



RELATO DE EXPERIÊNCIA DA CRIAÇÃO DE UM JOGO: UMA ESTRATÉGIA PARA EDUCAÇÃO EM SAÚDE A SER UTILIZADA NO PROGRAMA SAÚDE NA ESCOLA

Vanessa Fontes dos Reis¹ e Ana Beatriz dos Reis Rodrigues²

RESUMO

Introdução: No mundo atual é necessário lançar mão de estratégias modernas para que haja o interesse por parte do aluno no processo de ensino-aprendizagem. A utilização da gamificação é considerada uma estratégia inovadora, onde os discentes são formadores de opiniões e participam ativamente desse processo. **Objetivo:** Este artigo tem como objetivo relatar a experiência da criação de um jogo didático para o ensino de saúde bucal a ser aplicado no Programa de Saúde na Escola. **Relato de Experiência:** Trata-se de um relato de experiência da criação de um jogo que será aplicado por uma cirurgiã dentista para crianças do 3º e 4º ano de uma escola pública municipal, localizada no município de Rio das Flores, RJ. O jogo foi criado com 15 perguntas abertas, 4 paradas obrigatórias e um dado numerado de 1 a 6. As perguntas são todas relacionadas à saúde bucal. Participarão do jogo duas equipes, sendo a vencedora aquela que chegar primeiro na linha de chegada. **Conclusão:** A experiência com a criação do jogo foi bem satisfatória, tendo em vista que a gamificação é uma estratégia excelente de inovação no ensino e facilita o processo de aprendizagem de forma ativa e divertida. Portanto, espera-se que os alunos possam entender, de maneira fácil e atrativa, o conteúdo transmitido através do jogo, e que esse aprendizado tenha consequências positivas com resultados satisfatórios em relação a prevenção de agravos da boca.

Palavras-chave: Aprendizagem ativa, educação em saúde, odontologia comunitária.

¹Cirurgiã dentista. Graduada no Centro Universitário de Valença/UniFAA. Especializando em Estratégia da saúde e da família/UNIFAA.

²Enfermeira. Mestre em Saúde Coletiva pela Universidade Federal Fluminense. Professora do Centro Universitário de Valença/ UniFAA.

EXPERIENCE REPORT OF CREATING A GAME: A STRATEGY FOR HEALTH EDUCATION TO BE USED IN THE HEALTH SCHOOL PROGRAM

ABSTRACT

Introduction: In the current world, it is necessary to use modern strategies so that there is interest on the part of the student in the teaching-learning process. The use of gamification is considered an innovative strategy, where students are opinion makers and actively participate in this process. **Objective:** This article aims to report the experience of creating a didactic game for teaching oral health to be applied in the School Health Program. **Experience report:** This is an experience report of the creation of a game that will be applied by a dental surgeon for children from the 3rd and 4th year of a municipal public school, located in the municipality of Rio das Flores, RJ. The game was created with 15 open questions, 4 mandatory stops and a numbered number from 1 to 6. The questions are all related to oral health. Two teams will participate in the game, with the winner being the one who reaches the finish line first. **Conclusion:** The experience with the creation of the game was quite satisfactory, considering that gamification is an excellent strategy for teaching innovation and facilitates the learning process in an active and fun way. Therefore, it is expected that students can understand, in an active and fun way. Therefore, it is expected that students can understand, in an easy and attractive way, the content transmitted through the game, and that this learning has positive consequences with satisfactory results in relation to the prevention of mouth injuries.

Keywords: Active learning, health education, community dentistry.

INTRODUÇÃO

A formação dos profissionais de saúde vinha por décadas através de metodologias tradicionais. O processo de ensino-aprendizagem se restringia apenas a reproduzir o conhecimento, sendo o docente um transmissor do conteúdo e o discente, um reprodutor, ou seja, um mero expectador (SIMON et al., 2014).

Atualmente, o processo de formação educacional vem passando por mudanças significativas, onde os discentes não são considerados apenas como ouvintes, mas sim como formadores de opiniões com participação ativa no processo de ensino aprendizagem (SIMON et al., 2014).

