



UNICAMP

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

FACULDADE DE ODONTOLOGIA DE PIRACICABA



CURSO DE GRADUAÇÃO EM ODONTOLOGIA

Monografia de Final de Curso

Aluno(a): Roger Egashira Lima

Orientador(a): Prof. Dr. Miguel Morano Júnior

Ano de Conclusão do Curso: 2005

TCC 271

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE ODONTOLOGIA DE PIRACICABA
BIBLIOTECA

Roger Egashira Lima

Análise de jogos desenvolvidos por estudantes de 7^{as} e 8^{as} séries do ensino médio das escolas de Piracicaba e Iracemápolis em virtude do concurso estabelecido pelo Conselho Regional de Odontologia do Estado de São Paulo no ano de 2005

Monografia apresentada ao Curso de Odontologia da Faculdade de Odontologia de Piracicaba – UNICAMP, para obtenção do Diploma de Cirurgião Dentista.

Orientador: Prof^o. Dr. Miguel Morano Júnior

**Piracicaba
2005**

Dedico este trabalho aos meus pais Manoel e Nobumi

AGRADECIMENTOS

À Deus por me permitir viver tudo isso e desfrutar de tantas alegrias, vitórias e conquista do meu diploma.

Ao meu orientador, Prof.º Dr. Miguel Morano Júnior pela oportunidade de desenvolver este trabalho e sua atenção e paciência comigo.

À meus pais que me deram todo apoio necessário para concluir minha formação acadêmica e sempre foram exemplos de honestidade e integridade para formação do meu caráter.

À meu irmão pela amizade e companheirismo por toda minha vida.

Aos amigos que fiz na faculdade Ricardo, Rafael (Stress), Thiago, Cadú, Ivan, Lucas, Éllio, Bruno (Burns), Leandro (Cone), Lilian e Juliana; os quais nunca vou esquecer por tantas alegrias e tristezas que passamos juntos.

Ao professor Davi Pacheco da ATP da oficina pedagógica da Diretoria de Ensino de Piracicaba que contribuiu na elaboração do trabalho.

SUMÁRIO

	p.
Objetivos.....	3
Introdução.....	4
Desenvolvimento.....	7
Conclusão.....	30
Referências Bibliográficas.....	31

OBJETIVOS:

- Analisar os jogos através do desenvolvimento dos mesmos pela análise pedagógica;
- Avaliar a originalidade dos criadores;
- Comparar os jogos da cidade de Piracicaba e Itacemópolis, quanto a originalidade;
- Avaliar como os conceitos de prevenção podem atuar na comunidade através dos jogos;

INTRODUÇÃO

Para o sucesso do tratamento odontológico, a motivação do paciente é uma tarefa fundamental e difícil. Dessa forma, através do esclarecimento e da compreensão do assunto é que o indivíduo poderá ser motivado, e por isso essa deve ser a primeira etapa a se realizar.

Como profissionais da área de saúde é importante se ter em mente não somente os aspectos técnicos da profissão, mas também se levar em conta o papel desta classe profissional na educação coletiva de saúde bucal, aproveitando a infância, pois temos maior facilidade de transformação de aprendizado em hábitos, já que neste período de desenvolvimento os indivíduos conseguem incorporar e modificar melhor os hábitos.

Segundo Nóbrega(1984) os hábitos de higiene devem ser adquiridos desde a infância e conservados durante toda a vida.

Dessa maneira, temos na escola um ambiente muito importante para o desenvolvimento infantil, devendo ser aproveitado pela equipe de saúde. Sabe-se que há muitos anos se fala em saúde escolar e suas vantagens, porém para alcançar uma nova postura a respeito das doenças bucais e promover saúde devemos contar com o interesse do público alvo, isto é, os alunos.

A melhor maneira de promover saúde odontológica em escolares é através de métodos preventivos. Estes são empregados visando a diminuição do índice de cárie e de outras patologias que acometem a boca. Para isso, estes métodos de vem estar associados ao componente educação, que pode ser entendida como o processo através do qual o homem transcende uma determinada interação, saindo de uma certa condição para alcançar outra. Assim, através do conhecimento adquirido se torna mais fácil a aplicação e o desenvolvimento dos

métodos preventivos além de que possibilita a ação do cirurgião dentista tanto no aspecto curativo quanto preventivo.

A ação educativa em saúde é um processo positivo, útil e indispensável nesse momento, pois através desta podemos superar a postura da sociedade de apenas consumidora de ações curativas tomando-a participante do processo de promoção de saúde.

A promoção em saúde bucal no ensino fundamental deve ser realizada com uma metodologia acessível a cada grupo de estudantes que se trabalha, conscientizando que a higiene bucal deve se tornar algo cotidiano a este aluno através de atividades criativas, como por exemplo jogos, demonstrando o porquê é necessário promover saúde bucal, pois se não for conseguido atingir a atenção dos alunos para a temática desenvolvida, não há fixação e assimilação por parte dos alunos.

Kirby (1992) preconiza a utilização de um princípio de aprendizado ativo que se baseia no uso de jogos através dos quais os participantes aprendem melhor fazendo do que lendo, ouvindo ou observando. É um princípio de aprendizado pelo descobrimento. De acordo com ele, os métodos participativos são os mais naturais. Eles são os que usamos instintivamente no momento em que ficamos sozinhos com uma criança. Sendo assim, em alguns tipos de ensinamentos podemos utilizar de jogos e brincadeiras.

Dessa forma, foram confeccionados vários jogos com fundamentos básicos de saúde bucal que visam o aprendizado de conceitos de odontologia coletiva através de atividades lúdicas que proporcionarão sua fixação de forma suave e eficiente.

Segundo Vygotsky (1991) , ao brincar, a criança subordina os objetos e sua própria ação ao campo do significado, e essa possibilidade caracteriza um avanço no desenvolvimento infantil.

O aprendizado dos conceitos de saúde através dos jogos é incentivador e faz com que o inconsciente memorize informações sem dificuldades, pois o participante estará também se divertindo.

As brincadeiras trazem às crianças uma nova informação, porém no cotidiano delas, funcionando como uma atividade motivadora para a fixação do conteúdo que queremos ensinar.

Já é muito bem esclarecido que para que um indivíduo faça uma determinada tarefa, ele deve estar motivado e consciente do que está fazendo e por isso os jogos funcionam tão bem com as crianças, sendo capaz de levar à mudança de hábitos. Para que estas mudanças aconteçam é necessária a interação entre profissional e paciente. Segundo Giffiths (1957) , a responsabilidade de iniciar , alterar e manter um comportamento fica nas mãos do profissional, e as formas de ensinar definirão o tipo de aprendizagem e seus efeitos sobre a mudança de hábitos. É importante para esse efeito a utilização dos recursos motivacionais.

Os jogos , brinquedos e outras atividades criativas, podem facilitar o estabelecimento dos vínculos e contato, pois exercem fascínio na clínica pediátrica e servir como recursos motivacionais importantes para o aprendizado sendo que, para provar isso, basta observar alguns "velhinhos" divertindo-se com um jogo de cartas, e veremos a importância do lúdico para o ser humano de qualquer idade.

