



Pesquisa Brasileira em Odontopediatria e
Clínica Integrada
ISSN: 1519-0501
apesb@terra.com.br
Universidade Federal da Paraíba
Brasil

MIALHE, Fábio Luiz; Barrichelo CUNHA, Renata C. O.; MORANO JÚNIOR, Miguel
Avaliação dos Jogos e Brinquedos com Temas Odontológicos Disponibilizados no Mercado Nacional
Pesquisa Brasileira em Odontopediatria e Clínica Integrada, vol. 9, núm. 3, septiembre-diciembre,
2009, pp. 303-308
Universidade Federal da Paraíba
Paraíba, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=63712843008>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

Avaliação dos Jogos e Brinquedos com Temas Odontológicos Disponibilizados no Mercado Nacional

Evaluation of Games and Toys with Dentistry Themes Available in the National Market

Fábio Luiz MIALHE¹, Renata C. O. Barrichelo CUNHA², Miguel MORANO JÚNIOR³

¹Professor Associado do Departamento de Odontologia Social da Faculdade de Odontologia de Piracicaba (FOP/Unicamp), Piracicaba/SP, Brasil.

²Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP), Piracicaba/SP, Brasil.

³Professor Doutor do Departamento de Odontologia Social da Faculdade de Odontologia de Piracicaba (FOP/Unicamp), Piracicaba/SP, Brasil.

RESUMO

Objetivo: Avaliar a disponibilidade de jogos e brinquedos no mercado nacional relacionados a temas odontológicos.

Método: Realizou-se uma busca ativa por brinquedos e jogos nacionais relacionados a temas odontológicos em três locais, ou seja, sites de busca em geral, sites de empresas de brinquedos e sites de empresas que comercializavam produtos e brindes odontológicos. Os produtos encontrados foram classificados segundo a Classificação Internacional dos Brinquedos (ICCP).

Resultados: Encontrou-se um total de 159 produtos, porém, alguns destes não estavam mais disponíveis no mercado e a maioria era produzido e/ou comercializado por empresas do próprio ramo Odontológico. Dentro os brinquedos, os adesivos foram os mais freqüentemente encontrados, seguido dos fantoches e os bichos de pelúcia com bocas de macro modelos. Dentro os jogos, quebra-cabeças, jogos de memória e livros de passatempo foram os mais encontrados. Enquanto que os produtos elaborados por empresas Odontológicas valorizavam a prevenção e o papel promotor de saúde do cirurgião-dentista, a mesma tendência não foi observada por alguns produtos comercializados por empresas de jogos e brinquedos em geral, as quais voltavam seu enfoque mais para o lado invasivo, reabilitador e doloroso da profissão, estimulando uma imagem negativa da prática Odontológica. A maioria dos produtos foi classificada, segundo os critérios do ICCP, como indicados para o desenvolvimento afetivo da criança.

Conclusão: Um número razoável de produtos voltados a temas odontológicos foi encontrado, produzidos majoritariamente por empresas do ramo Odontológico. Entretanto, por terem uma inserção maior no mercado infantil, é importante que haja um diálogo entre a área Odontológica e os empresários do setor de jogos e brinquedos em geral, para que seus produtos promovam uma imagem positiva da profissão e o estímulo à adoção de hábitos saudáveis.

ABSTRACT

Objective: To evaluate the availability of games and toys in the national market related to dentistry themes.

Method: It was realized an active search for national toys games related to dentistry in three web places, in other words, websites of search in general, websites of companies of toys and websites of dentistry companies of toys and gifts. The found products were classified according to the International Classification of the Toys.

Results: It was found a total of 159 products; however, some of these were not more available in the market. Most of the products produced and commercialized with dentistry themes was originating from companies of the own branch. The adhesives were the more frequently found products found, followed by puppets and plush animals with mouths of macro models. While the games and toys produced by dentistry companies takes value to the prevention and the role of promotion health of the dentists, the same tendency was not observed by the products commercialized in general by the companies of games and toys, which elaborate their products turned to the invasive and painful side of the profession, stimulating a negative image of the dentistry. Most of the products were classified, according to the criteria of ICCP, as suitable for the child's affective development.

