

# DESVENDANDO A SAÚDE BUCAL: GAMIFICAÇÃO PARA PROMOÇÃO DA SAÚDE DE ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Carlos José Pereira Da Silva<sup>1</sup>  
Aline Helena Da Silva Cruz<sup>2</sup>

## RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento do jogo educativo "Desvendando a Saúde Bucal", criado na plataforma Wordwall como uma estratégia pedagógica para a promoção da saúde bucal no ensino fundamental. A pesquisa, de natureza qualitativa e exploratória, combinou revisão bibliográfica e aplicação prática para investigar os benefícios da gamificação na educação em saúde. A cárie dentária, destacada como a doença crônica mais prevalente na infância, pode impactar significativamente a qualidade de vida das crianças. Neste contexto, a integração de elementos lúdicos, como jogos, mostrou-se eficaz na motivação e aprendizado de conceitos essenciais sobre higiene oral e prevenção. O jogo desenvolvido utiliza o modelo "Abra a Caixa", que promove interatividade e competitividade, desafiando os alunos a responderem perguntas relacionadas à saúde bucal dentro de um limite de tempo. A plataforma Wordwall foi escolhida por sua interface acessível e recursos gamificados que tornam o aprendizado mais atrativo e inclusivo. Entre os benefícios observados, destacam-se o estímulo à criatividade, à resiliência e ao aprendizado por tentativa e erro, além de promover o engajamento ativo dos estudantes. Os resultados reforçam a relevância da gamificação como metodologia ativa na educação básica, evidenciando seu impacto positivo no desenvolvimento cognitivo e socioemocional dos alunos, bem como na formação de hábitos saudáveis. O estudo conclui que o uso de ferramentas digitais lúdicas potencializa o aprendizado e sugere que iniciativas semelhantes sejam aplicadas e avaliadas em diferentes contextos educacionais para ampliar suas contribuições pedagógicas.

**Palavras-chave:** Jogo online, promoção da saúde bucal, wordwall.

## UNVEILING ORAL HEALTH: GAMIFICATION TO PROMOTE THE HEALTH OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

### ABSTRACT

This paper presents the development of the educational game "Uncovering Oral Health", created on the Wordwall platform as a pedagogical strategy for promoting oral health in elementary school. The research, of a qualitative and exploratory nature, combined a bibliographic review and practical application to investigate the benefits of gamification in health education. Dental caries, highlighted as the most prevalent chronic disease in childhood, can significantly impact children's quality of life. In this context, the integration of playful elements, such as games, has proven to be effective in motivating and learning essential concepts about oral hygiene and prevention. The game developed uses the "Open the Box" model, which promotes interactivity and competitiveness, challenging students to answer questions related to oral health within a time limit. The Wordwall platform was chosen for its accessible interface and gamified resources that make learning more attractive and inclusive. Among the benefits observed, the stimulation of creativity, resilience and learning through Trial and error stand out, in addition to promoting active student engagement. The results reinforce the relevance of gamification as an active methodology in basic education, highlighting its positive impact on students' cognitive and socio-emotional development, as well as on the formation of healthy habits. The study concludes that the use of playful digital tools enhances learning and suggests that similar initiatives be applied and evaluated in different educational contexts to expand their pedagogical contributions.

**Keywords:** Online game, oral health promotion, wordwall.

Recebido em 25 de novembro de 2024. Aprovado em 26 de dezembro de 2024

<sup>1</sup> Odontólogo, especialista em atendimento odontológico de pacientes especiais, odontologia hospitalar e periodontia. Prefeitura Municipal de Aparecida de Goiânia. Secretaria Municipal de Saúde. carlos\_odont2013@hotmail.com

<sup>2</sup> Bióloga, Doutora em Ciências Biológicas. Docente do Centro Universitário Araguaia – UniAraguaia. alinecruz@uniaraguaia.edu.br

## INTRODUÇÃO

A promoção da saúde bucal na infância é uma prática essencial, não apenas para prevenir doenças como a cárie dentária e as doenças gengivais, mas também para estabelecer hábitos saudáveis que perduram ao longo da vida. A cárie dentária, considerada a doença crônica mais comum na infância, pode causar impactos significativos na qualidade de vida das crianças, prejudicando funções essenciais como mastigação, fala e respiração, além de afetar o desenvolvimento físico e psicológico (Losso et al., 2009). Para enfrentar esses desafios, a educação em saúde surge como uma ferramenta fundamental, possibilitando o desenvolvimento de habilidades e mudanças de comportamento voltadas para a manutenção da saúde bucal (Mallmann et al., 2015; Santos; Garbin; Garbin, 2012).