DESENVOLVIMENTO

O presente trabalho têm por objetivo avaliar alguns jogos criados por alunos da 7ª e 8ª séries do Ensino Fundamental de Escolas Estaduais das cidades de Piracicaba e Itacemópolis em razão do Concurso “A Saúde Bucal”, que aconteceu nos meses de outubro e novembro de 2005, promovida pelo Conselho Regional de Odontologia de São Paulo – CROSP, em conjunto com a Secretaria de Estado da Educação, em parceria com a UNESCO.

Este Concurso teve como metas oferecer aos alunos do ensino fundamental da Rede Estadual de Ensino, oportunidades de realização de atividades que possibilitassem o desenvolvimento de atitudes adequadas à promoção e manutenção da saúde bucal, além de levar informações sobre o assunto, valorizar os programas de saúde nas escolas e ressaltar o assunto “Saúde Bucal” como tema transversal de trabalho pedagógico.

Os participantes do Concurso eram os alunos da 1ª a 8ª séries das escolas estaduais que mantêm ensino fundamental, sendo as modalidades as seguintes:

- a) 1ª a 2ª séries – colagens em cartolina, de qualquer cor e tamanho, relativas ao subtema “A Importância da Saúde Bucal”;
- b) 3ª e 4ª séries – frase (*slogan*) que transmita uma mensagem positiva, em papel sulfite, de qualquer cor e tamanho, relativa ao subtema “A Importância da Saúde Bucal”;
- c) 5ª e 6ª séries – rima com no máximo 15 versos, em papel almaço pautado, relativa ao subtema “A Importância da Saúde Bucal”;
- d) 7ª e 8ª séries – jogo educativo prático e de fácil manuseio, podendo ser confeccionado em materiais diversos, relativo ao subtema “A Importância da Saúde Bucal”.

OBSERVAÇÃO: Salientamos a importância de não haver plágio (uso de textos e/ou personagens já existentes) ou qualquer forma de violação da lei de direitos autorais.

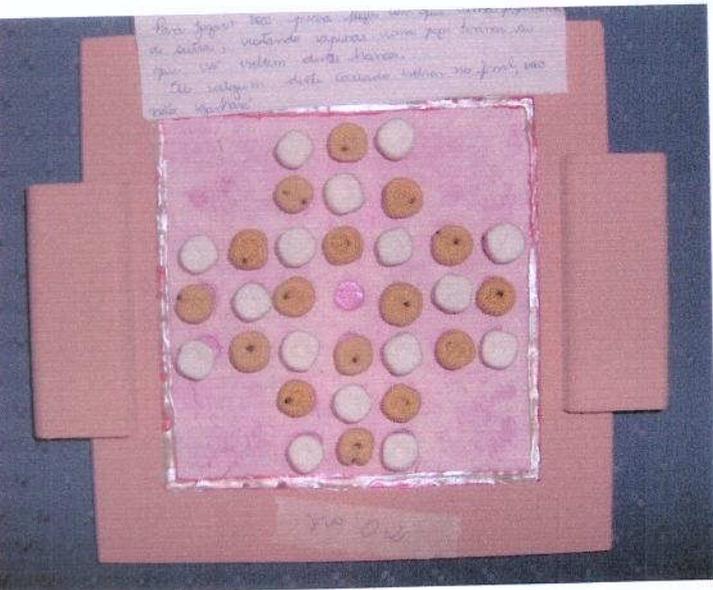
Quanto as normas do Concurso:

1. Cada aluno poderia inscrever apenas um trabalho;
2. Os trabalhos deviam ser inéditos e originais;
3. Os trabalhos deviam ser desenvolvidos pela equipe pedagógica, privilegiando as diversas disciplinas, sob a orientação dos professores de Ciências, Biologia, Língua Portuguesa e Artes;
4. Dúvidas conceituais deveriam ser dirimidas pelo cirurgião-dentista, quando houvesse;
5. Havendo pesquisa, a bibliografia utilizada deveria ser indicada ao final do trabalho;
6. A Secretaria de Educação e o CROSP poderiam utilizar os trabalhos em futuras publicações.

Dada a Normatização do Concurso, iremos agora a apresentação de 10 jogos que participaram do concurso, selecionados aleatoriamente, criados por alunos de Piracicaba (5) e Itacemópolis (5).

Jogos desenvolvidos na cidade de Iracemápolis

Jogo 1: Restam Dentes



1) Número de participantes: 1

2) Componentes do jogo: 1 tabuleiro

16 dentes hígidos

16 dentes cariados

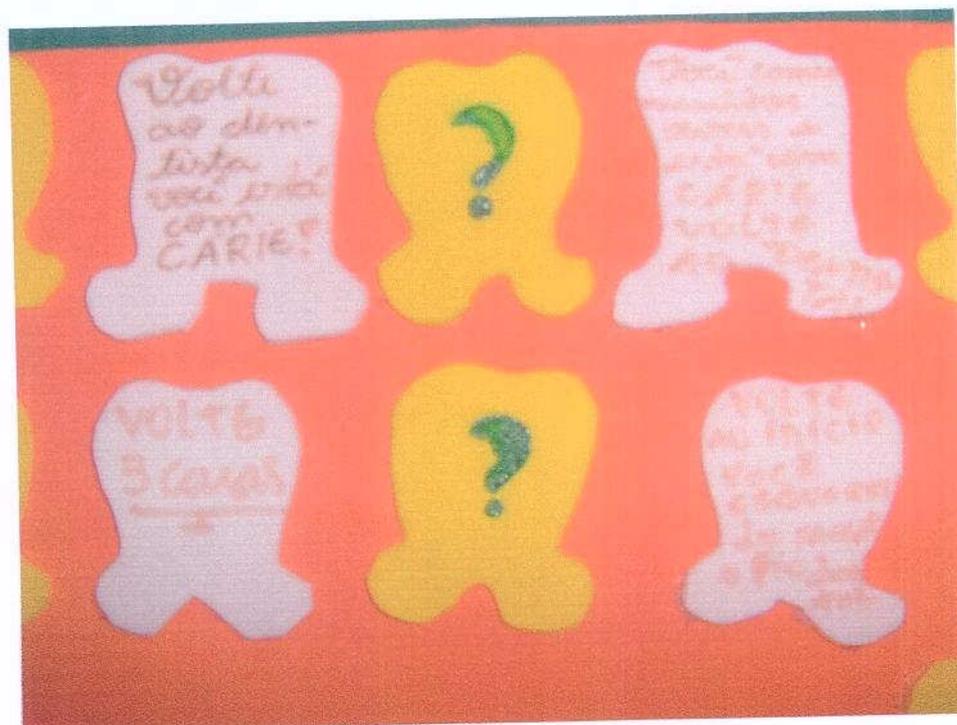
3) Como jogar:

Devemos colocar 1 dente em cada um dos espaços presentes de forma alternada (1 dente branco/ 1 amarelo...) deixando um espaço vazio no meio do tabuleiro. O jogo começa com um dente “comendo” o outro, pulando para o espaço vazio que deve ser acessível com apenas um pulo. O jogo termina quando resta apenas um dente branco ou somente dentes brancos no tabuleiro.

4) Conceitos aprendidos no jogo:

Neste jogo a criança tem como objetivo manter a presença dos dentes hígidos e limpos (brancos) no tabuleiro, considerando a presença dos dentes amarelos (cariados e sujos) indesejada. Assim, ela relaciona o tabuleiro com sua boca, motivando-a a manter os dentes sempre limpos, prevenindo o desenvolvimento da cárie dental e placa bacteriana.