Conclusion: A reasonable number of products containing dentistry themes were found and most of them were produced by dentistry companies. However, because the companies of games and toys in general had a larger insertion in the infantile market, it is important to stimulate a dialogue between this companies and the dentistry area for their products promote a positive image of the profession and to incentive the adoption of healthy habits.

DESCRITORES

Educação em saúde bucal; Jogos e brinquedos; Motivação.

KEYWORDS

Dental health education; Play and playthings; Motivation.

INTRODUÇÃO

O ato de brincar é importante para o desenvolvimento motor, afetivo, cognitivo, social e psíquico da criança. Enquanto a criança brinca de forma espontânea, vivencia oportunidades de olhar, experimentar, fazer, pensar. Sem medo de errar, principalmente se for por meio de jogos e brinquedos, adquire conhecimentos e cria o hábito de se ocupar¹. Brincar possibilita à criança aprender sobre o mundo, sobre as pessoas e sobre si mesma.

Importante definir que brincar é o ato de dar vida a objetos e imagens, enquanto que o brinquedo é um objeto que serve para as crianças brincarem e o jogo é considerado uma brincadeira com regras definidas que estabelece quem vence e quem perde, envolvendo uma premiação ou simples prazer da participação¹.

Tanto o jogo quanto o brinquedo podem ser englobados em um universo maior, chamado de ato de brincar². Nele, a criança revela seu mundo interior, proporcionando o aprender fazendo, entendido aqui por aquelas ações concretas da criança. O brincar de médico ou dentista, por exemplo, implica apropriar-se de algumas características do ato da realidade. É a reprodução do meio em que a criança está inserida.

Quando os participantes levam os jogos educativos utilizados no ambiente escolar para casa, os mesmos acabam funcionando como reforço do aprendizado³. O contato com esse material é incentivador e faz com que o inconsciente memorize informações sem dificuldades, pois o participante estará ao mesmo tempo aprendendo e se divertindo, contribuindo também no aprendizado de outros participantes da família, já que os jogos têm um caráter coletivo. Para os mesmos autores, neles, as crianças podem vivenciar situações reais, tais como: dentes hígidos, lesões cariosas, dentes restaurados e doenças periodontais, o que potencializa o aprendizado.

Alguns estudos já demonstraram que a utilização de jogos, objetivando o desenvolvimento de práticas efetivas em saúde bucal, quando apropriados à faixa etária da criança a qual se está trabalhando, podem ser mais efetivos que os tradicionais procedimentos instrucionais utilizados para esta finalidade⁴.

Apesar dos jogos e brinquedos voltados a temas Odontológicos serem importantes meios de intervenção educativa, pouco se sabe à respeito da disponibilidade e características dos mesmos comercializados no mercado nacional.

A partir do exposto, o objetivo do presente estudo foi avaliar os jogos e brinquedos disponibilizados no mercado nacional em relação à imagem do profissional

pedagógico apresentado na classificação da International Council of Children's Play⁵.

METODOLOGIA

A busca por brinquedos e jogos nacionais relacionados a temas odontológicos deu-se através de procura ativa em websites de busca na internet, em websites de empresas de brinquedos em geral e também em websites de empresas que comercializavam produtos e brindes odontológicos, no mês de dezembro de 2007.

Os brinquedos e jogos encontrados foram classificados segundo a classificação do International Council of Children's Play – ICCP⁵, os quais podiam ser agrupados segundo sua função em: a) para a primeira idade (0 a 3 anos) e que estimulam a atividade sensório motor da criança; b) para atividades físicas - que estimulam a atividade física e motora das crianças de 2 até os 15 anos de idade; c) para atividades intelectuais - estimulam a capacidade intelectual das crianças de 1,5 até os 15 anos de idade; d) que reproduzem o mundo técnico - simulam a vida real e são recomendados para crianças de 1,5 até os 15 anos de idade; e) para o desenvolvimento afetivo – auxiliam a criança a desenvolver o seu lado afetivo, como socialização, timidez, medos e são recomendados para crianças de 9 meses a 12 anos; f) para atividades criativas – ajudam a desenvolver o lado artístico das crianças de 3 a 10 anos de idade; f) para relações sociais – auxiliam as crianças a aprenderem regras, condutas de moral, disciplina - crianças de 5 a 15 anos de idade.

