

---

**Jogos em odontologia: avaliação dos trabalhos desenvolvidos por escolares do ensino fundamental**  
**Games in dentistry: evaluation of the work developed by children of elementary school**

---

FÁBIO LUIZ MIALHE<sup>1</sup>  
CAMILA DA SILVA GONÇALO<sup>2</sup>  
MIGUEL MORANO JÚNIOR<sup>1</sup>

**RESUMO:** O brincar de médico ou dentista pode favorecer a interação entre algumas características da realidade e a reprodução do meio em que a criança está inserida. Desta forma, o objetivo do presente trabalho foi avaliar alguns jogos criados por alunos da 7<sup>a</sup> e 8<sup>a</sup> séries do Ensino Fundamental de Escolas Estaduais das cidades de Piracicaba e Iracemápolis, SP, em razão do Concurso “A Saúde Bucal”, promovido pelo CROSP. Foram avaliados 10 jogos criados pelos alunos em relação a sua originalidade e capacidade de transmitir conhecimentos em saúde bucal. Verificou-se, de uma forma geral, que todos os jogos apresentados neste trabalho são capazes de transmitir bons conhecimentos sobre os conceitos de saúde bucal às crianças. Alguns levam o conhecimento de forma direta através das perguntas e respostas, enquanto outros agem de forma indireta, trazendo uma curiosidade de algo desconhecido, ou muito pouco conhecido, para a mente das crianças. Através da confecção de jogos, houve uma forte interação das crianças com os dentistas e professores que as orientavam e também pesquisas sobre o assunto, o que certamente motivou os criadores dos jogos a desenvolverem melhores hábitos de higiene bucal.

**Palavras-chave:** Educação em Saúde Bucal. Crianças. Odontologia em Saúde Pública.

---

<sup>1</sup>Docentes do Departamento de Odontologia Social da Faculdade de Odontologia de Piracicaba - UNICAMP – Avenida Limeira 901, Bairro Areião, Cep 13414-903, Piracicaba-SP, e-mail: mialhe@fop.unicamp.br

<sup>2</sup>Mestranda do Curso de Saúde Coletiva da FOP-UNICAMP

**ABSTRACT:** The objective of the present study was to evaluate some games created by schoolchildren of the 7th and 8th grades of elementary school from the cities of Piracicaba and Iracemópolis, SP, in reason of the "Oral health" competition, promoted by CROSP. It was evaluated 10 games created by the students regarding their originality and capacity of transmitting knowledge about oral health. It was verified, generally, that all games analyzed were capable to transmit good knowledge on the concepts of oral health to the children. Some take the knowledge in a direct way through questions and answers, while others act in an indirect way, bringing the curiosity of something unknown or almost unknown for the children's mind. It was concluded that through the elaboration of games, there was a strong interaction of the children with the dentists and teachers that guided them and also researches about the subject, what certainly motivated the creators of the games to develop better habits of oral hygiene.

**Key-words:** Dental Health Education. Children. Public Health Dentistry.

## INTRODUÇÃO

A educação em saúde é de fundamental importância para o sucesso do tratamento odontológico. Este processo deve ser realizado através de metodologias e técnicas adequadas a cada indivíduo ou grupo, dependendo da faixa etária e características socioculturais.

Segundo Bervique e Medeiros (1983), a execução de programas educativos não deve ser feita de forma aleatória, mas sim através de meios que tornem o aprendizado mais estimulante e atraente, tais como cartazes, álbuns seriados, murais, palestras e panfletos.

Kirby (1995) preconiza a utilização de um princípio de aprendizado ativo que se baseia no uso de jogos através dos quais os participantes aprendem melhor fazendo do que lendo, ouvindo ou observando. É um princípio de aprendizado pelo descobrimento. Assim, em alguns tipos de ensinamentos podem-se utilizar jogos e brincadeiras.

Na área da saúde, os jogos e brincadeiras têm sido utilizados para a prevenção de acidentes, na visita pré-operatória (VIEIRA et al., 2002; SCHMITZ; PICCOLI; VIEIRA, 2003; MITRE; GOMES, 2004).

Segundo Bertoldo e Ruschel (2000), tanto o jogo quanto a brincadeira e o brinquedo podem ser englobados em um universo maior, chamado de ato de brincar. 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.