Jogo 2: Banco Sorridente



1) Número de participantes: quantos quiserem

2) Componentes do jogo: 1 tabuleiro

jogo de cartas surpresa

1 dado

peças para movimentação

notas de dinheiro de brincadeira

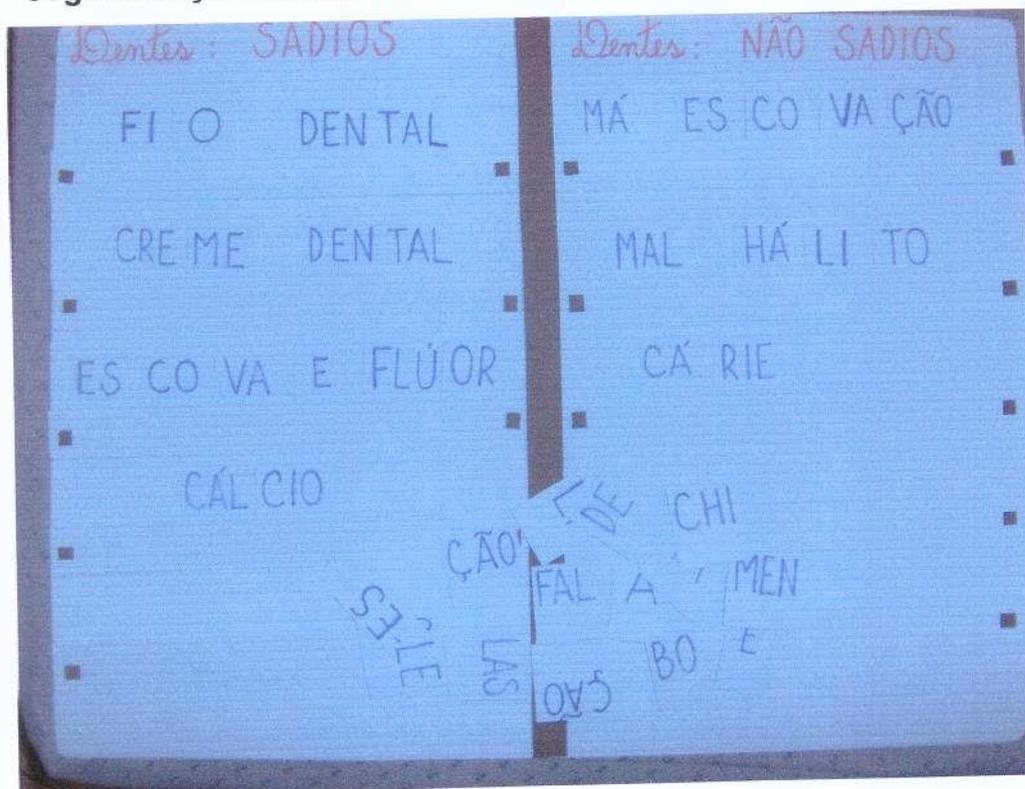
3) Como jogar:

O jogo começa com os participantes lançando o dado, aquele que conseguir o maior número inicia a partida, os outros seguem o mesmo parâmetro. O jogador deve andar com sua peça o número de casas que sair no dado. Em cada casa do tabuleiro há uma orientação, a qual o jogador deverá obedecer seguindo as instruções. Caso o jogador pare numa casa do tabuleiro com a interrogação este deve retirar uma carta surpresa da mesa e realizar a tarefa indicada. O vencedor será aquele que chegar primeiro à última casa, que é o fim do trajeto.

4) Conceitos aprendidos no jogo:

Este jogo valoriza o cuidar bem dos dentes de diversas maneiras. Pode ser através de premiações quando o jogador cai em uma casa com a mensagem “cuidou bem dos dentes” ou de punições quando a mensagem é “está com cárie” ou “não escovou bem os dentes” etc. Há também referências quanto ao dentista, por exemplo, se o jogador cair em uma casa “está com cárie” este deve voltar para a casa escrita “dentista”. Tudo isso atua motivando as crianças a desenvolverem uma boa higiene bucal. Todavia, há algo que deve ser observado que é o fato do jogo apresentar como uma punição ter que voltar até o dentista, o que contribui para a formação de uma má imagem do cirurgião dentista pelas crianças.

Jogo 3: Caça Palavras



1) Número de participantes: mínimo 2 / máximo 6

2) Componentes do jogo:

1 quadro dividido entre dentes sadios e dentes não sadios
várias partes de palavras para serem montadas no quadro

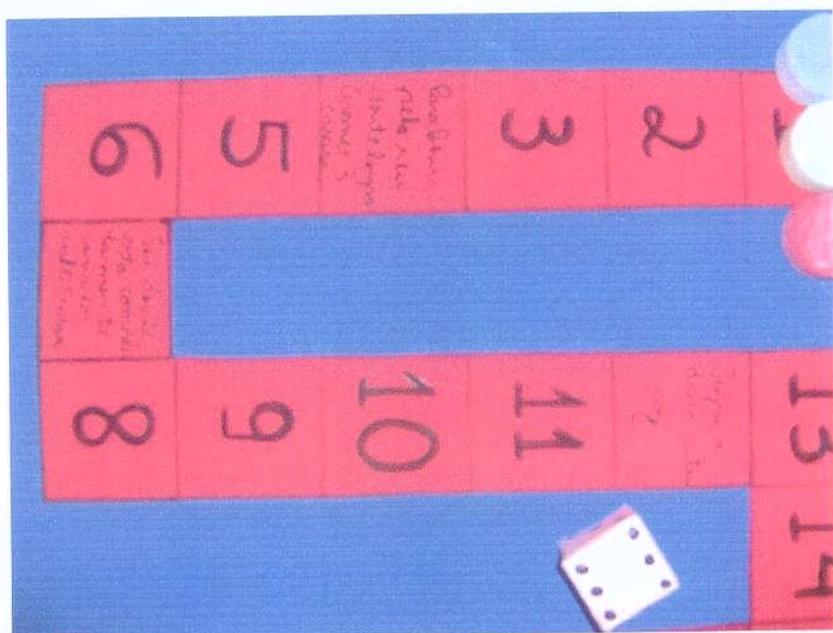
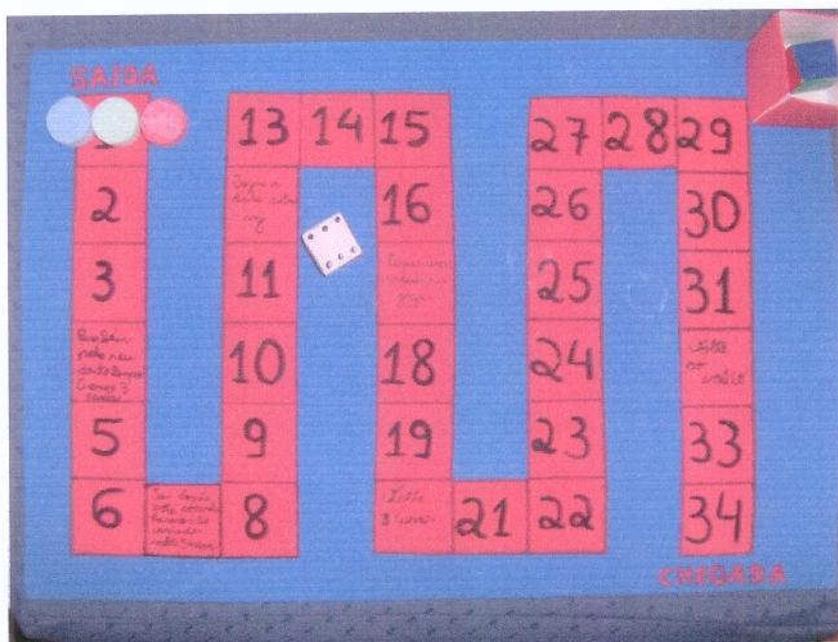
3) Como jogar:

Os participantes devem se dividir em dois grupos. Um grupo deve montar as palavras do lado “dentes sadios” e o outro do lado “dentes não sadios”. Deverão ser montadas 5 palavras, ou frases, de cada lado. Quem conseguir montar primeiro vence o jogo.