RESULTADOS

Encontrou-se um total de 159 produtos, porém, alguns destes não estavam mais disponíveis no mercado. Dentre os brinquedos voltados à temas odontológicos, verificou-se que os tops para lápis e canetas em forma de escova dentais, carinhas, dente e espelho clínico foram os mais freqüentemente encontrados. Em seguida, aparecem os fantoches e os bichos de pelúcia com bocas de macro modelos. Dentro os jogos, observou-se que os quebra-cabeças, jogos de memória e livros de passatempo foram os mais encontrados, conforme observado na Tabela 1. Boa parte dos produtos era fabricada e/ou comercializada por empresas do ramo Odontológico.

A Tabela 2 apresenta a freqüência de jogos/brinquedos encontrados, segundo a classificação da ICCP⁵. Observou-se uma freqüência maior de jogos e brinquedos elaborados para o desenvolvimento afetivo

Tabela 1. Tipos de brinquedos e jogos comercializados no mercado nacional segundo a empresa/fabricante.

Jogo/Brinquedo	Brinque odonto	Odonto mania	Odonto brindes	Prevenção Express	Temper Inox	S im que Brinquedos Educativos	Brink Equipamentos Educacionais	Mobil	Grow	Estrela	JAK	Mattel
Quebra-cabeça	9	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Mini-fliper	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Jogo da memória	1	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Livro jogo-passatempo	7	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-
Jogo de encaixe	1	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-
Dominó	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Relógio fio dental	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ioiô	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bola	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Top para lápis/caneta	-	17	14	5	17	-	-	-	-	-	-	-
Fantoches	-	6	1	15	-	10	7	-	-	-	-	-
Adesivos	6	10	-	25	-	-	-	-	-	-	-	-
Macro modelo bicho escovação	-	8	6	3	3	-	-	-	-	-	-	-
Colar/ Dentão Baú	-	2	2	-	1	-	-	-	-	-	-	-
Jogo da velha	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Fantasias	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Corrida gigante do Dr. Crocodente	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Lupa mágica	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Matraca maluca	-	1	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-
Painel Imantado	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-
CD de jogos Dr. Crocodente	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Dr. Trata dentes	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-
Kit ciências saúde bucal	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
Boneca Lili Sorriso*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-
Dentista super massa Shrek 2*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-
Os dentes do crocodilo	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-
Dentista: um jogo eletrônico*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-
Barbie Dentista*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Barney escovando os dentes	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Vamos brincar de dentista*	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-

Tabela 2. Classificação dos jogos e brinquedos segundo a ICCP.

Classificação dos Jogos/Brinquedos	Produtos Encontrados	Total	
		n	%
1. Para a primeira idade e atividades sensório-motora	Barney escovando dentes	1	0,5
2. Para atividades físicas	Jogo corrida gigante Crocodente, ioiô, Bolinha	3	1,4
3. Para atividades intelectuais	Quebra-cabeças, kit ciências, relógio fio dental, jogo da velha, CD de jogos Dr. Crocodente, jogo memória, dominó, livros de passatempos, jogos de encaixe.	29	13,7
4. Que reproduzem o mundo técnico	-	0	0
5. Para o desenvolvimento afetivo	Macro modelo bicho escovação, colar/dentão baú, fantasias, Dr. Trata dentes, boneca Lili sorriso, dentista super massa Shrek 2, Vamos brincar de dentista, Barbie dentista, fantoches, tops	131	61,8
6. Para atividades criativas	Adesivos, painel imantado, lupa mágica, matraca maluca.	45	21,2
7. Para atividades cognitivas	CD de jogos Dr. Crocodente, Barney escovando os dentes, fantoches, tops	2	1,0

DISCUSSÃO

Os brinquedos e jogos têm sido utilizados na área da saúde para as mais diversas finalidades. Na área de enfermagem, por exemplo, o uso do brinquedo terapêutico tem sido utilizado para preparar as crianças para a punção venosa⁶. A utilização deste tipo de recurso torna a criança mais cooperativa durante aquele procedimento, compreendendo sua necessidade, exteriorizando seus sentimentos e passando a se relacionar melhor com as outras crianças e a equipe de enfermagem⁶.

