

Uma Proposta para Aproximar os Games da Saúde Bucal Infantil

Ricardo Cherobin, Anita Maria da Rocha Fernandes

Curso de Mestrado Acadêmico em Computação Aplicada - Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI) – Itajaí – SC – Brazil

ricardo@cherobin.com.br, anita.fernandes@univali.br

Resumo. Este resumo tem por objetivo apresentar a proposta de um portal para auxiliar na divulgação de games para educação em saúde bucal infantil, de maneira que os mesmos possam ser utilizados como aliados na prevenção/tratamento das doenças dentárias.

Segundo Barbosa, Ribeiro e Caldo-Teixeira (2010), as ações voltadas para o cuidado integral com a saúde infantil são de extrema relevância no âmbito das políticas públicas de saúde. De acordo com a Pesquisa Nacional de Saúde Bucal, realizada pelo Ministério da Saúde [MS 2010], a saúde bucal do brasileiro, de maneira geral, melhorou em relação à pesquisa anterior de 2003. Porém, apesar desta melhora, o CPO (índice de dentes cariados, perdidos e obturados) aos 12 anos (2,1) ainda está acima do ideal (1,7).

Além disto, o ataque de cáries em crianças de cinco anos foi em média de 2,3 dentes. Nesta idade, 53,4% das crianças brasileiras apresentam pelo menos um dente cariado, e para a faixa dos 12 anos, o índice é de 56,5%. Considerando a saúde bucal como parte integrante e indissociável da saúde geral, a infância é o período que pode ser considerado o mais importante para o futuro da saúde bucal do indivíduo. Na infância, as noções e os hábitos de cuidados com a saúde devem começar a se formar, permitindo assim, que as ações educativas implementadas mais tarde se baseiem no reforço de rotinas já estabelecidas [Franchin *et al* 2006]. Educação em saúde bucal implica em transmissão de conhecimento, conscientização das pessoas e desenvolvimento das habilidades necessárias para se alcançar a saúde bucal, sendo, portanto, focada em oportunidades de aprendizagem [Mequini *et al* 2006]. É necessário que os programas educacionais sejam entendidos como instrumentos que possibilitem às pessoas construir conhecimento sobre a saúde bucal. Além de transmitir informações, no caso do público infantil, devem ainda conscientizar e motivar [Dotta *et al* 2012].

Dentro deste contexto, os games surgem como uma forma de auxiliar na educação em saúde bucal. Segundo Mattar (2010), no que se refere ao público infantil, de uma maneira geral, pesquisas demonstram que o uso de games estimula o jogador a conhecer melhor a sua doença e compreender melhor os tratamentos. Porém uma ressalva se faz necessária: isto ocorre somente se o game for utilizado dentro de um contexto terapêutico, não aleatoriamente e de forma não sistematizada. Morais *et al* (2010) pesquisaram aplicações e características de 22 games para odontologia e concluíram que 79% dos games analisados (18) são direcionados ao público infantil sem contemplar a primeira infância, 69% (16) dos games exploram conceitos básicos de saúde e higiene bucal sem levar em consideração a faixa etária e a diferença entre as dentições decídua e permanente.

Essa enquête buscou levantar as percepções de profissionais de odontologia sobre o uso de games como instrumento auxiliar na educação em saúde bucal. A enquête contou com a participação de 100 profissionais das 5 regiões do país que atuam tanto na academia quanto nos consultórios. Verificou-se com a enquête que 88,12% dos participantes não

conhecem games para saúde bucal. Os demais 11,88% conhecem somente os games da Colgate. Quando questionados se teriam interesse em conhecer os games e fazer uso dos mesmos nos tratamentos, 15,73% informaram que não, pois se fosse bom todos usariam e o Conselho Federal de Odontologia incentivaria. Os demais 84,27% informaram ter interesse desde que tais games fossem desenvolvidos considerando os processos odontológicos. Além disto, os mesmos colocaram que deveria haver uma forma de divulgar as potencialidades dos games e centralizar os games mais adequados em algum local onde a comunidade interessada pudesse ter acesso de maneira sistematizada.

Considerando estes resultados, percebe-se que existem dois problemas bem pontuais quanto ao uso de games pela comunidade odontológica brasileira: os profissionais da área os desconhecem e os desenvolvedores os criam sem envolver a comunidade odontológica. Sendo assim, os games que se tem disponível são utilizados de maneira esporádica e não sistematiza, não auxiliando nos tratamentos. Neste sentido, a fim de contribuir com a popularização dos games na educação em saúde bucal infantil, fazendo com que os mesmos passem a ser uma ferramenta de auxílio nos tratamentos e na educação em saúde bucal como um todo, foi proposta a criação de um portal para divulgação de materiais voltados para esta área. Tal portal serviria de repositório de games, proporcionaria fóruns de discussão e de divulgação dos games para a comunidade interessada. A ideia central do portal é criar uma cultura na comunidade da área odontológica no que se refere a usar os games como aliado na educação e no tratamento. Para tal, o portal será divulgado em redes sociais e pretendesse obter parcerias com os conselhos regionais de odontologia para a divulgação do mesmo.

Também será feita uma divulgação entre a comunidade de desenvolvedores de games, de maneira que os mesmos coloquem seus games no repositório e caso queiram, disponibilizem os mesmos para avaliação pela comunidade de usuários. Pretende-se na medida do possível premiar os games que melhor atenderem as expectativas da comunidade odontológica. Para isto, o portal deverá ter um grupo de patrocinadores que terão seus produtos/serviços divulgados no mesmo. Desta forma, espera-se contribuir para aproximar os games e odontopediatras, e desta maneira, ter mais uma ferramenta para a prevenção/tratamento, em busca uma saúde bucal satisfatória para as crianças.

Referências

- Barbosa, A.M.; Ribeiro, D.M.; Caldo-Teixeira, A.S. (2010). Conhecimentos e praticassem saúde bucal com crianças hospitalizadas com câncer. *Ciência & Saúde Coletiva*, 15 (Supl. 1): 1113 – 1122.
- Dotta, E.A.V.; Campos, J.A.D.B.; Garcia, P.P.N.S. (2012) Elaboração de um jogo digital educacional sobre saúde bucal direcionado a população infantil. *Pesq. Bras. Odontoped. Clin. Integr.* João Pessoa, 12(2): 209-15, abr/jun.
- Franchin, V. *et al* (2006). A importância do professor como agente multiplicador da saúde bucal. *Rev. ABENO*, 6(2): 102-108.
- Mattar, J. (2010). Games em Educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall.
- Mesquini, M.A.; Molinari, S.L.; Prado, I.M.M. (2006). Educação em saúde bucal: uma proposta para abordagem no ensino fundamental e médio. *Arq. Mudi*.
- Morais, A. M. *et al* (2010). Serious games na Odontologia: aplicações, características e possibilidades. In *Anais do XII Congresso Brasileiro de Informática em Saúde*. Outubro de 2010. Porto de Galinhas, Pernambuco. MS – Ministério da Saúde (2010).