



JOGO PARA CELULAR COMO INSTRUMENTO DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE BUCAL

*Cristina Berger Fadel
Carlos Alberto Machado Filho
Giordana Correia Mansani Correia Mansani
Marcos Víncius de Sousa Pereira
Alessandra de Souza Martins*

RESUMO

A educação em saúde é vista e entendida como uma prática social que preconiza a mudança gradual na forma de pensar, sentir e agir por meio da seleção e utilização de métodos pedagógicos participativos. Este trabalho mostra a atuação do projeto de extensão “Nós na Rede: Contribuições da Odontologia para Educação, Prevenção e Manutenção da Saúde”, vinculado ao Departamento de Odontologia da Universidade Estadual de Ponta Grossa-PR, o qual aborda a educação em saúde como requisito fundamental na prática odontológica. Expõe-se aqui uma atividade denominada ‘Jogo para Celular’, cuja finalidade é fomentar e disseminar informações básicas relacionadas à saúde bucal de adolescentes, favorecendo a construção de novos conhecimentos, hábitos e cuidados. Esse jogo consiste em um sistema interativo de perguntas e respostas, distribuídas em três diferentes fases, com níveis distintos de dificuldade. Para acessá-lo, o usuário deve possuir um aparelho eletrônico compatível, com acesso a internet. Os temas abordados envolvem cárie dental, doença periodontal, escovação dentária, relações sistêmicas e mitos e verdades que acometem o campo odontológico. Os resultados alcançados permitem concluir que essa atividade lúdica se expõe como meio facilitador do compartilhamento de informações e do motivar da população alvo em busca de condutas mais saudáveis.

Palavras-chave: Educação. Saúde bucal. Relações comunidade-instituição. Mídia audiovisual.

USING SMARTPHONE GAMES AS AN EDUCATIONAL TOOL IN ORAL HEALTH

ABSTRACT

Health education is understood as a social practice that advocates the gradual change in thinking, feeling, and acting through participatory teaching methods. This work shows the performance of the extension project “We at the Network: Contributions of Dentistry in Education, Prevention, and Health Maintenance,” linked to the Department of Dentistry in the State University of Ponta Grossa-PR, which has health education as a requirement in dental practice. One of the nominated activities is a smartphone game that promotes and disseminates basic information related to oral health for adolescents. The game favoring the construction of new knowledge, habits, and care. It consists of an interactive system of questions that are distributed in three different stages with different levels of difficulty.

Using the game requires a compatible electronic device and Internet access. Themes such as dental caries, periodontal disease, halitosis, oral lesions, tooth brushing, flossing, mouthwash, the relationship between oral and systemic health, the use of drugs, oral piercings, and myths and truths that affect the dental field are explored at the game. The conclude that the game acts as a facilitator for sharing information and motivating the population in search for healthier behaviors.

Keywords: Education. Oral health. Community-institutional relationship. Audiovisual media.

JUEGO PARA CELULAR COMO INSTRUMENTO DE EDUCACIÓN EN SALUD BUCAL

RESUMEN

Un educación en saúde e vista e encendida como una practica mudanza que preconízate social y se graduó en la forma de pensar, sentir e agir por medio da selección e uso de métodos pedagógicos participativos. Este trabajo muestra el rendimiento del proyecto de ampliación Nosotros en la red: Contribuciones de la odontología para la Educación, Prevención y Mantenimiento de la Salud, vinculado al Departamento de Odontología de la Universidad Estatal de Ponta Grossa-PR, que se ocupa de la educación de la salud como un requisito fundamental en la práctica dental. Se expone aquí una 'Juego para Móvil' nominado actividad, cuya finalidad es la de promover y difundir la información básica relacionada con la salud oral de los adolescentes, favoreciendo la construcción de nuevos conocimientos, hábitos y cuidados. Este juego consiste en un sistema interactivo de preguntas y respuestas, dividido en tres fases diferentes con diferentes niveles de dificultad. Para acceder a ella es necesario tener un dispositivo compatible y conexión a internet de acceso electrónico. Los temas incluyen caries dental, enfermedad periodontal, cepillado de dientes, relaciones sistémicas y mitos y verdades que afectan el campo de la odontología. Los resultados obtenidos permiten concluir que esta actividad lúdica expone a sí mismo como un facilitador del intercambio de información y motivar a la población objetivo en busca de comportamientos más saludables.