4) Conceitos aprendidos no jogo:

Neste jogo as crianças adquirem noções de como manter uma boa saúde bucal e através de quais meios podem conseguir isso por meio das palavras que são formadas. Elas passam a conhecer os “amigos do dentes” (fio dental, escova dental, flúor, cálcio etc.) no lado dos dentes sadios, e também os “inimigos do dentes” no lado dos dentes não sadios (má escovação, chiclete, cárie etc.)

Jogo 4: Caminho dos Dentes Saudáveis



- 1) Número de participantes: 2 a 3
- 2) Componentes do jogo: 1 tabuleiro
3 peças de movimentação
1 dado

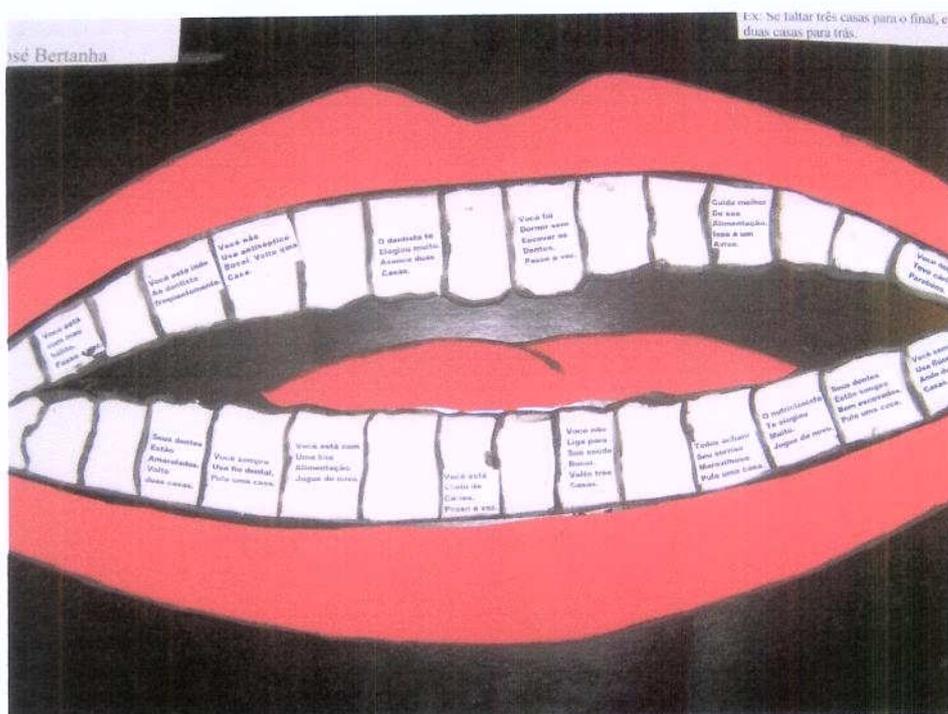
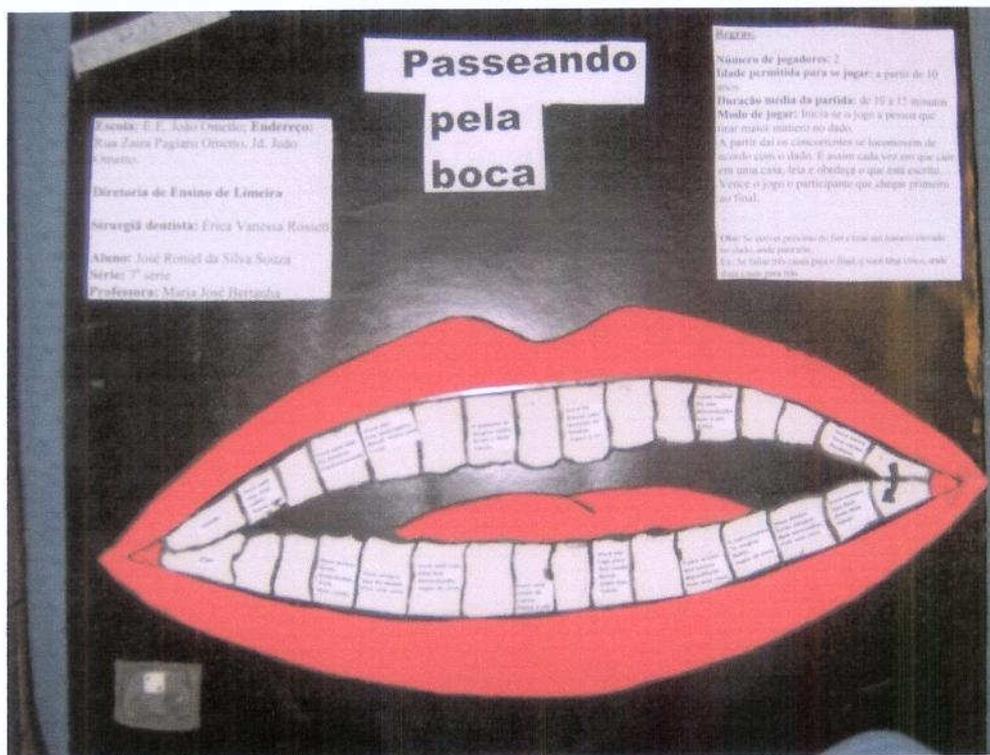
3) Como jogar:

Os participantes devem lançar o dado e aquele que tirar o maior número começa o jogo, e assim sucessivamente. O jogador irá andar pela pista do tabuleiro o número de casa que tirar no dado. Se, acaso cair em uma casa com alguma orientação este será premiado ou punido conforme estiver escrito na casa. Vence aquele que chegar primeiro ao fim do tabuleiro.

4) Conceitos aprendidos no jogo:

Neste jogo há premiações quando o jogador cai em uma casa indicando “dentes limpos” por exemplo, ou é punido quando a casa indica “dentes cariados”. Desta maneira, há fatores motivadores para as crianças manterem seus dentes sempre limpos, dando atenção à higiene bucal, e à evitarem doenças como a cárie dental e gengivite, entre outras.