Alguns pesquisadores⁷ analisaram os benefícios da utilização do brinquedo terapêutico na visita pré-operatória feita pelo enfermeiro de centro cirúrgico e observaram que, através da utilização daquele recurso, as crianças não chegavam ao centro cirúrgico chorando e estavam mais tranquilas e cooperadoras. Além do mais, quando expressaram através da brincadeira seus sentimentos quanto ao procedimento cirúrgico a ser executado, passaram a confiar mais na pessoa do enfermeiro, estabelecendo melhores vínculos.

Em Odontologia, entretanto, poucos estudos nacionais foram realizados com este intento. Pode-se destacar a pesquisa na qual se avaliou o brinquedo como recurso mediador para o atendimento odontológico de pessoas portadoras de necessidades especiais⁸. Foi desenvolvido um modelo de boneco utilizando “material de sucata”. Numa primeira fase do tratamento, a criança especial incorporava a função de cirurgião-dentista, utilizando todos os materiais de biossegurança necessários, como os óculos de proteção, máscaras, luvas. Gorro. Sentada no mocho, a criança especial inicialmente prestava o atendimento a seu “paciente”, realizando procedimentos de profilaxia, aplicação tópica de flúor, exodontia, dentre outras técnicas de rotina. Em um segundo momento, era a criança especial que se sentava na cadeira odontológica e era submetida aos procedimentos do profissional, da mesma forma que tinha feito anteriormente com seu boneco. Os autores verificaram que a utilização do brinquedo como mediador transformou-se num valioso meio facilitador do atendimento odontológico desses pacientes, evitando inúmeras vezes a não execução dos procedimentos pela falta de colaboração dos mesmos ou o uso de meios de contenção físicos e meios de sedação, permitindo um tratamento eficaz num clima mais ameno e agradável tanto para o cirurgião-dentista bem como para o paciente. Na presente pesquisa, não se encontrou nenhum tipo de brinquedo voltado para este tipo de terapêutica.

A utilização processos lúdicos educativos somados

transmitida éposta em prática e o fator divertimento traz novas sensações, funcionando como reforço do aprendizado, ou seja, a aprendizagem só se realiza a partir do desencadeamento de forças motivadoras⁹. Em Odontologia, entretanto, estudos verificando a eficácia de brinquedos e jogos para finalidades educativas em saúde bucal ainda é escassa.

Pesquisa prévia⁸ avaliou a mudança de hábitos de higienização bucal em 60 alunos de escola pública com 08 anos de idade, frente a uma metodologia com uso de jogos educativos. Os mesmos foram distribuídos em três grupos sendo que, no G1, realizou-se, apenas, a evidenciação de biofilme bacteriano. No grupo G2, a evidenciação do biofilme e a instrução de higiene bucal convencional. No grupo G3, a evidenciação do biofilme bacteriano, a instrução de higiene bucal e o uso de jogos educativos. A aplicação dos jogos realizou-se a cada dois meses, durante seis meses. No total, foram aplicados 03 jogos (jogo da memória, corrida saudável e quebra-cabeça), todos com o objetivo de promover aprendizado de higiene bucal. Verificou-se que penas o Grupo 3 teve variações significativas de assimilação dos hábitos de higiene bucal no decorrer das seis visitas. Verificou-se que o mercado de produtos odontológicos também possuía brinquedos na mesma linha pedagógica utilizada pelos autores, sendo, portanto, importantes meios para a reprodução deste tipo de metodologia nos espaços infantis.