Palabras-clave: Educación. Salud bucal. Relaciones comunidad-institución. medios audiovisuales.

INTRODUÇÃO

A educação em saúde busca desenvolver nas pessoas o senso de responsabilidade pela sua própria saúde e pela saúde da comunidade em que pertencem e a capacidade de participar da vida comunitária de uma maneira construtiva, buscando encorajá-las para adoção e manutenção de padrões de vida saudáveis, bem como capacitá-las para tomada de decisões, tanto individual quanto coletivamente, visando melhorar condições de saúde e ambientais ([BRASIL, 2012](#)).

Especificamente no campo da saúde bucal, a educação se fundamenta por meio da integralidade de ações, com vistas à disseminação coletiva de conhecimentos, saberes e práticas e ao empoderamento de sujeitos individuais e coletivos. Essa assertiva assume

alto grau de relevância, uma vez que o cirurgião-dentista é frequentemente considerado pelos sujeitos o maior responsável por orientações sobre saúde bucal (CHOU, 2011). No entanto, frequentemente essas ações são praticadas por esses profissionais de forma restrita e individualizada.

O modelo conceitual de explicação e intervenção em saúde, intitulado Promoção da Saúde, expõe a melhoria qualitativa dos serviços públicos ofertados, a democratização do conhecimento e, principalmente, a participação da população na definição dos problemas de saúde, bem como das prioridades e estratégias a serem implantadas, sendo essas ideias norteadoras da atual filosofia sanitária brasileira (BRASIL, 2014).

Nesse universo de ações se encontram as políticas de educação em saúde, angariadas pela definição de que as verdadeiras práticas educativas realmente se efetivam entre sujeitos sociais, durante os processos de educação permanente, de mobilização em defesa dos direitos coletivos e como tema relevante para os movimentos sociais (BRASIL, 2007). A relação dialética de trocas de saberes e a busca por ações humanizadoras que promovam autonomia aos e com os sujeitos em sua integralidade devem constituir os aspectos norteadores dessa prática (SICARI, 2014).

Observando-se que o empoderamento é fomentado a partir do desencadeamento de agentes motivadores, apresenta-se aqui uma das práticas desenvolvidas pelo projeto de extensão *Nós na Rede: Contribuições da Odontologia para Educação, Prevenção e Manutenção da Saúde*, subsidiado por um conjunto de atividades lúdicas empregadas como estratégias fundamentais para garantia do direcionamento de práticas educativas e da consolidação da integralidade em saúde.

Breve histórico extensionista

O referido projeto apresenta-se vinculado ao Departamento de Odontologia da Universidade Estadual de Ponta Grossa-PR e atua como instrumento viabilizador da inserção social, em busca da quebra do paradigma do ensino reprodutivo e descontextualizado, envolvendo-se em novas formas de produção do conhecimento e aplicação social, com ênfase na estratégia política e metodológica nacional denominada Promoção da Saúde (BRASIL, 2006). Destaca-se que suas ações são regidas pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Estadual de Ponta Grossa (Parecer COEP-UEPG nº 26/2012), segundo a Resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde.

Uma de suas vertentes contempla a disseminação de informações junto à comunidade externa à universidade, vertente esta rotineiramente viabilizada por meio de parcerias com instituições públicas locais e regionais, desenvolvidas em diversos espaços sociais, onde professores e alunos de graduação e pós-graduação em Odontologia buscam desenvolver habilidades pessoais e a ampliação das concepções humanas sobre a saúde e a doença, capacitando os indivíduos e tornando-os aptos a minimizar as suas situações de vulnerabilidade pessoal e coletiva, no âmbito da saúde bucal.

As práticas educativas são viabilizadas pela utilização de instrumentos inéditos, desenvolvidos conjuntamente por alunos e professores, interpretados como meios de aprofundamento da ciência no cotidiano individual e coletivo de diferentes comunidades (FADEL et al., 2013). O instrumento intitulado 'Jogo para Celular', apresentado a seguir integra uma das propostas de ludicidade, educação e saúde desenvolvidas por esta iniciativa extensionista.

