resultados até o momento, demonstram que o jogo pode ser utilizado para exemplificar aspectos pertinentes à depressão infantil e principalmente sobre o bullying. Um dos desafios é a baixa popularidade do jogo em meio a comunidade gamer, principalmente na sociedade. **Conclusão:** Após uma análise aprofundada das nuances apresentadas pelo jogo em questão, observamos como ele aborda de maneira sutil e complexa a temática da depressão infantil e suas implicações na vida de crianças e adolescentes. Ao acompanhar as dificuldades enfrentadas pelo protagonista dentro do jogo, somos confrontados com questões mais amplas, como o bullying e a xenofobia, que são abordadas de forma subjetiva, trazendo à tona reflexões sobre seus impactos sobre o público jovem. Dessa forma, concluímos que o jogo My Child Lebensborn possui um potencial didático significativo.

Palavras-chave: **BULLYING; EDUCAÇÃO BÁSICA; JOGOS DIGITAIS; DEPRESSÃO; XENOFOBIA**