Neste contexto, o uso de estratégias lúdicas tem demonstrado ser altamente eficaz na educação em saúde bucal infantil. Atividades como jogos, música e teatro não apenas facilitam a aprendizagem, mas também tornam o processo mais envolvente, promovendo a motivação e a criatividade das crianças (Coscrato; Pina; Mello, 2010). De acordo com Nakahara et al. (2012), o brincar é uma forma poderosa de engajar as crianças no processo educativo, permitindo que elas se tornem agentes ativas em sua aprendizagem e na promoção de sua saúde.

Paralelamente, o uso da gamificação na educação tem ganhado destaque como uma abordagem inovadora e inclusiva. Baseada na aplicação de elementos de jogos no ensino, a gamificação incentiva o protagonismo estudantil e promove o aprendizado por meio de desafios e situações reais (Orlandi et al., 2018). Essa metodologia tem se mostrado especialmente relevante no contexto escolar, onde busca transformar o ensino em uma experiência interativa e prazerosa, ao mesmo tempo em que desenvolve habilidades cognitivas e socioemocionais dos alunos (Moran, 2018).

A integração entre a gamificação e as estratégias lúdicas para a promoção da saúde bucal representa uma oportunidade de inovar na educação infantil. Essa combinação permite que conhecimentos fundamentais sobre higiene e prevenção sejam transmitidos de maneira atrativa e significativa, criando um ambiente de aprendizado ativo e colaborativo. Estudos indicam que os jogos educativos podem impactar positivamente o desenvolvimento intelectual, a tomada de decisões e o comportamento social das crianças, enquanto promovem a adoção de hábitos saudáveis (Noia et al., 2019).

Os benefícios do uso da tecnologia educativa tornam-se ainda mais evidentes quando aplicados à saúde bucal, pois oferecem às crianças experiências interativas que combinam aprendizado e diversão. Ferramentas digitais têm mostrado um impacto positivo no engajamento e retenção de informações, como demonstrado em estudos que associam jogos educativos ao aumento de conhecimento sobre higiene bucal e prevenção de doenças (Silva et al., 2023). Ademais, a utilização de plataformas interativas como Genially(<https://genially.com/pt-br/>) e Wordwall(<https://wordwall.net/pt>) tem demonstrado ser uma alternativa eficiente às abordagens pedagógicas tradicionais. Essas tecnologias promovem a curiosidade e a autonomia dos alunos, ao mesmo tempo em que potencializam habilidades como a resolução de problemas e a colaboração em equipe, alinhando-se ao perfil das novas gerações (De Freitas et al., 2024). A Genially é uma plataforma pensada para a criação de experiências interativas de aprendizado e comunicação e o Wordwall pode ser usado para criar atividades interativas e imprimíveis.

É notável que a gamificação permite uma abordagem interdisciplinar, unindo conhecimentos de saúde, tecnologia e pedagogia para criar soluções que atendam às necessidades educacionais e de bem-estar das crianças. Essa integração amplia o alcance das ações educativas, especialmente em contextos vulneráveis onde o acesso a informações de qualidade é limitado (Olivieri & Zampin, 2024). Estudos recentes evidenciam que jogos com mecânicas de recompensa e feedback imediato são eficazes na construção de comportamentos positivos, como a escovação regular e o uso do fio dental (Silva et al., 2023).

A utilização de metodologias ativas, como a gamificação, reforça a ideia de que o aprendizado deve ser um processo participativo e significativo. Para tanto, o planejamento e a execução dessas estratégias demandam um conhecimento profundo das dinâmicas educativas e das necessidades específicas do público-alvo, garantindo que o ensino seja eficaz e inclusivo (Araújo et al., 2022).

Dessa forma, este trabalho busca explorar o potencial da gamificação como estratégia pedagógica para o ensino da promoção da saúde bucal, com o desenvolvimento de um jogo educativo na plataforma Wordwall. Este recurso digital alia elementos lúdicos à tecnologia, proporcionando uma experiência de aprendizado imersiva e acessível para os estudantes também para sociedade de forma geral.

## METODOLOGIA

O presente estudo é de natureza qualitativa e exploratória, com foco na análise bibliográfica e na criação de um recurso educacional interativo. O trabalho busca explorar o potencial da gamificação como estratégia pedagógica para o ensino da promoção de saúde bucal no ensino fundamental, culminando no desenvolvimento de um jogo educativo na plataforma Wordwall.