Jogo para celular: instrumento de educação para a saúde

A tecnologia vem sendo cada vez mais usada como ferramenta por diferentes profissionais, tanto os que compõem a área da saúde quanto os que se dedicam às demais áreas, servindo de instrumento educativo e social e facilitando a aprendizagem e a construção do conhecimento e do desenvolvimento individual e coletivo.

Segundo relatório de pesquisa do Distimo, instituto holandês, um dos mais respeitados do mundo, existem atualmente mais de 2,3 mil aplicativos para celulares, considerando-se todos os países. Desse total, 35% são destinados a jogos, 11% são de entretenimento e 8% são motes relacionados à educação. Frente à facilitação do acesso aos aparelhos celulares nas sociedades em geral e, recentemente, também nas escolas como ferramenta do processo educativo, vale a reflexão sobre a construção e o uso de jogos para celular, tanto para crianças como para adultos, a fim de fomentar práticas educativas, culturais e sociais. A fórmula mídia eletrônica atrelada à ideia de jogo se torna meio facilitador eficiente, uma vez que associa as características de prazer, dinamicidade, curiosidade e o despertar de interesse dos jogos com a interatividade e a combinação de diferentes linguagens, imagens, sons e textos das mídias eletrônicas. Como consequência dessa associação surgem, então, os jogos educacionais eletrônicos, aplicados a dispositivos diversos, os quais passam a ser acionados de forma lúdica e prazerosa, para explorar um determinado ramo do conhecimento, além de trabalhar habilidades como destreza, associação de ideias e raciocínio lógico e indutivo, entre outras ([MORATORI, 2003](#)).

Alguns estudos, como os de Tarouco (2004), Traxter (2005) e Valentim (2009), têm destacado os benefícios na utilização das tecnologias móveis, como *Smartphones*, *Celulares*, *E- readers* e *Tablets*, dando acesso aos conteúdos educacionais em qualquer lugar e horário. Essa aprendizagem móvel tem como principais características a portabilidade desses dispositivos, sua integração com diferentes mídias e tecnologias digitais e a mobilidade e flexibilidade de acesso à informação e estudo aos sujeitos, independente de sua localização geográfica ou de espaços físicos formais de aprendizagem ([CARVALHO; MELO, 2014](#)).

Várias publicações examinaram a motivação em jogos de vídeo. No entanto, nem todos os pesquisadores estão inteiramente de acordo com a fonte dessa motivação. Alguns atribuem à natureza convincente de jogos para o seu contexto narrativo ([DONDLINGER, 2007](#) apud DICKEY, 2005, 2006, p.22), enquanto outros acreditam que a motivação está ligada a metas e recompensas dentro do jogo em si ou intrínseca ao ato de brincar ([DONDLINGER, 2007](#) apud Jouvelot, 2005, p. 464). No entanto, todos concordam que a motivação para jogar é uma característica significativa da educação. A aprendizagem, baseada em jogos para celular usando jogos móveis, combina aprendizagem ativa com diversão, como uma excelente maneira educacional ([HUIZENGA, 2009](#)).

Com o intuito de repercutir essas características potenciais, desenvolveu-se o 'Jogo para Celular', com a finalidade de disseminar informações e conhecimentos básicos relacionados à saúde bucal de adolescentes e favorecer a construção de novos conhecimentos, facilitando a mudança de atitudes, hábitos e cuidados.

Basicamente, o referido jogo consiste em um sistema interativo de perguntas e respostas, em que o jogador possui o tempo máximo de 30 segundos para responder a

cada uma, de um total de 45 perguntas distribuídas em três diferentes fases. Cada pergunta conta com quatro opções de respostas, sendo somente uma correta (Figura 1). A cada assertiva, o jogador computará um acúmulo de pontuação (Figura 2), visando o despertar de sua vontade de acertar um número cada vez maior de perguntas e, assim, seguir ao final do jogo com um resultado satisfatório, o que lhe dará o direito de galgar uma nova fase, com maior nível de dificuldade. No caso de uma devolutiva incorreta, o aplicativo proporcionará a opção 'entenda o porquê', contendo explicação simples e lógica a respeito da resposta falha, ou então a opção 'começar de novo', gatilho para o reinício do jogo (Figura 3). Para tanto, o aplicativo contempla um amplo banco de informações, com inúmeras questões e respostas de diferentes níveis. Na atual versão desse aplicativo, somente um jogador poderá se inscrever. Para acessar o jogo, o usuário deve possuir um aparelho eletrônico compatível, com acesso a internet, podendo o mesmo ser baixado normalmente pelos navegadores virtuais padronizados.

