



## Desenvolvimento de um Jogo de Tabuleiro Sobre Diagnóstico em Endodontia

Autor(es): Ramony Kris Rodrigues Sena, Fernanda Freitas Brito, Guilherme Almeida Borges, Karine Michelle Silva, Carla Cristina Camilo, Manoel Brito Júnior, Manoel Damião Souza Neto

### DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DE TABULEIRO SOBRE DIAGNÓSTICO EM ENDODONTIA

Introdução: A aplicação prática dos conhecimentos teóricos da endodontia é um requisito fundamental para o bom andamento das atividades clínicas. Porém, a habilidade de identificar e tratar as diversas patologias que acometem a polpa dental necessita de vivência clínica por parte do estudante de graduação. Esse aspecto é muitas vezes limitado pela carga horária disponibilizada à clínica de referência. Medidas alternativas para exposição de conhecimento como atividades lúdicas são cientificamente comprovadas e mostram-se eficazes. O presente trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro com o intuito de aperfeiçoar a capacidade diagnóstica em endodontia. Esse jogo estabelece o conhecimento teórico sobre: agentes causais das pulpites; pulpite reversível; pulpite irreversível sintomática inicial; pulpite irreversível sintomática avançada; pulpite irreversível assintomática (crônica) e casos clínicos sobre as patologias citadas. As regras são semelhantes as do jogo *imagem e ação*, podendo ter 5 ou mais jogadores, divididos em 5 equipes. O jogo se desenvolve com 5 baralhos, contendo ao todo 65 cartas, com cores diferentes que possuem correspondência de cor nas casas do tabuleiro. Ao início do jogo cada equipe escolhe um peão e coloca na casa inicial do tabuleiro. Em seguida, conforme a cor da casa que o peão da equipe estiver no tabuleiro, seleciona-se uma carta do baralho correspondente. Posteriormente, joga-se o dado para saber quantas casas serão avançadas, caso a equipe responda corretamente a questão. Algumas casas do tabuleiro possuem o símbolo ???, referentes à questões de diagnóstico clínico. Outras casas, de cor amarela, correspondem a cartas de sorte ou azar, fazendo com que a equipe evolua ou regrida durante o jogo. Para ganhar o jogo, uma equipe precisa levar o seu peão até a última casa e ser a primeira a acertar a questão. Assim, por intermédio do entretenimento, firma-se o conhecimento teórico dos acadêmicos para que o ambiente clínico se torne menos conflituoso frente às patologias pulpares comumente encontradas.