Inicialmente, foi realizada uma revisão de literatura para embasar teoricamente o estudo. Foram analisados artigos científicos, documentos técnicos e boletins epidemiológicos, independentemente da data de publicação, nas bases de dados SciELO (*Scientific Electronic Library Online*), e Google Acadêmico (<https://scholar.google.com.br/?hl=pt>). As palavras-chave utilizadas para filtrar as pesquisas foram: gamificação, educação em saúde bucal, metodologias ativas, ensino fundamental, ludicidade e Wordwall.

A análise foi conduzida por meio de leitura seletiva, priorizando estudos que apresentassem relevância direta para o tema do trabalho. Foram excluídos artigos que não abordassem o ensino fundamental ou a promoção de saúde bucal de maneira alinhada ao objetivo do estudo. Com base no material revisado, foi estruturado o desenvolvimento do jogo educativo. A ferramenta escolhida, Wordwall (<https://wordwall.net/pt>), foi selecionada por sua interface amigável e versatilidade no uso de elementos lúdicos. O jogo foi projetado para abordar conceitos básicos de saúde bucal, como higiene oral, prevenção de cáries e alimentação saudável, utilizando desafios interativos e cenários envolventes.

O processo de criação do jogo incluiu as seguintes etapas:

1. Definição dos objetivos pedagógicos: Identificação dos tópicos a serem abordados e das habilidades cognitivas e socioemocionais a serem estimuladas.
2. Planejamento do design do jogo: Escolha das atividades interativas disponíveis na plataforma Wordwall e criação de narrativas que conectem os conteúdos de forma lúdica.

3. Desenvolvimento e teste: Construção do jogo na plataforma, seguido de uma etapa de testes para garantir a clareza das instruções e a adequação das atividades ao público-alvo.

Na etapa de configuração do jogo no Wordwall, o professor ou criador da atividade tem total controle sobre a personalização da dinâmica. Inicialmente, deve-se escolher a quantidade de caixas que serão exibidas no jogo, definindo a complexidade e a abrangência da atividade. Em seguida, é necessário adicionar o conteúdo de cada caixa, que pode incluir perguntas, desafios, imagens, vídeos ou textos, conforme os objetivos pedagógicos. O layout das caixas também pode ser organizado de acordo com o formato desejado, como em uma matriz de 3x3 ou 4x4, garantindo que a disposição seja visualmente atrativa e funcional. Além disso, é possível personalizar o tema do jogo, ajustando cores, estilos e efeitos visuais, o que ajuda a tornar a experiência mais engajante e adequada ao público-alvo.

As questões presentes no jogo educativo "Desvendando a Saúde Bucal" foram cuidadosamente elaboradas para abordar temas essenciais relacionados à promoção da saúde bucal. Cada pergunta foi planejada para estimular a reflexão e o aprendizado dos alunos sobre práticas de higiene oral, hábitos alimentares saudáveis e a importância de cuidados preventivos. Os enunciados abordam tópicos como o uso correto do fio dental, a função do flúor, os benefícios da escovação adequada e os sinais de alerta para problemas bucais, incentivando os estudantes a reconhecerem a relevância dessas ações no dia a dia. A diversidade de temas e o formato interativo das perguntas contribuem para tornar o aprendizado dinâmico, acessível e alinhado aos objetivos educacionais da atividade. As perguntas inseridas no jogo são apresentadas no quadro 1.