Figura 1. Modelo de visualização da tela, com questão de nível de dificuldade intermediário, apresentada pelo aplicativo. Projeto de Extensão “Nós na Rede”. UEPG/PR, 2016.

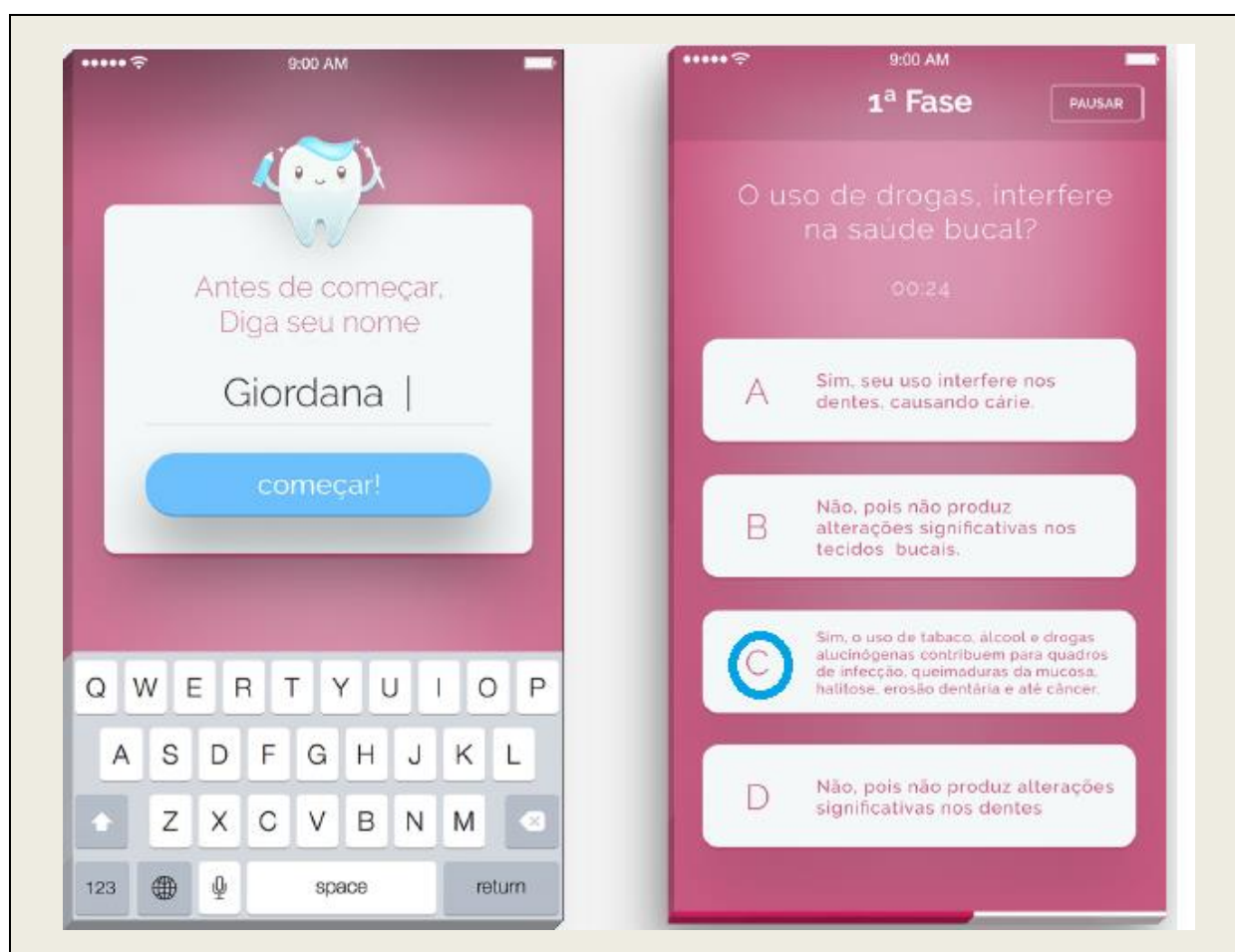


Figura 2. Modelo de visualização da tela, em caso de assertiva da questão apresentada pelo aplicativo. Projeto de Extensão “Nós na Rede”. UEPG/PR, 2016.



