

O uso de *Serious Game* educacional pode influenciar na qualidade de crianças vulneráveis?

Lucca Augusto Ribeiro Foggiato¹ (0009-0002-5320-8721), Emilie Maria Cabral Araujo¹, Maria Julia Pereira Euzebio¹ (0009-0003-0053-2728), Carlos Eduarde Bezerra Pascoal¹ (0000-0003-3124-2291), Ida Regina Tomaz Carvalho da Silva Capela¹ (0000-0002- 8642-1425), 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, Bauru, São Paulo, Brasil

O Temamián é um serious game educacional utilizado para ampliar o conhecimento sobre a saúde. Esta pesquisa objetivou avaliar a influência do uso de serious game na qualidade de vida de crianças residentes em área vulnerável. Foi utilizado o *Google forms* para aplicar os formulários, que foram respondidos de forma individual. A amostra foi dividida em dois grupos: (G1- Com Temamián; G2- Sem Temamián). A qualidade de vida (QV) foi avaliada por meio do instrumento Kiddo-KINDL. Avaliação do conhecimento em relação aos fatores que influenciam a saúde geral e bucal foi aplicado um formulário ilustrativo com figuras dos recursos de higiene bucal e alimentos, considerados saudáveis ou não-saudáveis. G1 teve 22 indivíduos e G2 teve 38. A qualidade de vida mostrou que 51,7% deles se sentiram mal “às vezes” na última semana, 48,3% sentiram alguma dor “às vezes”, 33,3% ficaram cansados/esgotados “às vezes”. Já outros 36,7% se sentiram fortes e cheios de energia “às vezes”. Dentre os aspectos escolares: 40% “às vezes” tinham facilidade para fazer as atividades da escola; 36,7% “às vezes” achavam as aulas ministradas na escola interessantes; 31,7% “às vezes” se preocupavam com o futuro; 41,7% “sempre” tiveram medo de tirar notas baixas. Mais da metade da amostra do G1 apresentaram dificuldade na seleção da alimentação saudável, mesmo após o uso de serious game educacional. E no G2, 2/3 das crianças encontraram dificuldade para seleção da alimentação saudável. Pode-se concluir que o uso de serious game educacional contribui para ampliar o conhecimento sobre saúde e saúde bucal, além de melhorar a qualidade vida de crianças vulneráveis.

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