<b>Quadro 1: Perguntas do jogo “Desvendando a saúde bucal”.</b>	
<p>1- Qual é o principal motivo para escovar os dentes quatro vezes ao dia?</p> <p>A-Deixar o hálito fresco</p> <p>B-Prevenir cáries e doenças gengivais ✓</p> <p>C- Deixar os dentes brancos</p> <p>D- Economizar creme dental</p>	<p>2- Qual a função do fio dental na higiene bucal?</p> <p>A-Limpar a língua</p> <p>B-Evitar o uso de enxaguante bucal</p> <p>C- Remover restos de alimentos entre os dentes ✓</p> <p>D- Clarear os dentes</p>
<p>3- Qual tipo de alimento contribui para a formação de cáries?</p> <p>A-Alimentos ricos em fibras</p> <p>B-Frutas cítricas</p> <p>C- Vegetais</p> <p>D- Alimentos ricos em açúcar ✓</p>	<p>4- Por que é importante escovar a língua?</p> <p>A-Para evitar mau hálito ✓</p> <p>B-Para ajudar a digestão</p> <p>C- Para proteger os dentes</p> <p>D- Para deixar o hálito com sabor de menta</p>
<p>5- Qual é a principal função do flúor nos cremes dentais?</p> <p>A-Clarear os dentes</p> <p>B-Fortalecer o esmalte dos dentes ✓</p> <p>C- Aumentar a espuma durante a escovação</p> <p>D- Reduzir a sensibilidade dental</p>	<p>6- Qual desses hábitos é o mais prejudicial para a saúde bucal?</p> <p>A-Beber água regularmente</p> <p>B-Escovar os dentes após as refeições</p> <p>C- Consumir bebidas açucaradas com frequência ✓</p> <p>D- Consumir vegetais nas refeições</p>
<p>7- Qual a importância de visitar o dentista regularmente?</p> <p>A-Apenas para quem tem dor de dente</p> <p>B-Fazer clareamento dental</p> <p>C- Ganhar amostras de creme dental</p> <p>D- Detectar e tratar problemas bucais antes que se agravem ✓</p>	<p>8- Qual é a melhor maneira de prevenir doenças gengivais e a cárie?</p> <p>A-Fazer a higiene bucal completa, incluindo uso de fio dental e visitas ao dentista ✓</p> <p>B-Escovar os dentes apenas uma vez ao dia</p> <p>C- Evitar alimentos ricos em proteínas</p> <p>D- Evitar o uso de enxaguante bucal</p>

<p>9- Qual destes sinais pode indicar problemas de saúde bucal?</p> <p>A-Dentes alinhados</p> <p>B-Dor de dente e gengivas que sangram durante a escovação ✓</p> <p>C- Hálito fresco durante todo o dia</p> <p>D- Gengivas rosadas e saudáveis</p>	<p>10- Por que a escovação correta é importante na prevenção de cáries?</p> <p>A- Porque a escovação desgasta os dentes, tornando-os mais fortes</p> <p>B- Porque ajuda a deixar os dentes mais brancos</p> <p>C- Porque remove resíduos de alimentos e placa bacteriana, que causam cáries ✓</p> <p>D- Porque deixa os dentes mais sensíveis</p>
--	---


Dessa forma, este trabalho combina revisão bibliográfica e prática aplicada para explorar os benefícios da gamificação na promoção da saúde bucal infantil, oferecendo uma solução educativa inovadora e acessível.

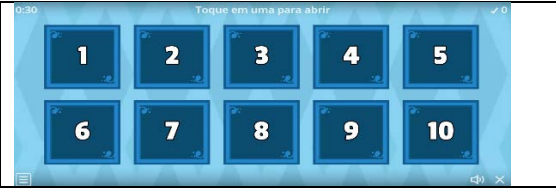
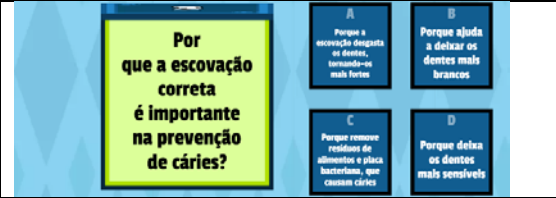
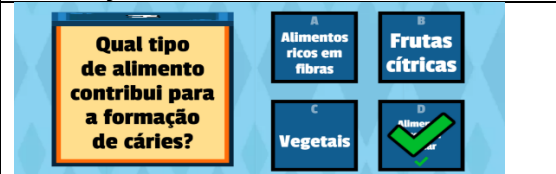
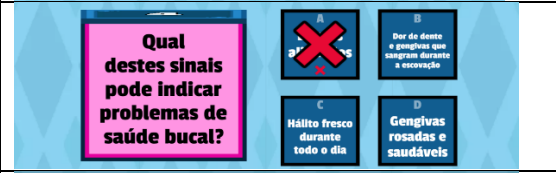
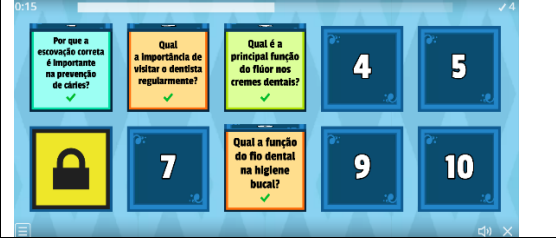
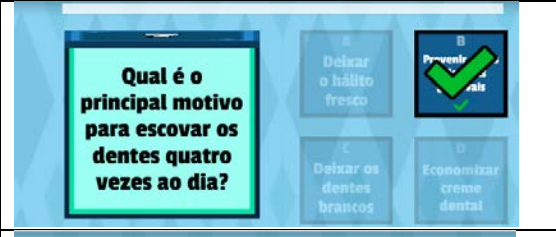
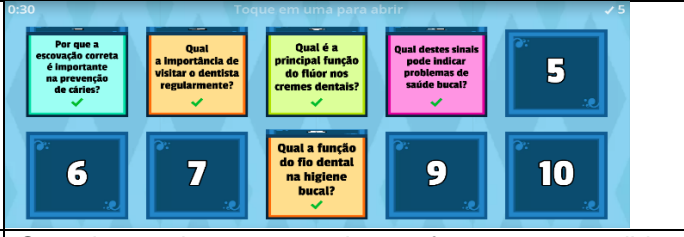