Segundo Maciel et al. (2019) a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) empenha-se ao conhecimento dos problemas do mundo contemporâneo e a prestação de serviço à população, afirmada pelas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs), indicando que os novos profissionais devem ter a capacidade de atuar no Sistema Único de Saúde (SUS) de forma ativa, ao executar funções para melhorar a

qualidade de vida, se adaptando a situação do meio em que atuam, utilizando metodologias ativas para que o aluno seja responsável por seu próprio aprendizado, tendo o professor como facilitador e mediador neste processo.

A gamificação tem sido utilizada como uma estratégia de metodologia ativa e tem se demonstrado eficiente no processo de aprendizagem, em função disso, nos últimos anos, vem aumentando a associação da diversão à educação com a utilização de jogos dentro do processo de ensino-aprendizagem (DOTTA; CAMPOS; GARCIA, 2012).

Várias são as funções dos jogos educativos, e este estudo trata-se da motivação em se utilizar a gamificação para aprendizagem de conteúdos relacionados à saúde bucal aos alunos do ensino fundamental. Sendo assim, o processo educativo poderá visar à promoção de saúde bucal, além de transmitir informações, conscientizando e motivando as crianças para mudanças de atitudes e comportamentos (DOTTA; CAMPOS; GARCIA, 2012).

A Odontologia Integral ou o Incremental Modificado enfatiza a prevenção, reconhece a cárie como doença infecto-contagiosa, institui o retorno programado para manutenção preventiva e utiliza a ideia de equipe odontológica, formada pelo cirurgião-dentista, pelo técnico de higienização dentária e pelo auxiliar de consultório dentário. Sabendo-se disso, essa equipe é de grande relevância para o controle e monitoramento da saúde bucal da população (GUIDETTI; ALMEIDA, 2013).

O Programa Saúde na Escola (PSE) foi adotado a partir da junção entre a escola e o serviço de saúde, visando a fortificação de prática de prevenção e promoção da saúde, considerando o espaço da escola como um lugar de um potencial para a produção de práticas de educação em saúde (SOUSA; ESPERIDIÃO; MEDINA, 2017).

Sendo assim, este trabalho tem como justificativa a importância em relatar uma experiência sobre a criação de um jogo didático no ensino de saúde bucal no PSE, pois, além de facilitar o processo de ensino-aprendizagem, facilita a socialização entre os membros da turma. Segundo FARDO (2013), essa estratégia se apresenta como um fenômeno emergente com muitas potencialidades de aplicação, além disso, a metodologia proposta pelos games são eficazes na resolução de problemas, e com um alto grau de aceitação pelas atuais gerações, facilitando o processo de aprendizagem.

Diante do acima exposto, o presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência da criação de um jogo didático para o ensino de saúde bucal a ser aplicado no Programa de Saúde na Escola e discutir os impactos que a gamificação poderá causar como estratégia inovadora no processo de ensino-aprendizagem.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Trata-se de um relato de experiência da criação de um jogo, intitulado “Caminho da Saúde Bucal”, que será aplicado para crianças do 3º e 4º ano de uma escola pública Municipal, localizada no município de Rio das Flores, através de atividades realizadas pelo PSE.

O jogo é composto por questões relacionadas à saúde bucal, e sua criação aconteceu para que houvesse uma maneira fácil e descontraída de aprender e estimular o interesse dos alunos através da utilização de metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem, com conteúdos que possam aproximar os participantes de questões importantes para o autocuidado.

Os critérios de inclusão para participar do jogo são os seguintes:

- alunos que desejam participar do jogo, que sejam alfabetizados e que frequentem o 3º e 4º ano do ensino fundamental da escola municipal do município de Rio das Flores;

- alunos de escola que tenha parceria com o PSE, e que estejam autorizados pelos seus responsáveis a participar do programa Saúde na Escola.

Não poderão jogar os alunos não alfabetizados ou que os pais não autorizem sua participação.

Os participantes que se sentirem constrangidos ou não tiverem vontade em participar do jogo serão liberados dessa atividade.

A autora da criação do jogo é cirurgiã dentista, trabalha em uma Estratégia de Saúde de Família do município de Rio das Flores e realiza atividades frequentes com os alunos através do PSE, facilitando a compreensão para a elaboração das questões propostas, tendo em vista que reconhece as dificuldades apresentadas pelos alunos com o ensino tradicional como principal método de ensino-aprendizagem.