Constatou-se no presente estudo que, em relação aos produtos fabricados e/ou comercializados por empresas de brindes e produtos odontológicos, os adesivos foram os mais freqüentemente encontrados em número, seguido dos fantoches e os bichos de pelúcia com bocas de macro modelos. Os fantoches, bonecos e fantasias favorecem a imaginação, a linguagem e a expressão de determinados sentimentos pelas crianças que antes poderiam ser difíceis de serem comunicados pelas mesmas¹⁰. Além disso, servem para a criança representar papéis, facilitando o processo de busca de identificação com alguma situação, papel social ou profissão. Estes geralmente são indicados para crianças de 4 a 6 anos.

Dentro os jogos, quebra-cabeças, jogos de memória e livros de passatempo foram os mais encontrados. O interesse despertado pela criança pelos quebra-cabeças é diretamente ligado à relação entre o grau de dificuldade que ele apresenta e a capacidade de quem vai montá-lo. O grau de dificuldade do quebra-cabeça está relacionado ao número de peças que o compõem, o tipo de recorte das peças, as cores, os detalhes da figura¹⁰. Estes jogos

será sempre o mesmo: a mesma figura ou a mesma história¹⁰.

Desta forma, na utilização dos jogos e brinquedos, é importante sempre diversificar as estratégias educativas para aumentar as oportunidades de desenvolvimento e de aquisição de conhecimentos que os mesmos podem oferecer¹¹. Os brinquedos que mais ajudam as crianças a se desenvolverem, são aqueles adequados aos seus interesses e às suas necessidades de aprendizagem e os bons brinquedos são geralmente aqueles que a criança pode usar de várias maneiras¹¹. Um detalhe interessante dos produtos supracitados, é que a maioria deles apresentou temas voltados à prevenção das doenças bucais e valorização da imagem do cirurgião-dentista como promotor de saúde. Este enfoque da Odontologia, entretanto, não foi observado com mesma freqüência para os produtos produzidos por empresas de jogos e brinquedos em geral, visto que alguns fabricantes elaboraram produtos que exploravam o universo invasivo, reabilitador e doloroso da profissão. Tal fato é preocupante, pois são estas empresas que apresentam uma grande inserção no mercado, além de apresentarem um forte poder de persuasão no imaginário infantil.

Um dos primeiros brinquedos encontrados nesta linha foi o “Vamos Brincar de Dentista®” (Estrela) fabricado em 1960 e comercializado por dois anos, o qual estimula a criança a valorizar o aspecto reabilitador da profissão. O mesmo era composto por uma miniatura de um consultório odontológico e também de vários instrumentais de plástico, tais como pinça, seringa, espelho, além de dois modelos de arcada dentária e uma massinha para preencher cavidades.

No jogo “Dentista: um jogo eletrônico®” (Grow), a embalagem do mesmo apresentava um enunciado informando que o objetivo do mesmo era fazer com que o jogador extraísse os dentes sem que o “paciente gritasse”. Se este fato ocorresse, o dente deveria ser colocado de volta ao lugar na boca do boneco e o jogador perderia a sua vez. No manual de instruções, o fabricante concluía que “... o seu jogo dentista irá lhe proporcionar muitas horas de prazer. Bom divertimento!”. E mais, “... conseguindo 8 pontos (ou 8 dentes extraídos), você será considerado um exímio dentista”. A criança poderia escolher entre 4 profissionais (“Dr. Alivio Prudente, Dr. Sá Cadente, Dr. E. Utiro, Dr. O. Bitura”). Verifica-se aqui certo ar de sadismo por parte do fabricante, estimulando a formação de uma imagem distorcida da profissão por parte das crianças.

No caso do “Dr. Trata Dentes®” (Estrela), lançado em 2003 e comercializado até 2005, assim como Shrek tratadista® (Estrela), ambos os jogos indicam

exemplo, a embalagem do produto mostrava a frase “Ir ao dentista virou a maior brincadeira. A criança faz os dentes, trata as cáries, passa o motor e até extraí os dentes. E tem mais, o motorzinho gira mesmo e faz barulhinho de verdade BRRRR!!!”. O brinquedo é recomendado para crianças a partir de 04 anos de idade. Observa-se aqui mais uma vez, a tendência das empresas valorizarem o lado doloroso e invasivo da prática odontológica.

