



DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS SOBRE ANATOMIA DO NERVO TRIGÊMEO E ANESTESIA ODONTOLÓGICA.

Jéssica Nóbrega Dantas¹, Andresa Costa Pereira²

RESUMO

O conteúdo sobre nervo trigêmeo é indispensável para o cirurgião dentista, especialmente para anestesiologia. Neste sentido, este projeto objetivou criar jogos digitais sobre o nervo trigêmeo e sua aplicação na anestesiologia odontológica. Para a criação, foram listados os tópicos referentes ao Nervo Trigêmeo e Anestesiologia Odontológica. Foram então criadas contas nas plataformas: Purposegames®, Kahoot® e Google Forms® e gamificados três conteúdos de cada ramo do Nervo Trigêmeo (Oftálmico, Maxilar e Mandibular) com a finalidade de testar e escolher qual se adequaria melhor ao tópico e ao formato para identificação de estruturas, correlação funcional e/ou simulação prática. Após desenvolvimento dos jogos em todas as plataformas e teste dos mesmos, os jogos criados no purpose games foram disponibilizados online e o número de jogadas foi avaliado. Em quatro semanas, os jogos de identificação de estruturas tiveram uma média de 73 jogadas, enquanto os de correlação com a anestesiologia apresentaram média de 35,33. Em dados iniciais, houve uma preferência por jogos de identificação quando comparados a jogos de correlação clínica. O presente trabalho serve de base para que estudos com ferramentas mais complexas e avaliações mais profundas possam ser realizadas no futuro.

Palavras-chave: Odontologia, TIC em saúde, Anatomia.

¹Graduanda em Odontologia, UACB, UFCG, Patos, PB, e-mail: jessicanobregad@gmail.com

²Doutora, Professora, UACB, UFCG, Patos, PB, email: andresa@cstr.ufcg.edu.br



DEVELOPMENT OF DIGITAL GAMES ABOUT THE TRIGEMINAL NERVE ANATOMY AND DENTAL ANESTHESIA.

ABSTRACT

The trigeminal nerve is essential for the dental surgeon, especially for anesthesiology. In this sense, this project aimed to create digital games about the trigeminal nerve and its application in dental anesthesiology. For creation, topics related to Trigeminal Nerve and Dental Anesthesiology were listed. Accounts were then created on the platforms: Purposegames®, Kahoot® and Google Forms® and three contents of each branch of the Trigeminal Nerve were gamified (Ophthalmic, Maxillary and Mandibular) to test and choose which would best suit the topic and format for identification of structures, functional correlation and/or practical simulation. After developing the games on all platforms and testing them, the games created on purpose games were made available online and the number of plays was evaluated. In four weeks, the games regarding the identification of the structures had an average of 73 plays, while the correlation with anesthesiology games had an average of 35.33. As initial data, there was a preference for identification games when compared to clinical correlation games. The present work is a basis for future studies using more complex tools and deeper assessments.

Keywords: Dentistry, Information Technology, Anatomy.