

Uso do *Serious Game* Educacional para melhorar o conhecimento sobre saúde e saúde bucal de escolares

Maria Julia Pereira Euzebio¹ (0009-0003-0053-2728), Lucca Augusto Ribeiro Foggiato¹ (0009-0002-5320-8721), Emilie Maria Cabral Araujo¹, Rharessa Gabrielly Ferreira Mendes¹ (0000-0002-1086-2021), Ana Virginia Santana Sampaio Castilho¹ (0000-0003-0674-8522), 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.

Este estudo transversal teve por objetivo avaliar o efeito do *Serious game*- Temamián no conhecimento em saúde e saúde bucal de crianças. A amostra foi composta por escolares de 10 a 12 anos, residentes em Bauru-SP. A coleta dos dados foi realizada por meio formulários aplicados usando o *Google forms* e *aplicação do jogo Temamian* (G1- jogou temamián; G2- não jogou). Para avaliação do conhecimento em relação aos fatores que influenciam a saúde geral e bucal, foi aplicado um formulário com figuras dos recursos de higiene bucal e alimentos, considerados saudáveis ou não-saudáveis. Os hábitos alimentares foram analisados quanto a frequência e quantidade do consumo de sacarose. As crianças foram pesadas e medidas calculando -se o Índice de Massa Corporal (IMC), seguindo os pontos de corte e percentis, para faixa etária e gênero. 60 escolares foram analisados (G1=22; G2=38), sendo 48,3% eram meninas e a renda familiar entre 1 até 2 salários-mínimos foi de 36.7%. O consumo de sacarose com frequência diária de uma a duas vezes por dia e uma porção média de 3 colheres foi encontrado em quase a totalidade da amostra, sendo os mais consumidos bolacha recheada, bolo/pão doce/sonho, seguidos por sorvete/picolé. Em G2 63% consumiam sacarose diariamente e em G1 40% após o uso do *serious game*-Temamián. Houve dificuldade em identificar a alimentação saudável em ambos os grupos ($p=0,92$), entre a escolhas dos alimentos, as crianças do G1 consideraram as frutas com saudáveis ($p=0,13$). Concluiu-se que o alto índice de analfabetismo funcional e o desinteresse por parte dos alunos, aliados às condições socioeconômicas contribuíram para o aprendizado limitado mesmo realizado de forma lúdica.

Fomento: CAPES (001), CNPq (302002/2022-7), FAPESP (22/05123-2), PUB (2022/58)