

## **Temamián em novos tempos: promoção de saúde na educação infantil**

Vitório, T.A.H.<sup>1</sup>; Mendes, G.R.F.<sup>1</sup>; Nascimento, M.C.<sup>2</sup>; Rodrigues, M.V.F.S.<sup>3</sup>; Andrade, V.S.<sup>4</sup>; Sales-Peres, S.H.C.<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Faculdade de Odontologia de Bauru, Universidade de São Paulo.

<sup>2</sup>Centro de Sociais Aplicadas e Exatas, Centro Universitário Sagrado Coração.

<sup>3</sup>Departamento de Ciências de Computação, Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, Universidade de São Paulo.

<sup>4</sup>Hospital de Reabilitação de Anomalias Craniofaciais, Universidade de São Paulo.

<sup>5</sup>Departamento de Saúde Coletiva, Faculdade de Odontologia de Bauru, Universidade de São Paulo.

O objetivo deste estudo presente consiste em desenvolver novos conteúdos para a versão 2 do serious game-Temamián, procurando relacionar motivação em contextos e desafios propostos, com enfoque principal em estratégias de promoção de saúde. Para tal projeto, foram utilizados métodos cujo conteúdo envolveu estratégias educacionais, narrativas, estéticas, mecânicas, tecnológicas e prototipagem das rotinas diárias saudáveis, sob avaliações de especialistas em computação e saúde. A montagem da criação do conteúdo da versão 2 do jogo se deu em 3 etapas: 1º- discussão dos tópicos e ajustes das novas tarefas realizados semanalmente; 2º- execução das atividades e busca em bases de dados; 3ºexibição dos achados para equipe e ajustes de acordo com as orientações propostas. O resultado advindo dessa organização foi a criação do conteúdo científico, direcionado aos problemas bucais e suas prevenções, o qual, por sua vez, promove o acesso do usuário à informação de forma lúdica e prazerosa. A temática da onicofagia foi desenvolvida para o usuário abandonar tal hábito prejudicial à saúde. Durante o jogo, repentinamente, aparece na tela uma imagem das mãos do avatar, sob uma trilha sonora diferente, isto é, uma melodia mais acelerada, com uma duração de, aproximadamente, cinco segundos, a fim de aumentar o foco do jogador para aquele momento em específico. A missão relâmpago do jogador é apertar a tela consecutivas vezes, de modo a impedir que o personagem ceda à vontade de “roer” as próprias unhas da mão. Se conseguir completar essa tarefa, receberá uma recompensa que o ajudará a alcançar os seus objetivos no jogo. Em suma, a conclusão final dessa pesquisa em questão remete aos tópicos de promoção de saúde inseridos no Temamián, que estimulam o usuário a realizar atitudes positivas, as quais englobam motivação, atenção, compreensão e capacitação à autoaprendizagem do aluno. A gamificação é uma alternativa complementar à educação regular nas escolas.

Fomento: PRCEU/USP ODS-ONU 2021/228 e PIBITI – CNPq 2021/769