

ESPP – INOVANDO NA EDUCAÇÃO EM SAÚDE EM PERÍODO PANDÊMICO: UMA EXPERIÊNCIA COM CRIAÇÃO DE GAMES E SUAS APLICAÇÕES EM SAÚDE PÚBLICA.

23º Encontro Nacional de Administradores e Técnicos do Serviço Público Odontológico e 14º Congresso de Saúde Bucal Coletiva., 1ª edição, de 04/11/2020 a 06/11/2020
ISBN dos Anais: 978-65-86861-50-1

EJM; Souza ¹, ROCHA; Vinicio Felipe Brasil², VFB; Rocha ³

RESUMO

Caracterização do problema: Diante das lacunas de conhecimento inerentes ao SARS-CoV-2 e sua repercussão dentro da saúde pública, em todos os seus componentes, inovar, reinventar e readaptar se tornaram itens obrigatórios no intuito de manter a proteção de pacientes e profissionais. Além disso, atividades educativas por meio presencial se tornaram, temporariamente, restritas devido ao risco de transmissão da COVID-19. Por esse motivo, torna-se imprescindível manter a oferta regular das ações de promoção e prevenção, fortalecendo os cuidados em saúde. **Descrição da intervenção:** O objetivo deste relato de experiência é descrever a criação e aplicação de games direcionados à educação em saúde em municípios do sul de Minas Gerais. Para isto foi utilizada uma plataforma gratuita desenvolvida para criação de atividades personalizadas gamificadas, intitulada “Word Wall” que apresenta inúmeras possibilidades que são ajustadas ao conteúdo alvo da atividade de educação em saúde. Diante disso, a proposta inicial foi selecionar modelos compatíveis com o conteúdo abordado. **Resultados e Perspectivas:** Foram desenvolvidos quatro games abordando informações sobre saúde bucal, doença cárie e sobre procedimentos odontológicos. Os links de acesso foram disponibilizados aos coordenadores de saúde bucal dos municípios por intermédio das referências técnicas das superintendências regionais de saúde de Varginha e Alfenas. As coordenações locais foram motivadas a enviar os jogos elaborados as unidades básicas de saúde para que estas disponibilizassem ao público-alvo, visando engajá-los em atividades de autocuidado apoiado tendo como instrumento a gamificação. Deste modo foi possível oferecer conteúdo de modo lúdico e, em contrapartida, coletar informações sobre a percepção dos usuários com a intenção de aperfeiçoar o desenvolvimento dos jogos. As temáticas envolveram os respectivos títulos: “Mitos e verdades em odontologia”, “Criança esperta sabe tudo sobre o dentista”, “Alimentos que potencializam o processo cárie” e “O que fazer depois de comer?” Foram efetuados 73 acessos, até o presente momento. Destes, houve inúmeros relatos que os jogos se mostraram atrativos, tornando a aquisição de conhecimento interativa, divertida e significativa. Dentro dessa perspectiva, a gamificação surge como uma importante ferramenta de apoio no processo de educação em saúde, contribuindo com o compartilhamento de saberes no cenário de trans e pós pandemia de forma engajadora e segura. **Considerações Finais:** Há muito o que ser feito frente a implantação de atividades gamificadas, especialmente no âmbito odontológico, e um novo pensar diante do processo de ampliação da literacia em saúde se faz necessário. Fica evidente que os jogos permitem maior engajamento uma vez que atrai especialmente as novas gerações. Sendo assim, a rápida expansão tecnológica, oportuniza a utilização de inúmeras plataformas gratuitas na web, porém, a criação e a alimentação do sistema com conteúdo específico pelos profissionais das equipes de saúde bucal, ainda representa uma importante dificuldade que pode ser superada por meio de educação permanente.

PALAVRAS-CHAVE: Educação em Saúde bucal, Jogos de Vídeo, Infecções por Coronavírus

¹ Unifenas, ewertonodonto@outlook.com

² Unifenas, vinicio.rocha@prof.unifenas.br

³, andressavr@outlook.com