

Um novo mundo educacional e tecnológico no serious game - Temamián 2

Custodio, I.C¹ ; Vitório, T.A.H¹ ; Andrade, V.S² ; Dutka, J.C.R² ; Lourenço Neto, N¹ ; Peres, S.H.C.S¹ .

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

²Hospital de Reabilitação Craniofacial – HRAC, Universidade de São Paulo.

A pandemia deixou os indivíduos vulneráveis mais expostos aos diferentes problemas de saúde, sendo assim, o Temamián 2 objetivou desenvolver um jogo educativo relacionando prevenção e proteção da saúde e a importância das vacinas. O conteúdo do jogo foi elaborado com busca em bases de dados e documentos oficiais, relacionando estratégias educacionais, tecnológicas e prototipagem na condução de rotinas saudáveis. A busca do conteúdo foi feita por 3 revisores, que posteriormente faziam uma reunião de consenso quanto à importância de cada item a ser inserido no jogo. A vacinação para prevenção de doenças é uma estratégia fundamental para a população. A prevenção de Hepatites A, B e C é muito relevante, uma vez que o diagnóstico precoce é difícil, suas causas envolvem alimentos e água contaminados por esgoto ou fezes, contato com sangue contaminado ao compartilhar objetos como lâminas de barbear, agulhas, seringas, alicates, contato sexual e a transmissão do vírus da mãe para o bebê. Podendo também ser causada por tratamentos dentários, cirurgias com transfusão de sangue, tatuagens e piercings feitos com instrumentos não esterilizados, manicure com instrumentos não esterilizados, compartilhamento de seringas e uso de seringas de vidro. Os sintomas das HA e HB e HC são: fadiga; dor muscular; enjoos; vômitos; perda de apetite; febre; urina escura; fezes esbranquiçadas; icterícia; dor e desconforto abdominal; sangramento no esôfago ou estômago. Nesta pesquisa as formas de transmissão e os sintomas foram desenvolvidos e modelados em ambientes virtuais dentro do serious game. O Temamián 2 é um produto tecnológico desenvolvido para contribuir com a educação de forma lúdica e poderá ser utilizado como ferramenta de suporte didático e científico. Estudos futuros poderão analisar o alcance do jogo em desenvolver competências e habilidades, de modo pedagógico.

Fomento: PRCEU/USP ODS-ONU 2021/228