O jogo contém 15 perguntas abertas, um dado com números de 1 a 6, e quatro paradas obrigatórias. As perguntas são relacionadas à saúde bucal e estão descritas abaixo:

1. Quantas vezes devo escovar os dentes por dia?
2. Antibiótico faz aparecer cárie?
3. O gel dental (pasta de dente) de crianças deve ter flúor?
4. O que são alimentos cariogênicos?
5. Parada obrigatória
6. Fio dental é usado antes ou depois da escovação?
7. A escova dental deve ser dura, média ou macia?
8. Quantas vezes por dia eu devo escovar os dentes?
9. O que a falta de um ou mais dentes pode ocasionar?
10. Parada obrigatória
11. O que uma bactéria no coração, pode fazer com a nossa saúde? Essa bactéria pode vir da boca?
12. O que devo fazer se estiver com uma ferida que não cicatriza em 15 dias?
13. A partir de que idade a criança deve ir ao dentista?
14. Como se chama a doença da gengiva que faz sangrar e doer?
15. Parada obrigatória
16. O que é placa bacteriana?
17. De quanto em quanto tempo devo ir ao dentista?
18. De quanto em quanto tempo devo trocar a escova dental?
19. Tem algum tipo de alimento que aumenta o risco de cárie? Se sim, qual?
20. Parada obrigatória

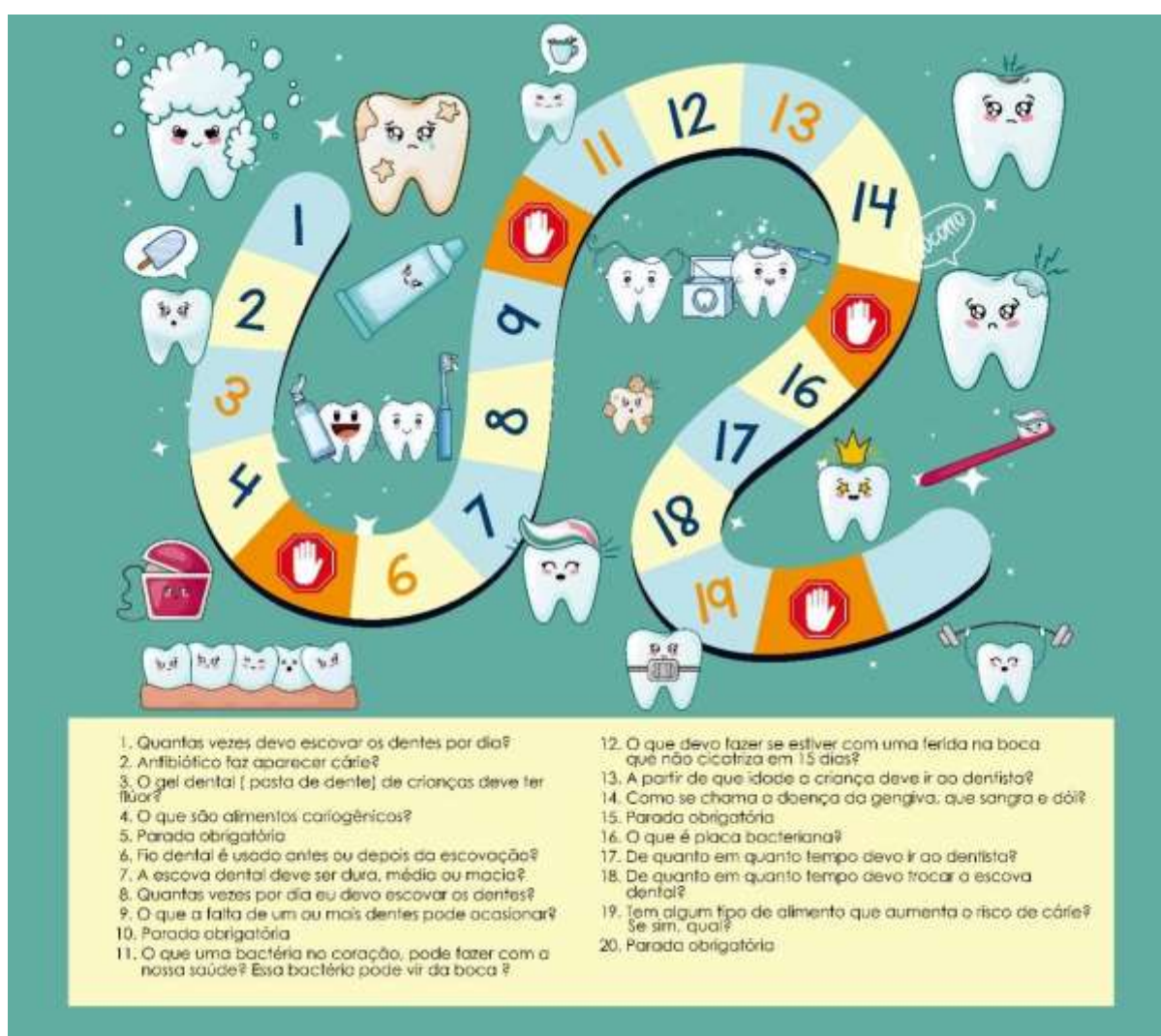
Para facilitar a compreensão dos termos técnicos e linguagem mais específicas da área, antes do jogo, a cirurgiã dentista vai listar alguns tópicos importantes e selecionar curiosidades relevantes sobre saúde bucal, explicando as normas como o jogo deverá ser realizado, orientando os participantes sobre as dúvidas que possam surgir em relação ao conteúdo abordado.

