

RESUMO SIMPLES ESTRUTURADO - EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO EM
SAÚDE – METODOLOGIAS INOVADORAS, ENSINO INTERPROFISSIONAL,
EXTENSÃO E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE EDUCAÇÃO EM SAÚDE:
DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO “CARIES OUT!”**

Sabrina Rabelo De Oliveira (binarabelosa@gmail.com)

Alisson Manoel Pedrosa Oliveira (alissonpedrosa2003@gmail.com)

Edivan Dias Monteiro (edivandm89@gmail.com)

Maria Érika Moreira Cruz (moreiaerika43@gmail.com)

Gabriella Stephanie Xavier De Brito (gabriellaxaviercd@gmail.com)

Introdução: A promoção da saúde bucal na infância constitui um dos pilares da odontologia preventiva, visto que hábitos de higiene consolidados nessa fase tendem a perdurar por toda a vida. Entretanto, métodos tradicionais, como palestras e atividades expositivas, nem sempre despertam o interesse ou garantem a participação ativa das crianças. Nesse contexto, a utilização de jogos digitais por meio da gamificação surge como uma ferramenta inovadora, capaz de tornar o ensino mais atrativo, interativo e envolvente. A gamificação, ao integrar diversão e conhecimento, estimula o engajamento, favorece a construção ativa do aprendizado e contribui para a formação de comportamentos saudáveis de forma lúdica e prazerosa. Objetivos: Apresentar o desenvolvimento de um jogo digital educativo voltado à promoção da saúde bucal infantil, utilizando a gamificação como estratégia de ensino-aprendizagem. Metodologia: O protótipo “Caries Out!” está sendo desenvolvido

na plataforma Unity (C#). O jogo se baseia em fases temáticas nas quais o personagem principal, Dentista Guardião, enfrenta inimigos representados por doenças odontológicas, enquanto coleta escovas, flúor e fio dental. O enredo é complementado por personagens educativos (NPCs), Luminho, Fluorion, Gengivita e Capitão Fiodental, que orientam o jogador sobre escovação, uso do fio dental, papel do flúor e alimentação saudável. O design em 2D privilegia cores vivas e elementos que reforçam a aprendizagem visual. Resultados Esperados: Espera-se que o jogo contribua significativamente para a fixação dos conhecimentos sobre higiene bucal, fortalecendo o processo educativo por meio da gamificação e estimulando o interesse das crianças pelo autocuidado. Conclusões: A tecnologia aplicada à educação em saúde possibilita a criação de ambientes de aprendizagem interativos e eficazes, tornando o conhecimento acessível e atrativo para o público infantil.

Palavras-chave: educação infantil; unity; gamificação; ensino-aprendizagem; prevenção.