## RESULTADOS E DISCUSSÃO


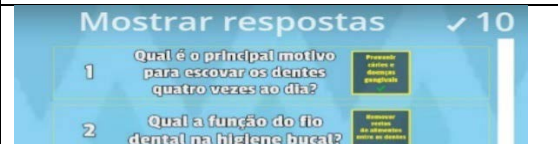
Como resultado deste trabalho, foi desenvolvido o jogo educativo "Desvendando a Saúde Bucal", utilizando a plataforma Wordwall. O modelo de jogo escolhido, *Abra a Caixa*, apresenta características que promovem a interatividade, a competitividade e o aprendizado lúdico. A escolha dessa plataforma deve-se à sua interface amigável, versatilidade no uso de elementos lúdicos e oferta gratuita, o que torna a ferramenta acessível e de fácil integração no ambiente escolar.

O jogo "**Abra a Caixa**" na plataforma Wordwall é uma atividade interativa que utiliza caixas como elementos de jogo. Ao clicar em uma caixa, o jogador revela o que está dentro e deve realizar a tarefa, responder à pergunta ou seguir a instrução encontrada ali. É ideal para criar uma experiência lúdica e engajante. O jogo consiste em uma atividade interativa na qual o aluno precisa abrir caixas enumeradas de 1 a 10, que contêm perguntas relacionadas à promoção da saúde bucal. Cada pergunta apresenta quatro alternativas, e o aluno dispõe de 30 segundos para responder. Caso a resposta esteja correta, a caixa é aberta, e o progresso é sinalizado; se errar, a caixa se fecha e o aluno deve tentar novamente, respeitando o limite de tempo. O formato dinâmico do jogo permite que o estudante explore livremente as caixas, promovendo autonomia na tomada de decisões.

Para a aplicação prática do jogo, o link específico da atividade, que será enviado aos alunos, é o seguinte: (<https://wordwall.net/play/81631/943/537>) *Desvendando a Saúde Bucal*. Este link direciona diretamente ao jogo, garantindo acesso rápido e facilitado à ferramenta educativa. O jogo "Desvendando a Saúde Bucal" será detalhado por meio do quadro 2, que representam cada uma de suas etapas. As imagens ilustram desde a tela inicial até as dinâmicas interativas de abertura das caixas, permitindo uma compreensão visual de como o jogo funciona.

Quadro 2: Etapas de vivência do jogo "Desvendando a Saúde Bucal"	
<p><b>Início do jogo:</b></p> 	<p><b>Como Jogar o Jogo "Abra a Caixa" no WordWall</b></p> <p>O professor compartilhará o link do jogo com os alunos: <a href="https://wordwall.net/play/81631/943/537">https://wordwall.net/play/81631/943/537</a>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ao clicar no link, uma caixa de texto será exibida, onde o aluno deverá se identificar inserindo seu nome.</li> <li>• Após digitar o nome, o aluno clica no botão "Começar".</li> </ul>
<p><b>Escolha de uma caixa:</b></p>	

	<p>A tela inicial mostrará várias caixas fechadas organizadas em formato de grade, cada uma identificada por um número. O jogador escolhe e clica em uma caixa de sua preferência.</p>
<p><b>Revelação do conteúdo:</b></p>	
	<p>Ao clicar, a caixa é aberta, revelando seu conteúdo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Pergunta:</b> Uma pergunta será exibida e o jogador terá <b>30 segundos</b> para respondê-la.</li> <li>○ Caso o jogador não responda no tempo determinado, o jogo será automaticamente encerrado.</li> </ul>
<p><b>Resolução do desafio:</b></p>	
	<p>O jogador deve responder à pergunta apresentada. Após a resposta:</p> <p><b>Se estiver correta:</b> O jogo sinaliza o acerto e a caixa permanece aberta.</p>
	<p><b>Se a resposta estiver errada:</b> O jogo indica o erro e a caixa se fecha novamente.</p>
	<p>Caso o jogador abra outra caixa, e acerte a resposta, a caixa fechada será liberada, para uma nova oportunidade de respostas. O jogador terá uma nova oportunidade de responder a mesma pergunta ao acertar outra questão de outra caixa</p>
	
