



RESUMO

O presente produto educacional foi desenvolvido a partir da dissertação de mestrado “Percepção dos profissionais da saúde e da educação envolvidos na implementação do programa ART-SUS no município de São Paulo” onde é possível realizar um processo de gamificação em saúde para aprendizagem de adultos, bem como a exposição de uma videoaula para elucidar as questões trabalhadas no quiz. A inspiração para a criação deste PE aconteceu durante a análise preliminar das entrevistas realizadas neste projeto. Uma das entrevistadas expressou o quanto o uso da Gamificação durante o processo de aprendizagem trouxe sentido e resolutividade para o treinamento. Conclui-se que na aprendizagem de adultos se faz necessário pensar em estratégias de engajamento e que façam sentido para a sua prática diária, sendo a gamificação, uma ferramenta viável.

1. INTRODUÇÃO

O presente produto educacional foi desenvolvido a partir da dissertação de mestrado “Percepção dos profissionais da saúde e da educação envolvidos na implementação do programa ART-SUS no município de São Paulo” pela mestrande Beatriz da Cruz Barcellos Nunes sob orientação da Prof.^a Dr^a Maria Ercília de Araújo no Programa de Mestrado Profissional Interunidades em Formação Interdisciplinar em Saúde da Universidade de São Paulo.

A gamificação, ou seja, o uso de jogos digitais, sobretudo com a popularização da internet sem fio e o uso massivo de dispositivos móveis, é uma nova ferramenta na área de educação, um campo em plena expansão com aplicações promissoras na área da educação e na saúde (Possolli et al., 2018).

Este recurso pode ser utilizado dentro do contexto de aprendizagem com adultos, uma vez que de maneira histórica, os mecanismos dos jogos estão presentes na cultura e nos relacionamentos humanos. Os termos gamificação e jogos estão presentes tanto na educação formal quanto na corporativa, sendo opções inovadoras para desenvolver

e capacitar pessoas, encorajando reações com mudança de comportamentos, fornecimento de feedbacks e consolidação da aprendizagem (Possolli et al., 2018).

2. OBJETIVO

Orientar profissionais da área da saúde bucal quanto a indicações da técnica de ART através da gamificação em saúde.

3. PÚBLICO-ALVO

Profissionais das equipes de Saúde Bucal: Cirurgião Dentista, Técnico em Saúde Bucal, Auxiliar de Saúde Bucal.

4. IDEALIZAÇÃO E CONSTRUÇÃO DO PRODUTO

A inspiração para a criação deste Produto Educacional aconteceu durante a análise preliminar das entrevistas realizadas neste projeto. Uma das entrevistadas expressou o quanto o uso da Gamificação durante o processo de aprendizagem trouxe sentido e resolutividade para o treinamento. Sendo assim, o produto “Mitos e Verdades do Tratamento Restaurador Atraumático” ganhou o formato aqui disponibilizado.

O ART tem sido considerado um tratamento inovador, indolor e de mínima intervenção para o manejo de lesões de cárie, está perfeitamente inserido na filosofia moderna de atenção em saúde, esforço máximo nas abordagens preventivas e procedimentos minimamente invasivos (Ericson et al., 2003; Czarnecka, 2006).

O produto possui duas partes, a primeira, realização de quis, contendo nove questões através da gamificação podendo ser realizado no formato individual, bem como de forma coletiva em turmas ou equipes de saúde bucal. Este quiz possui sistema de inserção de nome ou apelido podendo-se comparar as respostas do grupo participante, e ainda, entender quais são as maiores necessidades de capacitação do público-alvo.

O acesso do quiz se encontra no link a seguir:
<https://quizizz.com/join/quiz/60d5207873a980001cf9745a/start?studentShare=true>

Para a construção desse quis, foi elaborado um roteiro considerando as maiores dúvidas e questionamentos relacionados a indicação e utilização do Tratamento

Restaurador Atraumático, dos quais se encontram abaixo, sendo as alternativas sempre como “Mito” ou “Verdade”:

1. O ART só pode ser utilizado em dentes decíduos
2. ART e adequação bucal são sinônimos
3. O ART pode ser usado em dentes anteriores e posteriores
4. O ART pode ser usado em dentes com exposição pulpar
5. O ART pode ser usado em dentes com histórico de dor prolongada
6. Não é necessária energia elétrica para a realização do ART
7. A Resina Composta, o OZE e o CIV são materiais utilizados no ART
8. É necessário realizar a remoção completa do tecido cariado na técnica do ART
9. O ART é uma restauração provisória

A segunda parte, após a realização deste questionário podemos discutir as respostas baseadas nas evidências científicas sobre o Tratamento Restaurador Atraumático no vídeo explicativo sobre seus Mitos e Verdades, que se encontra no link a seguir: [https:// https://academiadigital.einstein.br/oe/1268/video](https://academiadigital.einstein.br/oe/1268/video)

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para que a aprendizagem de adultos, principalmente em áreas não acadêmicas, como o caso do público-alvo aqui sugerido, os profissionais das equipes de Saúde Bucal, se faz necessário pensar em estratégias de engajamento e que façam sentido para a sua prática diária.

A gamificação é uma estratégia viável e traz entrosamento para os profissionais que participam desta proposta, como no caso relatado nesta dissertação, onde a entrevistada relata como essa modalidade trouxe sentido e resolutividade para o treinamento.

REFERÊNCIAS

- Czarnecka, B. The use of art technique in modern dental practice. J Dent, 34 2006;34:620
- Ericson D, Kidd EAM, McComb D, Mjor I, Noack MJ. Minimally invasive dentistry—concept and techniques in cariology. Oral Health Prev Dent 2003;1:59–72.
- Possolli GE, Marchiorato AL. Nascimento GL. Gamificação como recurso educacional na área da saúde: uma revisão integrativa. Educação & Tecnologia v. 23, n. 3, fev.