



## **AVALIAÇÃO DO USO DE JOGOS DIGITAIS SOBRE BIOSSEGURANÇA NA ODONTOLOGIA PÓS-COVID-19**

**Amaro Lima Filho<sup>1</sup>, Andresa Costa Pereira<sup>2</sup>**

### **RESUMO**

A COVID-19 provocou importantes mudanças nos protocolos de biossegurança da Odontologia. Atualmente, informações referentes às normas de proteção são predominantemente disponibilizadas em arquivos digitais. Todavia, mostram-se desinteressantes sob o olhar acadêmico e a utilização de outras tecnologias revela-se motivadora. Assim, o objetivo deste trabalho foi avaliar a percepção dos alunos após o uso de jogos digitais sobre biossegurança na Odontologia pós-COVID-19. Para isto, alunos do curso de Odontologia da Universidade Federal de Campina Grande foram convidados a usar o jogo ODONTOVID. Após jogarem, responderam ao questionário de percepção quanto à motivação, satisfação, autoconfiança, efeitos na aprendizagem e recomendação para outros alunos. Os dados foram tabulados e submetidos à análise estatística. Verificou-se que 87,5% se sentiram motivados, 97,5% ficaram satisfeitos com o uso dessa ferramenta, 99% demonstraram interesse em tê-la para estudar outros assuntos da odontologia e 99% recomendariam para outros alunos. Quanto mais o aluno considerava divertido e interessante aprender com jogos, mais motivado ele ficava para estudar tanto biossegurança quanto outros assuntos em Odontologia ( $p < 0.001$ ). Quanto mais motivado com os jogos, maior sua autoconfiança sobre o assunto ( $p < 0.001$ ). Conclui-se que a percepção dos alunos após o uso de jogos digitais sobre biossegurança na Odontologia pós-COVID-19 foi positiva. Os jogos foram ferramentas motivadoras, que aumentaram a autoconfiança do aluno. Em razão da facilidade para acesso e gratuidade, acredita-se que os jogos ODONTOVID poderão ser utilizados como ferramenta para ampliação dos conhecimentos sobre biossegurança e assim suprirem as necessidades de uma educação mais interativa.

**Palavras-chave:** Educação em Odontologia, Contenção de Riscos Biológicos, Jogos Experimentais.

---

<sup>1</sup> Aluno do Curso de Odontologia, Unidade Acadêmica de Ciências Biológicas (UACB), UFCG, Patos, PB, e-mail: amaro.lima@estudante.ufcg.edu.br

<sup>2</sup> Professora Doutora da Unidade Acadêmica de Ciências Biológicas (UACB), UFCG, Patos, PB, e-mail: andresa.costa@professor.ufcg.edu.br



## ***DIGITAL GAMES FOR COVID-19 SAFETY PROTOCOLS IN DENTISTRY***

### **ABSTRACT**

COVID-19 has changed donning and doffing protocols in Dentistry. The new protocol is usually available in digital files; however, it does not attract students' attention. Since the use of interactive technologies proves to be motivating, this research aimed to evaluate the students' perception after using digital games about COVID-19 safety protocols in dentistry. Students from the Dental Course at the Federal University of Campina Grande were invited to play the ODONTOVID online game. Then, they answered the perception questionnaire regarding motivation, satisfaction, self-confidence, effects on learning, and recommendation to other undergraduates. Data were submitted for statistical analysis. It was found that students were motivated to learn (87.5%) and satisfied with this tool (97.5%). Most of them would recommend it to other students (99%) and would like to have games to study other topics in dentistry (99%). The more the students believed that the games were fun and an interesting way of learning, the more motivated they were to study not only safety protocols but also other subjects in Dentistry ( $p < 0.001$ ). In addition, the more they were motivated, the more self-confident they were on the subject ( $p < 0.001$ ). It is concluded that the student's perception after the use of digital games regarding COVID-19 safety protocols in dentistry was positive. Games motivated and increased student self-confidence. Due to the easy and free access, it is believed that the ODONTOVID games can be used as a tool to expand knowledge about COVID-19 safety protocols and contribute to more interactive education.

**Keywords:** Education, Dental; Containment of Biohazards; Games, Experimental.