Jogo 5: Passeando pela Boca



1) Número de jogadores: 2

2) Componentes do jogo: 1 tabuleiro com desenho de boca

1 dado

2 peças de locomoção

3) Como jogar:

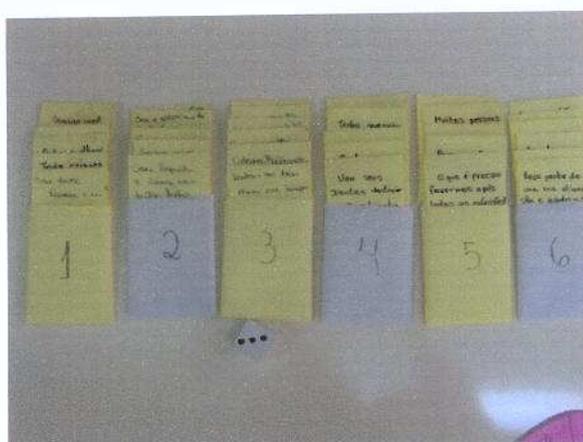
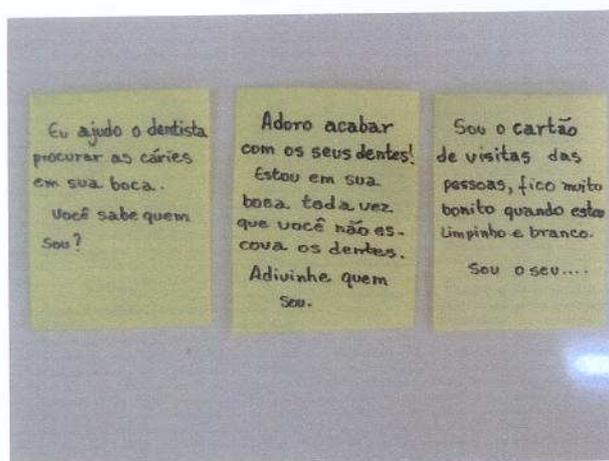
O jogo têm início com os participantes lançando o dado, e aquele que tirar o número maior começa o jogo. Cada participante deve andar com sua peça o número de casas que tirar no dado. Cada vez que cair em uma casa com alguma indicação deve ler e obedecer o que está escrito. Vence o jogo aquele que chegar ao fim da pista primeiro, porém se estiver próximo do fim e tirar um número elevado no dado deve andar para trás.

5) Conceitos aprendidos no jogo:

O jogo é muito interessante, a começar pelo tabuleiro em formato de boca, onde o jogador movimenta sua peça sobre os dentes. Durante o percurso existem muitos elogios quanto à dentes limpos, ausência de cáries, visitas regulares ao dentista; o que deixa as crianças muito motivadas par desenvolverem bons hábitos de higiene bucal e ao mesmo tempo às orienta como conseguir isto. Existem também avisos quanto a importância de uma boa alimentação e punições quando a higiene bucal está deficiente, há mal-hálito, ou não liga para saúde bucal. Tudo isso atua fortemente ensinando as crianças conceitos importantes de saúde bucal enquanto estas se divertem no jogo.

Jogos desenvolvidos nas escolas de Piracicaba

Jogo 1: A Caminho de um Belo Sorriso



1) Número de jogadores: 2

2) Componentes do jogo:

1 tabuleiro em forma de dente

2 peças de locomoção

1 dado

6 envelopes contendo diversas perguntas sobre saúde bucal

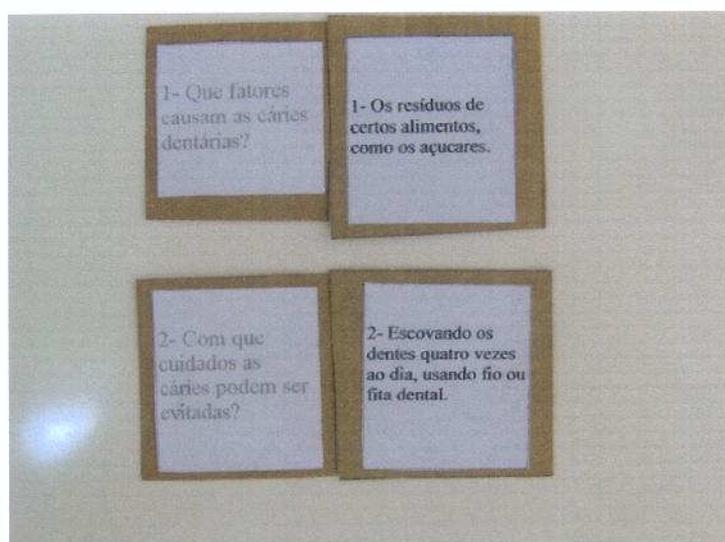
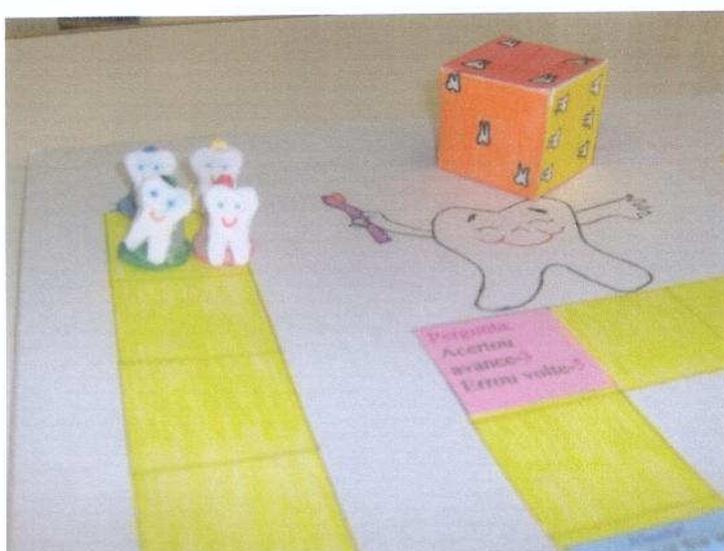
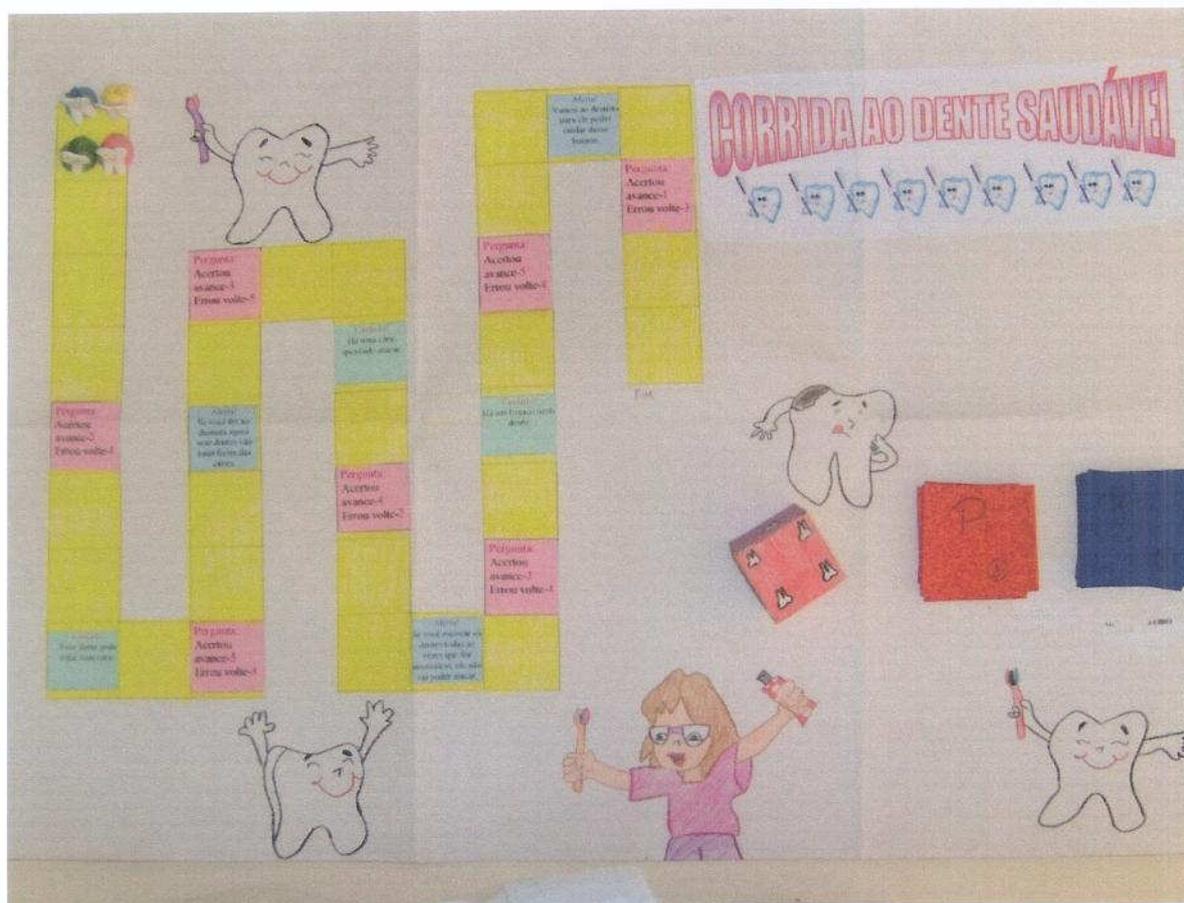
3) Como jogar:

O jogo inicia com os participantes jogando o jogo da memória. Aquele que acertar um par igual têm direito a lançar o dado. O número que tirar, corresponde ao número da cartela da qual deve-se tirar uma pergunta. Caso responda corretamente o jogador prossegue o jogo conforme indicação no cartão. Caso erre a resposta, é punido conforme indica o cartão. Vence aquele que chegar ao fim do tabuleiro primeiro.

4) Conceitos aprendidos no jogo:

É um jogo bastante elaborado que transmite muitos conceitos de higiene bucal, da importância da saúde bucal, de um belo sorriso e das visitas regulares ao dentista. No jogo da memória há ilustrações de instrumentais odontológicos entre outras, o que aproxima as crianças da odontologia. Nos envelopes existem perguntas rimadas muito criativas que destacam e motivam as crianças à visitas regulares ao dentista, à boa higiene bucal, boa alimentação e fornecem também informações sobre cárie, instrumentais odontológicos, grupos dentais etc. Existem muitos estímulos para as crianças se sentirem motivadas a desenvolverem uma boa saúde bucal.

Jogo 2: Corrida ao Dente Saudável



1) Número de jogadores: até 4

2) Componentes do jogo: 1 tabuleiro

1 dado

4 peças de locomoção em forma de dentes

cartões de perguntas (vermelho) e respostas (amarelo)

3) Como jogar:

Cada jogador escolhe uma cor e coloca o pino correspondente no início do tabuleiro. Por meio de sorteio define quem começa o jogo. O jogador deve lançar o dado e mover seu pino o número de casa correspondentes. Se cair em uma casa onde está escrito "pergunta" o jogador deve tirar um cartão vermelho e entregar para o adversário fazer a pergunta. Respondendo corretamente pode avançar o número de casas indicadas, se errar volta o número de casa indicado. Vence aquele que chegar ao fim do tabuleiro primeiro.

4) Conceitos aprendidos no jogo:

O tabuleiro é bem ilustrativo com dentes hígidos sorrindo e um dente triste cariado, transmitindo a idéia da alegria de um sorriso saudável. Durante o trajeto existem alertas quanto à cárie e visitas regulares ao dentista, mostrando a importância destes para a saúde bucal. Os cartões de pergunta e resposta são bem elaborados, com perguntas difíceis, porém que passa aos jogadores bons conhecimentos não só sobre higiene bucal, mas também sobre os grupos dentais e suas importâncias. Dessa forma, temos um aumento do conhecimento das crianças a respeito da boca, o que pode despertar curiosidade destas em relação ao assunto e motivá-las a aprender mais, ir mais ao dentista, e por fim, cuidar melhor dos seus dentes.

Jogo 3: Super Trunfo Nova Versão Dentes em Ação



1) Número de jogadores: 2 a 4

2) Componentes do jogo:

diversas cartas com os seguintes itens:

hálito, esmalte, tártaro, cáries, saúde bucal

1 caixinha para guardar as cartas

3) Como jogar:

Deve-se embaralhar as cartas e distribuí-las igualmente entre os jogadores. Através do par-ou-ímpar decide-se quem começa o jogo. O jogador deve ver a carta e escolher um dos itens (hálito, esmalte, tártaro, cáries, saúde bucal). Então é comparado entre os jogadores quem possui a carta com o índice escolhido mais saudável obedecendo essa sequência:

Hálito: puro – pouco fétido - fétido

Esmalte: saudável – levemente desgastado – muito desgastado

Tártaro: não consta – poucos – muito

Cáries: não consta – superficiais – médias – profundas

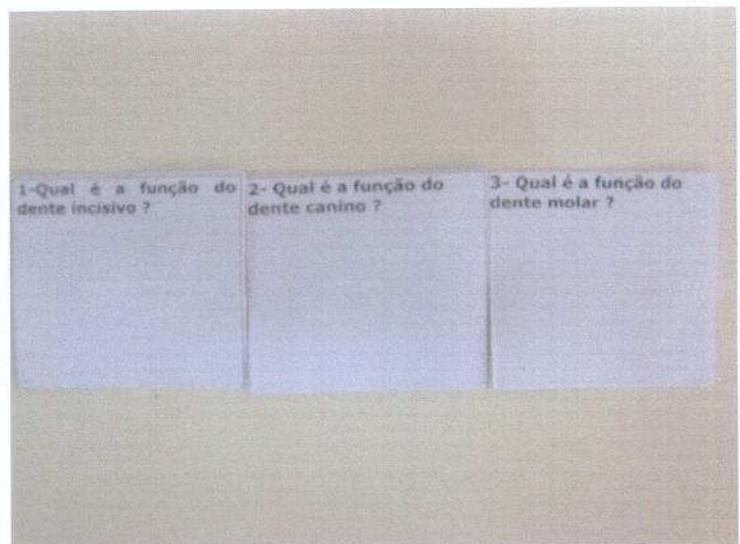
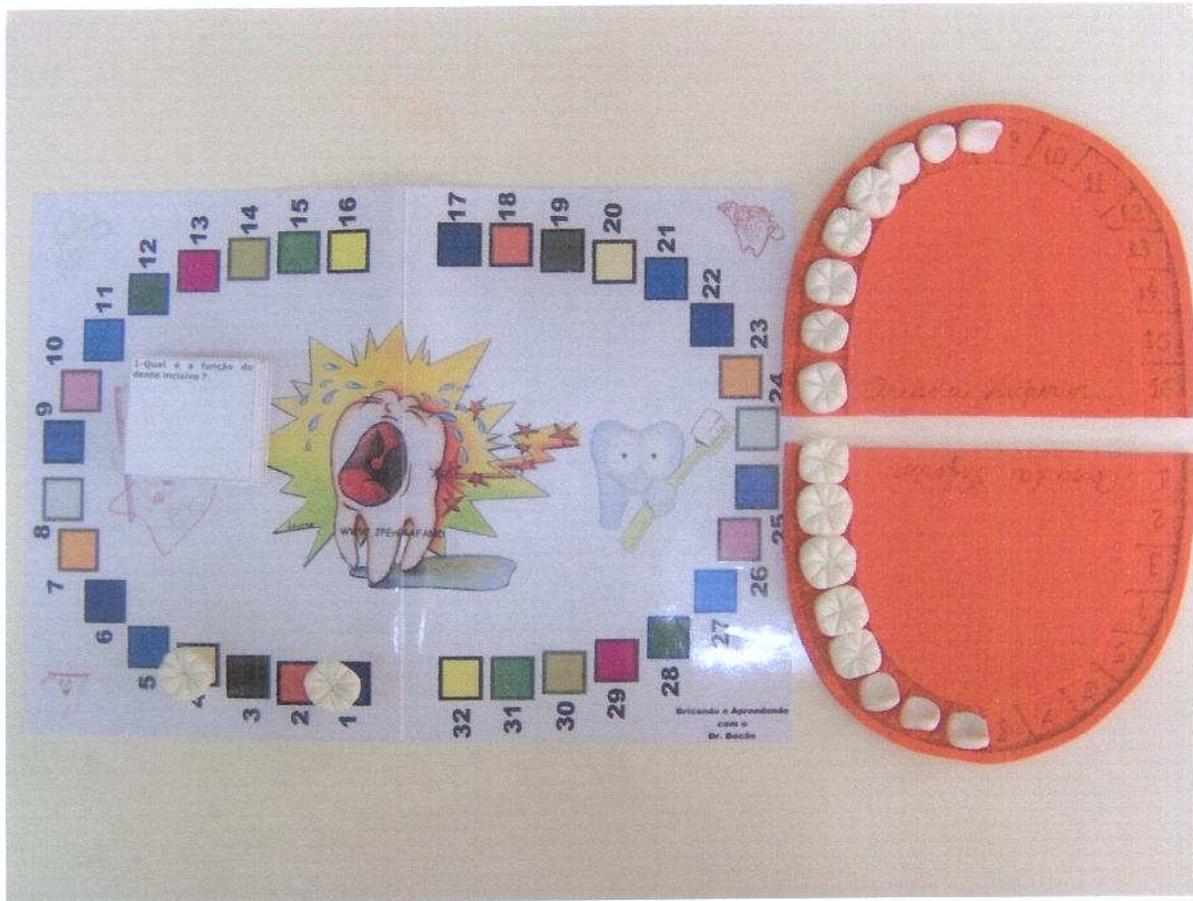
Saúde bucal: ótima – boa – regular – ruim – péssima

Vence o jogador que possuir o índice mais saudável da rodada, somando pontos para a próxima rodada.

4) Conceitos aprendidos no jogo:

É um jogo diferente dos outros vistos e simples, porém muito bem feito. É capaz de passar às crianças boas noções de como podem avaliar a sua saúde bucal através dos itens das cartas. Assim, cada criança pode se tornar capaz de auto-avaliar sua saúde bucal observando como está seu hálito, o esmalte dental, a presença de cáries. Também atua despertando curiosidade nas crianças caso esta não saiba o que é tártaro, ou esmalte por exemplo, levado-a a questionar alguém que saiba e conseqüentemente a aprender sobre o assunto.

Jogo 4: Brincando e Aprendendo com o Dr. Bocão



1) Número de jogadores: 2 (ou 4 em duplas)

2) Componentes do jogo: 1 tabuleiro

1 arcada dentária superior e inferior

32 dentes

cartões de perguntas e respostas

2 peças (dentes) de locomoção

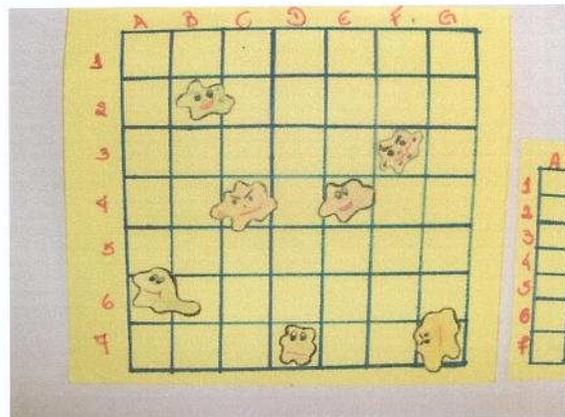
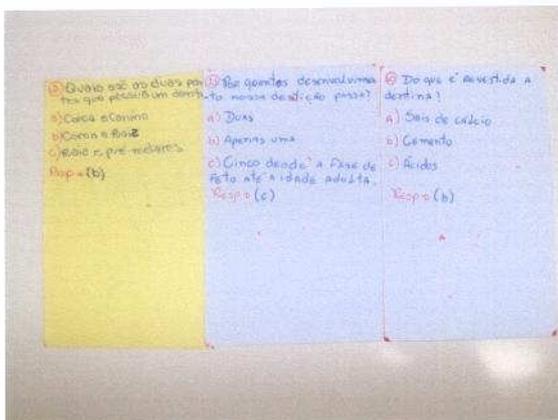
3) Como jogar:

Os jogadores decidem quem inicia o jogo através do “par-ou-ímpar”. Cada jogador (ou dupla) recebe um dente de locomoção. Para seguir a trilha é preciso tirar uma carta com uma pergunta sobre saúde bucal. A cada resposta certa o jogador anda uma casa no tabuleiro e ganha 1 dente que deve ser colocado na arcada dentária. Quem chegar ao final do tabuleiro primeiro e tiver sua arcada dentária completa vence o jogo.

4) Conceitos aprendidos no jogo:

É um jogo muito bem montado, bem ilustrativo e bonito. Através das arcadas dentárias que devem ir se completando aprendem sobre o número de dentes na boca e sobre os diferentes grupos dentais. Os cartões de pergunta possuem perguntas difíceis, porém que aumentam o conhecimento das crianças em relação à saúde bucal, partes da boca, grupos dentais e suas funções, alimentação e outras patologias da cavidade bucal. Tudo isso é muito importante pois além de aumentar o conhecimento, também atua despertando o interesse das crianças para os cuidados com os dentes e a importância da saúde bucal.