Figura 3. Modelo de visualização da tela, em caso de falha na questão apresentada pelo aplicativo. Projeto de Extensão “Nós na Rede”. UEPG/PR, 2016.



O universo dos temas abordados nas questões envolve as doenças bucais prevalentes, como cárie dental, doença periodontal, halitose, lesões bucais; além de tratar sobre assuntos como escovação dentária, uso de fio dental e de enxaguatórios bucais, relação entre saúde bucal e sistêmica, uso de drogas, *piercing* oral e ainda mitos e verdades que acometem o campo odontológico.

O jogo em tela vem sendo utilizado com sucesso em eventos externos direcionados ao público alvo, de forma individual e coletiva, em espaços de diversos equipamentos sociais, com grande demonstração de interesse na participação, ainda quando são disponibilizados pelo Projeto de Extensão recursos educativos de outras ordens. A cada término de jogo, todas as questões indicadas pelos adolescentes são discutidas, motivando-os a repensar questões de saúde.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atuação do projeto de extensão “Nós na Rede” aborda a educação em saúde como requisito fundamental na prática da Odontologia, sendo esta totalmente viabilizada e facilitada pelo desenvolvimento e utilização de instrumentos educativos.

Os resultados alcançados com a utilização da mídia eletrônica ‘Jogo para Celular’ permitem concluir que essa atividade virtual lúdica, informativa e educacional se expõe como meio facilitador do compartilhamento de informações e do motivar de adolescentes em busca de condutas mais saudáveis, com vistas ao empoderamento em saúde bucal.

Sugere-se ainda que o emprego de recursos virtuais no processo de aquisição e sedimentação do conhecimento seja combinado com práticas tradicionais de educação em saúde, para potencializar habilidades e capacidades múltiplas de sujeitos individuais e coletivos.

Submetido em 08 jun. 2017

Aceito em 04 out. 2017

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Saúde. **Caderno de Educação Popular e Saúde**. Secretaria de Gestão Estratégica e Participativa. Departamento de Apoio à Gestão Participativa, Brasília, 2007.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Cadernos de Atenção Básica**. Saúde Bucal. Departamento de Atenção Básica, Brasília, 2006.

BRASIL. Ministério da Saúde. Educação em Saúde Histórica, Conceitos e Propostas. Conferência Nacional de Saúde On-Line. Disponível em: <http://www.datasus.gov.br/cns/temas/educacaosaude/educacaosaude.htm> Acesso em 16 jun 2012.

BRASIL, Ministério da Saúde. **Política Nacional de Humanização**. Brasília, 2013. Disponível em: http://portal.saude.gov.br/portal/arquivos/pdf/doc_base.pdf. Acesso em: 15 Ago. 2014.

CHOU, T. T. A. Avaliação do conhecimento e comportamento dos pacientes em tratamento odontológico em relação à cárie, doença periodontal e higiene bucal. **Rev Pós Grad**, v. 18, n. 3, p. 140-147, 2011.

FADEL, C. B.; BORDIN, D.; LANGOSKI, J. E. A educação como prática viabilizadora da saúde bucal. **Revista do Instituto de Ciências da Saúde**, v. 31, n. 2, p. 136-140, 2013.

SICARI, A. A. et al. Psicologia e educação popular: uma estratégia de promoção da saúde. **Rev. Ed. Popular**, Uberlândia, v. 13, n. 1, p. 135-146, Jan./Jun, 2014.

CARVALHO, M. J. S.; MELO, R. S. Aplicativos educacionais livres para Mobile Learning. **XI EVIDOSOL e VIII CILTEC-Online**, Jun, 2014. Disponível em: <http://evidosol.textolivre.org>

MORATORI, P. B. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem? Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de Matemática, Núcleo de Computação Eletrônica, Informática na Educação; RIO DE JANEIRO, Dezembro, 2003.

DONDLINGER, M. J. Educational Video Game Design: A Review of the Literature; **Journal of Applied Educational Technology**, Volume 4, Number 1 Spring/Summer 2007.

HUIZENGA, J. et al. Mobile game-based learning in secondary education: engagement, motivation and learning in a mobile city game; **Journal of Computer Assisted Learning**, volume 25, Issue 4, pages 332–344, August 2009.