

# DESENVOLVIMENTO DE *SERIOUS GAME* PARA PREVENÇÃO DE CÁRIE DENTÁRIA (APOIO SANTANDER)

**Aluna:** Roberta Cardoso Soares

**Orientadora:** Profa. Dra. Cristina Lúcia Feijó Ortolani

**Curso:** Sistemas de Informação

**Campus:** Paraíso

Atualmente, os sistemas computacionais proveem aos usuários leigos ambientes altamente interativos, estimulando os processos cognitivos, tais como o uso da memória, a concentração e a aprendizagem, dentre outros. Algumas pesquisas evidenciam a eficácia da utilização de *games* para aumentar a motivação e fixação do conhecimento no processo de ensino-aprendizagem de seus usuários. É neste contexto que os jogos computacionais se apresentam como aliados no processo de transmissão de conhecimento e estimulação para o desenvolvimento de novas habilidades comportamentais. Os jogos são um moderno modelo de organização das pessoas; percebe-se que, gradualmente, as plataformas de trabalho, como *softwares* e *websites*, além dos próprios modelos de negócio, vêm sendo transformados pela introdução dos mecanismos dos jogos. Pesquisa recente aponta que cerca de 50% de todo o processo de inovação global será gamificado. Os *Serious Games* fazem parte dessa inovação e possuem o objetivo de transmitir conteúdos específicos de disciplinas por meio do ensino e do treinamento de novas habilidades. Além de promoverem a conscientização, fazem uso da ação ao invés da explanação; a criação de uma motivação e satisfação pessoal; a adaptação a vários estilos de aprendizagem e de competências, e o reforço das habilidades e estímulo aos processos decisórios do jogador em ambientes interativos. Na Odontologia, a simulação de procedimentos clínicos ainda representa a maior parte das aplicações computacionais voltadas para área. Entretanto, essas ferramentas de treinamento utilizam-se, cada vez mais, de recursos dos *Serious Games* para melhorar o aprendizado do jogador, aumentar o envolvimento e a motivação do usuário durante a interação. O

intuito deste trabalho é discutir a aplicação dos *Serious Games* diante de uma temática relacionada à Odontologia, especificamente prevenção de cáries, visto que estes jogos auxiliam nos processos decisórios do jogador.