	<p>Quando todas as caixas forem respondidas corretamente, todas elas permanecerão abertas, exibindo as perguntas.</p> <p><b>Possíveis Dinâmicas do Jogo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modo livre: Os jogadores podem abrir as caixas na ordem que preferirem.</li> <li>• Competição em grupo: Divida os jogadores em equipes para responder às perguntas e acumular pontos.</li> <li>• Exploração completa: O jogo só termina quando todas as caixas forem abertas</li> </ul>
	<p>Uma nova janela aparecerá, indicando que o jogo foi concluído, apresentando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pontuação final.</li> <li>• Tempo total gasto no jogo.</li> </ul>

	<p>Ao clicar na opção "Ranking", o jogador verá uma tabela comparativa com a pontuação e o tempo de outros jogadores.</p>
	<p>O jogo também exibe as respostas de todas as perguntas no final, para revisão e aprendizado.</p>

A plataforma utilizada também permite alguns recursos personalizáveis: Feedback instantâneo: Mensagens de reforço positivo ou explicações para respostas erradas; Cronômetro: Tempo limitado para responder a cada pergunta; Efeitos sonoros e visuais: Sons e animações ao abrir ou fechar caixas; Pontuação: Sistema que premia respostas corretas com pontos;

Este jogo é uma ferramenta dinâmica e interativa que estimula o aprendizado de maneira divertida e desafiadora. A interação proporcionada pelo jogo dialoga com os benefícios apontados por autores como Vianna et al. (2013) e Moran (2015), que destacam a capacidade da gamificação em estimular a criatividade, a curiosidade e a capacidade de resolução de problemas. Além disso, a necessidade de atenção ao tempo e a possibilidade de errar e corrigir as respostas reforçam habilidades como foco, resiliência e aprendizado por tentativa e erro.

A gamificação em saúde bucal tem se mostrado uma abordagem inovadora para superar barreiras pedagógicas e engajar estudantes em práticas preventivas. Estudos recentes apontam que ferramentas digitais, como jogos interativos, ajudam a reduzir a lacuna entre o ensino teórico e a prática do autocuidado, sendo eficazes na modificação de comportamentos relacionados à higiene oral (Silva et al., 2023).

Outro aspecto relevante do jogo é o feedback imediato oferecido ao aluno, indicando se a resposta está correta ou não. Esse mecanismo, de acordo com Fardo (2013), é um dos pilares da gamificação, pois permite a consolidação do aprendizado em tempo real e mantém o engajamento dos participantes. Além disso, a integração de tecnologias digitais no processo de ensino amplia a acessibilidade dos conteúdos. O uso de plataformas como Wordwall contribui para um aprendizado inclusivo, oferecendo recursos que atendem diferentes estilos de ensino e níveis de conhecimento dos estudantes (Cardoso et al., 2024).

No contexto da saúde bucal, o uso de ferramentas lúdicas como o jogo desenvolvido é fundamental para envolver os alunos em um processo de aprendizado ativo e significativo. Estudos de Cota e Costa (2017) e Rodrigues (2014) reforçam que atividades lúdicas despertam o interesse e facilitam a compreensão de conteúdos relacionados à saúde, especialmente entre crianças. O engajamento dos alunos durante o uso do jogo é potencializado pela possibilidade de competição saudável, um elemento essencial em metodologias ativas. A experiência reflete achados de Aboalshamat et al. (2023), que demonstraram que a inclusão de desafios lúdicos em atividades educativas promove maior retenção de informações e participação ativa dos estudantes.

O ranking final e o gabarito das respostas representam um diferencial pedagógico, pois permitem que o professor acompanhe o desempenho dos alunos de forma detalhada, promovendo uma análise personalizada de suas dificuldades e avanços. Conforme destacado por Morr e Ferrari (2022), o aspecto competitivo de

jogos educativos é um fator motivacional significativo, principalmente para estudantes do ensino fundamental.

A análise qualitativa dos resultados obtidos com o jogo evidenciou que a gamificação, ao aliar interatividade e ludicidade, promove a compreensão de conceitos abstratos. Isso é corroborado por Da Silva et al. (2023), que destacam que o uso de jogos educativos facilita o aprendizado por meio da simplificação de conteúdos complexos e do estímulo à colaboração entre os participantes.

