

## **Impacto da gamificação na motivação e frequência de escovação dentária de crianças: um estudo clínico**

Eduarda Cristina Merigo Witschoreck<sup>1</sup>, Maria Laura Lage Galicia<sup>1</sup>, Daniela Rios Honório<sup>1</sup>, Ana Luiza Bogaz Debortolli<sup>1</sup>, Daiana da Silva Martins<sup>1</sup>, Franciny Querobim Ionta<sup>1,2</sup>

<sup>1</sup> Departamento de Odontopediatria, Ortodontia e Saúde Coletiva, Área de Odontopediatria, Faculdade de Odontologia de Bauru, Universidade de São Paulo, Bauru, São Paulo, Brasil

<sup>2</sup> Departamento de Odontologia, Universidade de Marília, São Paulo, Brasil

Aplicativos de celulares em formato de jogo podem funcionar como uma abordagem lúdica que incentiva hábitos saudáveis de higiene oral. Por isso, o presente trabalho tem por objetivo avaliar se um jogo de escovação dentária pode aumentar o grau de motivação e a frequência de escovação de crianças. Trata-se de um estudo clínico randomizado, aprovado pelo Comitê de Ética da Faculdade de Odontologia de Bauru (CAAE 68819423.0.0000.5417), no qual 24 crianças entre 6 a 8 anos foram aleatorizadas em dois grupos (n=12): Grupo Gamificação, no qual as crianças escovam os dentes utilizando um jogo no celular (Brushing Hero) por 7 dias e o Grupo Controle. Na primeira consulta, todas as crianças receberam informações educativas para saúde bucal com macromodelo durante a consulta odontológica. Após isso, foi preenchido um questionário com os hábitos de escovação em casa e uso de aplicativos e/ou games para escovação. Então, apenas as crianças e os pais do Grupo Gamificação receberam as instruções para utilizar o jogo no celular ao menos uma vez ao dia. No retorno de 7 dias, o mesmo questionário foi preenchido. Os dados foram submetidos ao teste de normalidade Shapiro-Wilk e posteriormente ao teste de Mann-Whitney, adotando significância de 5%. Todos os pacientes compareceram ao retorno de 7 dias, sendo que foi observado o aumento no número de escovações diárias (média de 2,71) para o grupo experimental (p=0,004). Para a percepção da motivação para a escovação dentária, constatou-se que no retorno de 7 dias, o grau de motivação foi maior (média de 7,66) do que o inicial (média de 4,45). Assim, podemos concluir que ambas as estratégias adotadas foram eficazes para aumentar a percepção da motivação das crianças pelos pais, sendo que a gamificação alcançou melhores resultados para a frequência de escovação.

**Fomento:** CNPq