As quatro paradas obrigatórias serão casas vermelhas do jogo, onde o líder da equipe escolhe um representante para falar sobre um assunto atual relacionado à saúde bucal, este, não pode ter sido abordado anteriormente.

As regras iniciais serão as seguintes: o aplicador deverá selecionar a turma, dividi-la em equipe vermelha e azul, e utilizar a estratégia do par ou ímpar entre os

líderes para dar início ao jogo. O ganhador deverá jogar o dado e o número correspondente será o número de casas a ser avançada(as), mas a equipe só irá para o número correspondente caso responda a pergunta corretamente. Caso contrário, o grupo permanecerá onde estava. Se a equipe estiver na parada obrigatória, o líder deverá escolher um membro de sua equipe para falar para turma sobre um tema atual ou uma curiosidade relevante sobre saúde bucal, caso o membro não saiba abordar alguma questão, ele deverá retornar para posição anterior. Ganha a equipe que chegar à linha de chegada. A figura abaixo se refere ao jogo de tabuleiro após a sua construção.

Figura 1. Jogo de tabuleiro com as questões de saúde bucal que serão utilizadas para aprendizagem ativa dos alunos a ser implementado no Programa de Saúde na Escola no município de Rio das Flores.



Fonte: O autor (2020)

DISCUSSÃO

O jogo intitulado “Caminho da Saúde Bucal” é uma ferramenta de ensino aprendizado que será aplicado como uma estratégia de metodologia ativa. De acordo com Silva, Sales e Castro (2019), a gamificação é um exemplo de metodologia ativa do século XXI, e é utilizada como uma ferramenta importante no processo de ensino-aprendizagem, facilitando o ensino teórico a partir da aplicação na prática.

De acordo com Seaborn e Fels (2015), o jogo proporciona uma experiência envolvente, e torna-se interessante para o aprendizado de crianças do ensino fundamental, onde a concentração em salas de aula são mais difíceis. Portanto, a utilização da estratégia do jogo é uma maneira de unir o lazer, ou seja, o que a criança gosta de fazer, com o ensino a ser trabalhado.

O decreto nº 6.286, de 05 de dezembro de 2007, institui o PSE, no âmbito dos Ministérios da Educação e da Saúde, com finalidade de contribuir para a formação integral dos estudantes da rede pública de educação básica por meio de ações de prevenção, promoção e atenção à saúde. Nesse programa, as políticas de saúde e educação voltadas às crianças, adolescentes, jovens e adultos, da educação pública brasileira, se unem para promover saúde e educação integral dos estudantes da rede pública de ensino. Sendo assim, será utilizado este programa para aplicação do jogo afim de proporcionar assuntos relacionados a promoção e prevenção da saúde bucal.