Além disso, o jogo foi projetado para ser acessado em diferentes dispositivos, como celulares, notebooks e computadores tradicionais, ampliando seu alcance e adaptabilidade às condições tecnológicas das escolas. A flexibilidade tecnológica, conforme Silva e Correa (2014), é essencial para garantir que atividades educacionais sejam inclusivas e adaptáveis a diferentes realidades. No cenário educacional atual, a personalização do aprendizado é um dos pilares para a eficiência das práticas pedagógicas. A plataforma utilizada no desenvolvimento do jogo permitiu a criação de um conteúdo adaptável às necessidades específicas da turma, característica apontada como essencial por Marques et al. (2021) para potencializar o impacto das metodologias ativas.

A escolha de perguntas relacionadas à promoção da saúde bucal alinha-se à necessidade de fomentar hábitos saudáveis desde a infância. Estudos de Losso et al. (2009) e Nakahara et al. (2012) enfatizam a importância de iniciar precocemente a educação em saúde bucal, destacando o impacto positivo dessas ações no desenvolvimento físico e social das crianças. Segundo Olivieri e Zampin (2024), ferramentas como jogos educativos reduzem desigualdades educacionais ao oferecer uma abordagem mais equitativa e dinâmica para a aquisição de novos saberes. O impacto de um jogo pode ser observado pelo engajamento e na competitividade entre os alunos, elementos que favorecem o aprendizado ativo e colaborativo. Como apontado por Santaella (2013), narrativas lúdicas e desafios interativos contribuem para uma experiência educacional mais envolvente e efetiva. Além disso, este trabalho reforça a relevância da educação em saúde bucal desde a infância, destacando o papel central dos jogos educativos na construção de hábitos saudáveis.

Como apontado por Losso et al. (2009) e Nakahara et al. (2012), a introdução precoce de práticas educativas relacionadas à saúde bucal pode impactar positivamente o desenvolvimento físico e social das crianças, além de contribuir para a redução de problemas de saúde bucal em longo prazo. Por fim, o uso da plataforma Wordwall mostra-se eficaz para a criação de um ambiente educacional motivador e acessível, promovendo a interação entre alunos, professores e a comunidade de forma gera, garantindo que a saúde bucal seja tratada de maneira leve, porém impactante.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho abordou a importância da gamificação como estratégia pedagógica para a promoção da saúde bucal, com foco na criação do jogo educativo "Desvendando a Saúde Bucal" na plataforma Wordwall. A escolha da plataforma Wordwall foi estratégica, considerando sua interface acessível, recursos interativos e versatilidade no uso de elementos gamificados. O jogo educativo desenvolvido serve como exemplo de como a educação pode ser transformada em um processo ativo, colaborativo e prazeroso.



Como proposta para estudos futuros, recomenda-se a aplicação prática do jogo em diferentes contextos escolares, acompanhada de uma avaliação sistemática de seus impactos no aprendizado e no engajamento dos alunos. Além disso, o desenvolvimento de novos recursos gamificados adaptados para outros temas da saúde podem contribuir para saúde da comunidade escolar e da sociedade como um todo, pois os estudantes são replicadores de conhecimento. A iniciativa em aliar elementos de gamificação à promoção da saúde bucal, oferece uma estratégia educativa inovadora, acessível e capaz de engajar alunos e professores na construção do conhecimento.

## REFERÊNCIAS

ABOALSHAMAT, K. et al. Os efeitos da gamificação no conhecimento da resistência antimicrobiana e sua relação com a odontologia na Arábia Saudita: um ensaio clínico randomizado. *BMC Public Health*, v. 20, p. 1-9, 2023.

ARAÚJO, F. K. U. et al. **O uso da metodologia ativa gamificação na aprendizagem.** Educação, Tecnologia e Inclusão, p. 110, 2022.

CARDOSO, Aline Alves; BADARÓ, Júlia Valladares; MACHADO, KeronlayFuscaldi; LIMA, Laura Jordana Santos; SOARES, Maria Eliza da Consolação. Gamificação para introdução e avaliação do conhecimento em Odontopediatria de alunos do curso de odontologia: relato de experiência. *Revista Caderno Pedagógico*, Curitiba: Studies Publicações e Editora Ltda., v. 21, n. 9, p. 1-11, 2024. DOI: 10.54033/cadpedv21n9-267.

