

ISSN 2238-9113**ÁREA TEMÁTICA:** (marque uma das opções)

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TRABALHO
- TECNOLOGIA

JOGO PARA CELULAR COMO INSTRUMENTO VIABILIZADOR DE EDUCAÇÃO E MOTIVAÇÃO NO CAMPO DA SAÚDE BUCAL

Carlos Alberto Machado Filho (carlosmachado-55@hotmail.com)**Giordana Mansani (giordanamansani@uol.com.br)****Amanda Borato (amandaborato@gmail.com)****Marcos Vinicius De Sousa Pereira (marcosviniciusuepg17@gmail.com)****Cristina Berger Fadel (cbfadel@gmail.com)**

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 nominada ‘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. Este 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 e com acesso a internet. Os temas abordados envolvem a cárie dental, doença periodontal, escovação dentária, relações sistêmicas e mitos e verdades que acometem o campo odontológico. Os resultados alcançados permitem concluir que esta atividade lúdica expõe-se como meio facilitador do compartilhamento de informações e do motivar da população alvo em busca de condutas mais saudáveis.

PALAVRAS-CHAVE: Educação. Saúde bucal. Mídia audiovisual. Adolescente.

Introdução

A educação em saúde busca desenvolver nas pessoas o senso de responsabilidade pela sua própria saúde e pela saúde da comunidade a qual pertencam e a capacidade de participar da vida comunitária de uma maneira construtiva, buscando encorajá-las para adoção e

manutenção de padrões de vida saudáveis, e capacitá-las para a tomada de decisões, tanto individual como coletivamente, visando melhorar condições de saúde e ambientais (Brasil, 2012).

Especificamente no campo da saúde bucal, a educação em saúde, fundamenta-se por meio da integralidade de ações, com vistas à disseminação coletiva de conhecimentos, saberes e práticas, e ao empoderamento de sujeitos individuais e coletivos. Esta 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 profissionais de forma restrita e individualizada.

O modelo conceitual de explicação e intervenção em saúde, nominado Promoção da Saúde, considerando-se também o âmbito da saúde bucal, 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 implementadas, sendo estas ideias norteadoras da atual filosofia sanitária brasileira (BRASIL, 2014).

Neste universo de ações, encontram-se as políticas de educação em saúde, angariadas pela definição de que as verdadeiras práticas educativas realmente efetivam-se 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).

Ciente de 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 estratégia fundamental para garantia do direcionamento de práticas educativas e da consolidação da integralidade em saúde.

Objetivos

O presente trabalho propõe-se a apresentar um aplicativo no âmbito educativo-preventivo de caráter tecnológico, buscando facilitar o acesso à informação em saúde bucal de

adolescentes e favorecendo a construção de novos conhecimentos, hábitos e cuidados em saúde.

Expõem-se como objetivos específicos:

- Fomentar a disseminação de práticas educativas e preventivas em saúde bucal;
- Fomentar a conscientização sobre a importância da saúde bucal no âmbito individual e coletivo;
- Promover a motivação na forma mídia eletrônica em saúde bucal.

Referencial teórico-metodológico

A Educação em Saúde é vista e entendida como uma prática social que preconiza não somente a mudança de hábitos, práticas, atitudes e compartilhamento de conhecimentos, mas principalmente, a mudança gradual na forma de pensar, sentir e agir através da seleção e utilização de métodos pedagógicos participativos e problematizadores (MOISES, 2003).

Segundo relatório de pesquisa do Distimo, um instituto de pesquisas da Holanda e um dos mais respeitados de todo o mundo, existem atualmente mais de 2,3 mil aplicativos para celulares, considerando-se todos os países. Deste 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 desta 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).

Para estas atividades de cunho educativo e preventivo em saúde bucal o projeto de extensão ‘Nós na Rede: Contribuições da Odontologia para Educação, Prevenção e

Manutenção da Saúde’ utiliza-se diversos instrumentos, entre eles, o aplicativo “Jogo para Celular”. O aplicativo é estruturado em um sistema interativo de perguntas e respostas, onde 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. A cada assertiva o jogador computará um acúmulo de pontuação, 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. Para tanto, o jogo contempla um amplo banco de informações, com inúmeras questões e respostas de diferentes níveis. Na atual versão deste aplicativo, somente um jogador poderá se inscrever. Para acessar o jogo o usuário deve possuir um aparelho eletrônico compatível e com acesso a internet, podendo o mesmo ser baixado normalmente pelos navegadores virtuais padronizados. O universo dos temas abordados nas questões envolve as doenças bucais prevalentes 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 e *piercing* oral, e ainda mitos e verdades que acometem o campo odontológico.

Resultados

Os resultados alcançados com a utilização da mídia eletrônica ‘Jogo para Celular’ permitem concluir que esta atividade virtual lúdica, informativa e educacional expõe-se 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.

Esta 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).

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.

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, potencializando assim habilidades e capacidades múltiplas de sujeitos individuais e coletivos.

Referências

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.

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

BURLAMAQUI, M.G.B. **A análise da utilização de mídias na educação a distância: implicações para o processo de ensino-aprendizagem**. 2007. No dia 02/06/2016 as 21:39.

BUSS, P.M. **Promoção da Saúde da Família. Promoção da Saúde – Programa saúde da Família**. 2002. Disponível em: [http://bvsmis.saude.gov.br/bvs/produtos/is_0103/IS23\(1\)021.pdf](http://bvsmis.saude.gov.br/bvs/produtos/is_0103/IS23(1)021.pdf). acesso em 06 de julho de 2016.

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>.

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.

MOISÉS, M.A. **Educação em Saúde, a Comunicação em Saúde e a Mobilização Social na Vigilância e Monitoramento da Qualidade da Água para Consumo Humano**. Jornal do Movimento Popular de Saúde/MOPS, 2003.

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. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

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.