Jogo 5: Batalha Contra as Cáries



1) Número de jogadores: 2

2) Componentes do jogo: 2 tabuleiros

2 cartelas amarelas

14 “cáries”

cartões de perguntas

3) Como jogar:

Cada jogador recebe um tabuleiro, uma cartela e 7 “cáries”. Cada um começa com 100 pontos. O jogador deve distribuir as cáries sobre seu tabuleiro como quiser sem que o adversário possa ver. Tira-se “par-ou-ímpar” para ver quem começa. Quem ganhar faz a primeira pergunta ao adversário e se este acertar a resposta, ele deve falar um número e uma letra, e se sobre este quadrado estiver uma cárie no tabuleiro do adversário ela é eliminada, ganhando 20 pontos. Se errar a pergunta, perde 10 pontos. A cartela amarela serve apenas como rascunho para não repetir a mesma localização, desperdiçando uma jogada. Aquele que eliminar todas as cáries do tabuleiro do adversário vence o jogo.

4) Conceitos aprendidos no jogo:

É um jogo bem elaborado que transmite conceitos importantes sobre saúde bucal, principalmente o de eliminação da cárie dental, que é o objetivo do jogo. Através dos cartões de perguntas as crianças aumentam seus conhecimentos sobre a boca, os grupos dentais, e até mesmo glândulas salivares e cemento. Tudo isso pode parecer complexo para a faixa etária, porém é capaz de despertar interesse sobre o assunto, motivando a criança a buscar mais informação e assim aumentar seu conhecimento e desenvolver uma melhor higiene bucal.

Avaliação da originalidade dos jogos apresentados no trabalho:

A avaliação da originalidade dos jogos foi feita comparando estes com jogos atualmente ou antigamente comercializados no mercado e também, através da comparação dos jogos apresentados neste trabalho entre si. Desta forma, temos:

Jogos desenvolvidos na cidade de Iracemópolis:

Jogo 1: Restam Dentes

Este jogo foi baseado em um antigo jogo de tabuleiro conhecido por "Resta Um". Foram realizadas pequenas alterações do jogo original, não sendo desta forma, um jogo com muita originalidade; porém, é diferente dos demais jogos apresentados neste trabalho.

Jogo 2: Banco Sorridente

O jogo apresenta características de um jogo comercializado como "Banco Imobiliário", porém existem muitas alterações do jogo original no qual provavelmente foi baseado.

Jogo 3: Caça Palavras

Provavelmente o jogo tenha se baseado em brincadeiras de jornais e revistas conhecidas também por "Caça Palavras", porém aqui os jogadores devem montar as palavras em um quadro e sem muitas pistas, o que torna o jogo mais original.

Jogo 4: Caminho dos Dentes Saudáveis

Este jogo foi baseado em jogos de tabuleiro muito comuns como "Ludo e Ludo Real" entre outros apresentando pequenas modificações, mostrando-se assim, um jogo pouco original.

Jogo 5: Passeando pela Boca

Da mesma forma que o jogo anterior pode ser comparado ao “Ludo e Ludo Real” mostrando-se pouco original quanto ao modo de jogar, porém apresenta-se bastante original quanto ao tabuleiro criado pelos alunos.

Jogos desenvolvidos na cidade de Piracicaba

Jogo 1: A Caminho de um Belo Sorriso

É um jogo bastante original apesar de utilizar-se da idéia principal de jogos existentes, onde há um tabuleiro e deve-se andar por este conforme o dado indicar. Sua originalidade está nas perguntas rimadas e o jogo da memória para iniciar cada jogada, o que o torna muito diferente dos demais jogos e de jogos já existentes.

Jogo 2: Corrida ao Dente Saudável

Da mesma forma que outros jogos anteriores pode ser comparado ao “Ludo e Ludo Real” apresentando poucas modificações, sendo assim pouco original

Jogo 3: Super Trunfo Nova Versão Dentes em Ação

Como o próprio nome diz foi baseado no jogo “Super Trunfo”, apresentando algumas adaptações para o contexto da odontologia, mostrando-se pouco original quanto ao jogo comercializado, porém diferente dos demais jogos apresentados neste trabalho.

Jogo 4: Brincando e Aprendendo com o Dr. Bocão

O jogo foi baseado em uma mistura de jogos de tabuleiro como “Ludo e Ludo Real” e jogos de pergunta e resposta como o “Passa ou Repassa”. Apesar da pouca originalidade por ser mais um jogo de tabuleiro, este apresentou-se

bastante original quanto às peças do jogo como as arcadas dentárias que devem ir se completando com os elementos dentais.

Jogo 5: Batalha Contra as Cáries

É um jogo pouco original, pois foi baseado no jogo “Batalha Naval” contendo poucas modificações, porém é bem diferente dos demais jogos apresentados neste trabalho.

Análise pedagógica dos jogos

Todos os jogos apresentados neste trabalho são capazes de transmitir bons conhecimentos sobre os conceitos de saúde bucal às crianças. Alguns levam o conhecimento de forma direta através das perguntas e respostas, enquanto outros agem de forma indireta trazendo uma curiosidade de algo desconhecido, ou muito pouco conhecido, para a mente das crianças.

Os jogos de “perguntas e respostas” ou aqueles que trazem as informações diretamente às crianças são mais efetivos em trazer conhecimento sobre o assunto, pois não dependem da iniciativa da criança de buscar informação por outros meios. Assim, basta a criança brincar para aprender algo sobre a odontologia.

Os jogos que não trazem a informação diretamente são úteis na aproximação da criança ao dentista e são capazes de motivar as crianças ao combate contra as cáries e outras doenças da cavidade bucal, porém não mostra o porquê é importante cuidar bem dos dentes etc.

CONCLUSÃO

Através da análise dos jogos desenvolvidos pelos estudantes pudemos perceber que estes são eficazes no desenvolvimento de uma boa saúde bucal, pois trazem conhecimento sobre o assunto às crianças.

Os jogos atuam também como uma atividade lúdica que aproxima as crianças dos conceitos de saúde bucal e do cirurgião dentista.

Através da comparação dos jogos da cidade de Piracicaba com os de Itacemópolis, pudemos notar que os jogos desenvolvidos em Piracicaba apresentaram-se mais criativos, originais e melhor confeccionados.

Através da confecção dos jogos houve uma forte interação das crianças com os dentistas que as orientavam e também pesquisas sobre o assunto, o que certamente motivou os criadores dos jogos a desenvolverem melhores hábitos de higiene bucal. Assim, o concurso apresentou-se como um meio efetivo no combate às doenças bucais em escolares por ser um excelente meio de prevenção e conscientização dos escolares.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Oliveira, T. J.; Santos, T. J. *Aplicação de jogos educativos – uma avaliação de mudança no hábito de higienização bucal.*
2. Cintra, E. S. *Por que é difícil aprender? Viver psicologia.* V. 30, p.24,5, 1993
3. Kirby, *Jogos de treinamentos.* Tradução e adaptação José Henrique Laminsdorf. T e D Editora. São.
4. Nóbrega, J. B. E., *Manual de orientação básica de saúde bucal par a comunidade.* Edições UFPB, João Pessoa, 1984. P 55.
5. Vygotsky, L. S. *O papel do brinquedo no desenvolvimento.* In: Cole, M.; Steiner, V. S.; Scriber, S., Souberman, E. (Orgs.). *A formação social da mente, Cap.7, 4ª edição,* São Paulo, Martins Fontes, 1991.
6. Conselho Regional de Odontologia de São Paulo. *“A Saúde Bucal” programa e concurso de promoção da saúde bucal, 2005.*