COSCRATO, G.; PINA, J. C.; MELLO, D. F. Utilização de atividades lúdicas na educação em saúde: uma revisão integrativa da literatura. *Revista Paulista de Enfermagem*, São Paulo, v.23, n. 2, p.257-263, 2010.

COTA, A. L. S., & COSTA, B. J. DE A. Atividades lúdicas como estratégia para a promoção da saúde bucal infantil. *Saúde e Pesquisa*, Maringá (PR), v. 10, n. 2, p. 365-371, maio/ago. 2017. DOI: [10.177651/1983-](https://doi.org/10.177651/1983-)

DA SILVA, M. L.; LIMA, I. B.; PONTES, E. A. S. Aprendizagem significativa e o uso de metodologias ativas na educação profissional e tecnológica. *Obs de La EconLatin*, n. 21, p. 9038-9050, 2023.

DE FREITAS, V. G. H. et al. A importância do contato com a odontopediatria para o desenvolvimento bucal infantil. *Revista Multidisciplinar do Norte de Minas Gerais*, v. 1, p. 15-25, 2024.

Fardo, M. L. (2013b). **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem.** 2013b. 104f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade de Caxias do Sul (UCS), Caxias do Sul, RS.

GARBIN, C.A.S.; Garbin, A.J.I.; Santos, K.T.; Lima, D.P. Oral healtheducation in schools: promoting healthagents. *IntJ Dent Hygiene*. 2009; 7: 212–6.

LOSSO, E.M et al. Cárie precoce e severa na infância: uma abordagem integral. **Jornal de Pediatria**, Rio de Janeiro, v.85, n.4, 2009.

MALLMANN, D. G. et al. Educação em saúde como principal alternativa para promover a saúde do idoso. **Ciência & Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 6, p. 1763–1772, 2015.

MARQUES, H. R. *et al.* **Inovação no ensino: uma revisão sistemática das metodologias ativas de ensino-aprendizagem. Avaliação**, Campinas; Sorocaba, n. 26, p. 718–41, 2021.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. *In*: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: **Penso**, 2018. Parte I.

MORAN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas.** *In*: SOUZA, C. A.; TORRES-MORALES, O. E. (org.). Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens. Ponta Grossa, PR: UEPG, 2015. p. 15-33.

MORR, C. E.; FERRARI, G. **Entendendo e aplicando a gamificação: o que é, para que serve, potencialidades e desafios.** UFSC. E-BOOK. 2020. Disponível em: <https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2022.

NAKAHARA, M. M. et al. A utilização do lúdico na prevenção de acidentes na infância. **HU Revista**, Minas Gerais, v. 38, n. 3, p. 203–206, 2012.

NOIA, Ricardo dos Santos; DIAS, Eduardo de Jesus; HORTA, Thiago dos Santos; SCHIMIGUEL, Juliano; ARAUJO JR., Carlos Fernando de. KAHOOT: Um Recurso Pedagógico para Gamificar a Aula de Língua Portuguesa. **Pesquisa, Sociedade e Desenvolvimento**, [S. l.], v. 8, n. 4, p. 1-12, 2019.

OLIVIERI, C. E.; ZAMPIN, I. C. A. A importância das aplicações das metodologias ativas em sala de aula. **Revista Educação em Foco**, v. 16, p. 1-12, 2024.

ORLANDI, Tomas Roberto Cotta *et al.* Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. **Biblios, Pittsburgh**, n. 70, p. 17-30, 2018.

RODRIGUES, M.H. **Criação, desenvolvimento e aplicação de Serious game educativo para prevenção em saúde bucal infantil: “Caí, Perdi um Dente...E Daí?”.** 2014.153 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Odontológicas) - Universidade de São Paulo, São Paulo. 2014.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação.** São Paulo: Editora Paulus, 2013.

SILVA, B. R. S. et al. Gamificação na promoção de saúde bucal em crianças: um relato de experiência. **Revista Saúde.Com**, Vitória da Conquista, v. 19, n. 4, p. 3599-3608, 2023. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/rsc>. Acesso em: 18 nov. 2024.

SILVA, Renildo Franco da.; CORREA, Emilce Sena. Novas tecnologias e educação: a evolução do processo de ensino e aprendizagem na sociedade contemporânea. **Educação & Linguagem**, ano 1, n. 1, p. 23- 35, jun. 2014.

VIANNA, Y., VIANNA M., MEDINA, B. E TANAKA, S. (Org.) (2013). “**Gamification, Inc.: Como reinventar empresas a partir de jogos**” . Rio de Janeiro, MJV.