O intuito do jogo pedagógico é transmitir o conhecimento da saúde bucal de uma maneira fácil, prática, através da aprendizagem ativa, trazendo para realidade dos alunos assuntos que discutidos na prática, tornam-se mais atrativos para o processo de ensino-aprendizagem (MACIEL et al., 2019). O aluno além de aprender com esse tipo de metodologia ele se torna formador de opinião e transmissor de conhecimento. Para isso foram criadas questões abertas, facilitando a compreensão de assuntos relacionados à saúde bucal e a orientação do aplicador em relação as dificuldades encontradas através das respostas dos alunos.

Percebe-se que, para que haja diminuição da prevalência da cárie e de problemas periodonais, deve haver conscientização por parte de toda sociedade, principalmente das crianças. Sendo assim, espera-se que a conscientização associada aos hábitos de higiene bucal, diminui o número de edentulismo, aumente a

qualidade de vida e melhore as condições psicossociais, sendo necessário a concretização de ações de promoção e prevenção para que medidas sejam tomadas ainda nas crianças em idade de desenvolvimento de habilidades e de formação de opinião (CARDOSO, 2016).

Acredita-se que, após o jogo, os participantes consigam compreender sobre o assunto proposto com maior facilidade, através da utilização da aprendizagem ativa no processo de ensino-aprendizagem.

CONCLUSÃO

A criação do jogo foi uma estratégia inovadora a ser utilizada como aprendizagem ativa de assuntos relacionados à saúde bucal a serem trabalhados dentro do Programa de Saúde na Escola. Foi avaliado, através da literatura, que a gamificação facilita o processo de aprendizagem de forma ativa e divertida. Portanto, espera-se que os alunos possam entender de maneira fácil e atrativa o conteúdo transmitido através do jogo, e que esse aprendizado tenha consequências positivas com resultados satisfatórios em relação a prevenção de agravos da boca. Além disso, os participantes se tornarão multiplicadores de conhecimento e promoverão saúde dentro da sociedade, tendo com base o que irão aprender através dessa nova ferramenta de ensino. É válido ressaltar que uma pesquisa de campo desenvolvida na escola é essencial para colocar em prática a teoria e verificar a validação do jogo através da avaliação dos resultados obtidos após a aplicação do mesmo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARDOSO, M. et al. Edentulismo no Brasil: tendências, projeções e expectativas até 2040. **Ciênc. Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v.21, n. 4, p. 1239- 1246, 2016.

DOTTA, V. A. E.; CAMPOS, J. A. D. B.; GARCIA, P. P. Elaboração de um jogo digital educacional sobre saúde bucal direcionado para a população infantil. **PesqBras Odontoped Clin Integr**. João Pessoa, v. 12, n. 2, p. 209-215, 2012.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em Ambientes de Aprendizagem. **Revista RENOTE**. Porto Alegre, v.11, n.1, 2013.

GUIDETTE, E.; ALMEIDA, M. M. Organização da atenção em saúde bucal pelo Programa Saúde nas escolas: levantamento de necessidades. **Revista ABENO**. Fortaleza, v. 13, n.2, p.69-75, 2013.

MACIEL, M. M. S. A. et al. Metodologia ativa aplicada ao ensino odontológico: um panorama nacional a partir de um estudo biométrico. **Archives of Health investigation**. São Paulo, v. 8, n. 1, p.74-78, 2019.

RIO DE JANEIRO (Estado). Decreto nº 6286, de 05 de dezembro de 2007. Institui o Programa Saúde na Escola – PSE, e dá outras providências. Disponível em: <http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/dec_6286_05122007.pdf>. Acesso em: 20 de março de 2020.

SEABORN, K.; FELLS, D. Gamification in theory and action: A survey. **Int. J. Human-Computer Studies** 74, p.14-31, 2015.

SILVA, J. B.; SALES, G. L.; CASTRO, J. B. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. **Rev. Bras. Ensino Fís.**, v. 41 n.4, São Paulo, 2019.

SIMON, E. et al. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem e educação popular: encontros e desencontros no contexto da formação dos profissionais de saúde. **Interface (Botucatu)**, v. 18, p.1355-1364, 2014.

SOUSA, M. C.; ESPERIDIAO, M. A.; MEDINA, M. G. A intersetorialidade no Programa Saúde na Escola: avaliação do processo político-gerencial e das práticas de trabalho. **Ciênc. Saúde Coletiva**. v.22, n. 6, p.1781- 1790, 2017.