No brinquedo “Os Dentes do Crocodilo: o jogo divertido do dentista®” (JAK) o fabricante descreve na embalagem que “O crocodilo precisa ir ao dentista! A brincadeira começa quando as crianças, a partir de quatro anos, vão examiná-lo! Elas terão que examinar dente por dente. Mas cuidado, se tocarem em um dente dolorido, receberão uma bela dentada!”. Mais uma vez, a dor de dente é o motivo principal da ação da criança no brinquedo.

Entretanto, verificou-se também que algumas empresas fabricavam uns poucos brinquedos estimulando hábitos saudáveis em saúde bucal. Este foi o caso da boneca Lili Sorriso® (Estrela), fabricada em 1997/ 98. A embalagem do brinquedo continha os seguintes dizeres: “Ela escova os dentes, faz bochechos e fala com a mamãe feliz da vida. Lili Sorriso faz sons de escovar os dentes Scratch...Scratch...Scratch!! E fala com a menina como se estivesse com a boca cheinha de espuma!”. Além disso, o fabricante atestava também que a boneca “Com o copinho na boca, ela faz sons (...) de bochechos Blorp... Blorp...Blorp! Depois dá uma cuspidinha ..Cusp!... e fala: Ahh, Adoro escovar os dentes.! Ainda na embalagem, há a seguinte frase: “E mais, na embalagem Lili Sorriso dá dicas legais para todo mundo sorrir feliz!”. Na mesma tendência, visando a estimulação de hábitos preventivos, foi comercializado o boneco “Barney escovando os dentes®” (Mattel-2007) apresentava um simpático boneco com uma escova na mão que, quando ligado, cantava uma música estimulando o hábito da higienização bucal.

Um dos únicos brinquedos encontrados valorizando o papel promotor de saúde do cirurgião-dentista foi a boneca “Barbie Dentista®” (Mattel-2003). A mesma falava duas frases: “Sorria” e “Escove seus dentes”. Ainda emitia dois sons diferentes, um que simulava a escovação dos dentes e outro que imitava o barulho do motorzinho do dentista funcionando. Acompanhava ainda uma mini-escova e uma mini-pasta de dentes, ou seja, este brinquedo estimulava a imagem social do cirurgião-dentista voltado mais a um paradigma de promoção de saúde, ainda que o som do motor odontológico estivesse presente. Em relação à classificação dos produtos divulgados, pode-se classificá-los da seguinte

e mesmo desnecessário citá-las todas⁵. No presente estudo, entretanto, optou-se por utilizar um critério internacionalmente aceito e verificou-se que a maioria deles enquadrou-se na classificação de produtos voltados ao desenvolvimento afetivo das crianças. Tal fato é importante, pois a incorporação de práticas preventivas pela criança não é modulada apenas por seu nível de conhecimentos em relação ao processo saúde-doença bucal, mas principalmente por seu comprometimento afetivo relativo ao tema.

Na escolha de qualquer produto para a criança, é importante se certificar que o mesmo seja adequado a sua idade ou a fase de desenvolvimento, aos seus traços pessoais, aos seus interesses, para que seu envolvimento na brincadeira seja proveitoso e prazeroso¹².

Portanto, na hora de se escolher ou mesmo elaborar objetos para a finalidade educativa, o profissional deve ter o cuidado de saber que objetivos pretende alcançar com o jogo ou brinquedo e também se o mesmo contempla os requisitos supracitados. Só assim a criança poderá se motivada e estimulada de forma satisfatória a aprender mais e de forma mais rápida os conteúdos ligados à prevenção em Odontologia.

Apesar de o mercado apresentar um número significante de produtos disponíveis para aquisição pelos profissionais que desejam realizar práticas educativas com crianças, um ponto negativo de se adquirir materiais previamente elaborados é que estes geralmente são confeccionados dentro de realidades culturais muitas vezes diversas daquelas em que as crianças se encontram. Ou seja, quem elabora o produto freqüentemente o faz dentro de seu ponto de vista e suas representações sociais sobre os problemas abordados.

