

Comportamento de crianças em tensões de atendimentos odontológicos com e sem uso do serious game: análise qualitativa

Rhaessa Gabrielly Ferreira Mendes¹ (0000-0002-1086-2021), Bruna Carraro¹ (0009-0006-8293-7295), Carlos Eduardo Bezerra Pascoal¹ (0000-0003-3124-2291), Leonardo Trench¹ (0009-0008-7941-6127), Ana Carolina da Silva Pinto¹ (0000-0002-0595-4466), Sílvia Helena de Carvalho Sales Peres¹ (0000-0003-3811-7899)

¹ Departamento de Odontopediatria, Ortodontia e Saúde Coletiva, Faculdade de Odontologia de Bauru, Universidade de São Paulo

O Temamián foi intitulado como *serious game* uma vez que se trata de um jogo onde crianças e adolescentes podem se divertir e aprender mutuamente, o jogo conta com ambientações temáticas que estão presentes no dia-a-dia dos jogadores, além de poder customizar seu avatar do jeito que se veem e se representar no jogo, fazendo atividades comuns como escovar os dentes, reciclar, ir ao supermercado e muitas outras ambientações. O objetivo do estudo foi avaliar a relação do comportamento de crianças frente a uma situação real de tensões pré e pós o atendimento odontológico com o uso do *serious game* Temamián desenvolvido especialmente para atenuar essa condição, no Centro Avançado Translacional do Obeso- CATO. Nossa amostra foi constituída por 15 pacientes infantis que participaram em dois tempos; T0 e T1, sendo T0: tempo antes do atendimento odontológico e antes do uso do software e T1: após o uso do jogo e após o atendimento odontológico. As crianças foram questionadas quanto às suas experiências e medos em relação a consulta odontológica, por meio de um questionário e gravação de áudio e análise qualitativa dessas informações, a partir desses questionários foi atribuído que entre as 15 crianças avaliadas, 13 reagiram positivamente em relação ao objetivo do Temamián, 1 criança teve uma reação neutra com o termo “não sei” e 1 criança negativamente em relação ao uso do jogo novamente. Apesar disso, obtivemos unanimidade em relação ao propósito do questionário, assim podemos concluir que o uso do *serious game* previamente à consulta odontológica contribuiu para reduzir as tensões das crianças submetidas aos atendimentos clínicos e ampliou o conhecimento sobre saúde de forma lúdica.

Fomento: CNPq- PIBITI 2022/927