

## A utilização de um software educativo para o aprendizado em saúde bucal por escolares do ensino fundamental.

Márcia C. Figueiredo<sup>1\*</sup>, Katia V.C.L.Silva<sup>2</sup>, Dante A.C. Barone<sup>3</sup>, Aline M.Silva<sup>4</sup>, Andressa Haas<sup>5</sup>, Taiane C. Furtado<sup>6</sup>

- 1- Professora da Fac.de Odontologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS\* ; [mcf1958@gmail.com](mailto:mcf1958@gmail.com)
- 2- Professora do Instituto de Biociências da Universidade Federal do Rio Grande do Sul -UFRGS;
- 3- Professor do Instituto de Informática da Universidade Federal do Rio Grande do Sul -UFRGS;
- 4- Acadêmica da Fac. de Odontologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul -UFRGS;
- 5- Acadêmica da Fac. de Odontologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul -UFRGS;
- 6- Acadêmica da Fac. de Odontologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul -UFRGS.

Palavras Chave: Saúde Bucal, Software, Educação

### Introdução

Atualmente, a computação doméstica, o uso do computador como ferramenta de apoio ao ensino são realidades. Os softwares educativos e os jogos eletrônicos proporcionam ao aluno, além de diversão, o desenvolvimento de suas habilidades, auxiliando no desenvolvimento das inteligências múltiplas. Segundo Oliveira et al, atualmente muitos professores reclamam que não conseguem manter a atenção dos alunos e que os mesmos não demonstram interesse pelos assuntos ensinados na sala de aula. Essa nova geração está muito mais ligada às tecnologias, sendo necessário o uso de novos métodos de ensino que prendam sua atenção. Com isso, entram em cena jogos eletrônicos educativos, que apresentam a possibilidade de visualização na prática o que as crianças aprendem na teoria. Simplesmente jogando, elas aprendem de uma maneira inconsciente,

Diante deste contexto, este trabalho objetivou avaliar, durante atividades interdisciplinares em saúde, a percepção de escolares residentes em uma zona rural, sobre a utilização de um software educativo com temática relacionada à higiene bucal.

### Resultados e Discussão

O Software Educativo utilizado neste estudo é denominado "*Dentino*" e foi desenvolvido através do programa "*Unity*" que possui uma ferramenta de jogos com recursos avançados para a criação de títulos em 2D e 3D. Este traz uma grande biblioteca de funcionalidades prontas para a realização de conexões em rede, geração de terrenos, criação de efeitos de iluminação e de personagens em 3D. O Software "*Dentino*" é baseado na aventura do personagem principal, um dente que atua contra bactérias e açúcares encontrados na alimentação com o auxílio da escova dental, creme dental, fio-dental e alimentos saudáveis, em ambiente que representa a cavidade bucal. Apresenta diversas fases, nas quais a higiene e a alimentação saudável são os recursos para ultrapassá-las, e no final do jogo conquista-se a saúde bucal.

Este estudo apresentou-se do tipo quantitativo, no qual a avaliação da percepção dos escolares sobre o "*Dentino*" foi efetuada através de um questionário com questões fechadas aplicado a todos os alunos matriculados na Escola Rural de Ensino Fundamental Rio Grande do Sul, situada no município de General Câmara. 100% dos escolares gostaram do jogo e 96,6% relataram que aprenderam ao jogá-lo: 10% uso do fio-dental, 26,6% escovação, 23,3% Comer doces muitas vezes ao dia é ruim para os dentes, 43,3% Escovar os dentes faz bem à saúde e 3,3% não aprenderam nada. 86,6% dos escolares

acharam o software fácil e 13,3% o acharam difícil. 93,3% gostariam de jogar mais vezes e 6,6% não gostariam. Com relação a pergunta: "O que poderia ser melhorado no jogo?" 3,3% cores 20% Comandos 43,3% Rapidez 23,3% Personagens e 30% Estória. Após jogarem, 100% sentiram-se motivados a cuidar de seus dentes. 83,3 % dos escolares deram nota 5 (escala de 1 a 5) para o jogo.

Segundo o historiador francês Chartier em 2012, em sua entrevista à UNESCO, uma das maiores mudanças no mundo eletrônico é a possibilidade de associar ao texto músicas, sons, imagens e outros recursos, e também a capacidade inédita de agregar diferentes linguagens em um mesmo projeto. Diante desse cenário, a opção nesta investigação foi de utilizar o tablet, para a aplicação de um software educativo em odontologia, inovando o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) no processo de ensino e aprendizagem para escolares que, em sua maioria, nunca haviam tido contato antes com elas.

### Conclusões

A aplicação do "*Dentino*" para escolares da zona rural apresentou uma resposta bastante satisfatória, uma vez que todos os alunos gostaram do jogo e sentiram-se motivados aos cuidados com a sua própria saúde bucal;

Observou-se que o nível de atenção e a obtenção de novos conhecimentos foi constatada em 96,6% dos estudantes e o interesse pelo assunto "escovação dentária" foi aumentado em 69,9% as atividades de saúde realizadas na escola;

Houve um entrosamento dos escolares durante a aplicação do "*Dentino*", proporcionando além de aprendizagem, momentos de lazer e diversão para os estudantes. Muitos deles tiveram contato com um jogo eletrônico pela primeira vez.

### Fomento

Edital PROEXT - SESU/MEC

### Referências

- OLIVEIRA, P. R de; MATHEUS, M. L; BERGAMASCHI, M. P. Uso de jogos eletrônicos educativos para potencializar os processos de ensino e aprendizagem de matemática no ensino fundamental. Revista Ceciliana, 2013; 5(2):203-16;
- FIGUEIREDO, MC et al. Saúde bucal de pessoas em situação de pobreza extrema residentes em um município no Sul do Brasil, UNOPAR científica: ciências biológicas e da saúde. Londrina 2014; 16(1): 45-50;
- BISCOLI, I. A. Atividade lúdica uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001. 2005 Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis
- CHARTIER, R. O mundo que se lê. Entrevista. Revista Educação 2012;16(177):11-17.