Assim sendo, sugere-se que os profissionais sejam estimulados a elaborarem e trabalharem de forma criativa estes materiais, a fim de proporcionarem momentos agradáveis com as crianças antes, durante e depois do tratamento odontológico, contribuindo para a adesão da mesma às estratégias educativas e prescritivas elaboradas pelos profissionais.

CONCLUSÃO

Verificou-se que a maioria dos produtos comercializados com temas odontológicos era proveniente de empresas do próprio ramo, sendo que os quebra-cabeças, adesivos, fantoches e bonecos valorizando a profissão e a prevenção foram os mais freqüentemente encontrados. Em contrapartida, alguns produtos fabricados por empresas de jogos e brinquedos

da prática odontológica. Em relação às categorias do ICCP, a maioria dos jogos e brinquedos se enquadrou na categoria relacionada ao desenvolvimento afetivo, a qual apresenta relevância para a mudança de hábitos em saúde. Por terem uma inserção maior no mercado infantil, é importante que haja um diálogo entre a área odontológica e os empresários do setor de jogos e brinquedos, para que os produtos elaborados por estas empresas promovam uma imagem positiva da profissão e o estímulo à adoção de hábitos saudáveis.

REFERÊNCIAS

1. Pereira N. Brinquedoteca: jogos, brinquedos e brincadeiras. São Paulo: Paulinas, 2004. 71p.
2. Bertoldo J, Ruschel MAM. Jogo, brinquedo e brincadeira – uma revisão conceitual. [Acesso em 2007 Out 29] Disponível em: <<http://www.psycopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp>>.
3. Oliveira TJS, Santos AA, Santos TS. Aplicação de jogos educativos: uma avaliação de mudança no hábito de higienização bucal. Odontol Clín Cient 2002; 1(2):123-8.
4. Makuch A, Reschke K. Playing games in promoting childhood dental health. Patient Educ and Couns 2001; 43(1):105-10.
5. Michelet AA. Classificação de jogos e brinquedos – classificação da ICCP. O direito de brincar: a brinquedoteca. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1998. p.159-72.
6. Martins MR, Ribeiro CA, Borba RIH, Silva CV. Protocolo de preparo da criança pré-escolar para punção venosa, com utilização de brinquedo terapêutico. Rev Latino-Am Enferm 2001; 9(2):76-85.
7. Schmitz SM, Piccoli M, Vieira CSA utilização do brinquedo terapêutico na visita pré-operatória de enfermagem à criança. Rev Eletron Enferm 2003; 5(2):14-23.
8. Salomon RV, Amante CJ. O brinquedo como recurso mediador no atendimento odontológico de pacientes portadores de necessidades especiais e sua correlação aos estudos apresentados por Vygotsky. [Dissertação]. Florianópolis: Faculdade de Engenharia de Produção. Universidade Federal de Santa Catarina, 2002.
9. Rezende A. Saúde dialética do pensar e do fazer. São Paulo: Cortez Editora, 1986. 159p.
10. Cunha NHS. Brinquedo, desafio e descoberta: subsídios para utilização e confecção de brinquedos. Rio de Janeiro: Fundação de Assistência ao Estudante, 1988. 426p.
11. Maluf, ACM. Brincar: prazer e aprendizado. Petrópolis: Vozes. 3. ed. 2004. 111p.
12. Associação Brasileira de Brinquedos - ABRINQ. Guia dos brinquedos e do brincar. [Acesso em 2007 Out 23]. Disponível em: <<http://www.abrinq.com.br>>.

Received/Received: 08/01/08

Revised/Reviewed: 17/10/08

Approved/Approved: 25/10/08

Correspondência:

Prof. Dr. Fábio Luiz Mialhe

Faculdade de Odontologia de Piracicaba

Avenida Limeira, 901 - Bairro Areião

Piracicaba /SP - CEP: 13411-000