Para Oliveira, Santos e Santos (2002), quando os participantes, além de usarem os jogos educativos na escola, levam para suas casas, eles funcionam como reforço do aprendizado. 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, utilizando os jogos as crianças podem vivenciar situações reais, tais como: dentes hígidos, lesões cáries, dentes restaurados e doenças periodontais, o que potencializa o aprendizado. A brincadeira com jogos proporciona às crianças relacionarem as coisas umas com as outras e, ao relacioná-las é que elas constroem o conhecimento (CUNHA, 2005).

Dessa forma, a confecção de jogos com fundamentos básicos em saúde bucal que visam o aprendizado de conceitos de odontologia coletiva através de atividades lúdicas poderá proporcionar melhorias significativas na qualidade de saúde bucal da criança (OLIVEIRA; SANTOS; SANTOS, 2002).

A importância dos jogos na construção de conhecimentos e hábitos em saúde bucal tem sido empregada em programas e concursos, como é o caso do concurso “Mostre o seu Sorriso e o seu Talento”, desenvolvido pelo Conselho Regional de Odontologia do Estado de São Paulo (CROSP, 2006). Este concurso tem como metas oferecer aos alunos do ensino fundamental da Rede Estadual de Ensino, a realização de atividades que possibilitem o desenvolvimento de atitudes adequadas à promoção e manutenção da saúde bucal, além de levar informações sobre o assunto, valorizar os programas de saúde nas escolas e ressaltar a “Saúde Bucal” como tema transversal de trabalho pedagógico (CROSP, 2006).

O objetivo do presente trabalho foi avaliar alguns jogos criados por alunos das 7<sup>as</sup> e 8<sup>as</sup> séries do Ensino Fundamental de Escolas Estaduais das cidades de Piracicaba/SP e Iracemópolis/SP em razão do Concurso “A Saúde Bucal”, que aconteceu nos meses de outubro e novembro de 2005, promovida pelo CROSP, em parceria com a Secretaria de Estado da Educação e a UNESCO.

## MATERIAL E MÉTODOS

Participaram do Concurso alunos da 7<sup>a</sup> a 8<sup>a</sup> séries das escolas estaduais que mantêm ensino fundamental. Esses alunos deveriam desenvolver e confeccionar jogos educativos práticos e de fácil manuseio, utilizando diversos materiais tais como cartolina, papel EVA, massa de biscuit, entre outros. Os jogos deveriam abordar o subtema: “A Importância da Saúde Bucal”. Os alunos participantes foram auxiliados pelos professores responsáveis pelas salas de aula e, cada escola, apresentava um dentista responsável pelo conteúdo técnico referente à área odontológica.

Dada a normatização do concurso, a diretoria de ensino do município de Piracicaba/SP recebeu 10 jogos dos participantes, criados por alunos de 5 escolas de Piracicaba e 5 de Iracemápolis/SP.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Jogos desenvolvidos no município de Iracemápolis-SP:

### Jogo 1: Restam Dentes

- 1) Número de participantes: 1
- 2) Componentes do jogo: 1 tabuleiro, 16 dentes hígidos, 16 dentes cariados (figuras 1 e 2).
- 3) Como jogar: Deve-se colocar 1 dente em cada um dos espaços presentes de forma alternada (1 branco / 1 amarelo) deixando um espaço vazio no meio do tabuleiro. O jogo começa com um dente “comendo” o outro, pulando para o espaço vazio que deve ser acessível com apenas um pulo. O jogo termina quando resta apenas um dente branco ou somente dentes brancos no tabuleiro, como apresentado nas figuras 1 e 2.

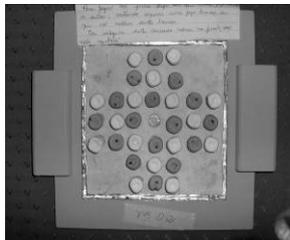


Figura 1. Tabuleiro do jogo.

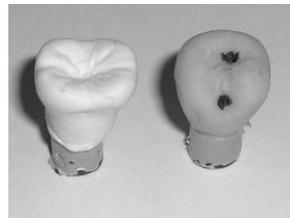


Figura 2. Peças do jogo e formato de dente hígido e cariado.

Neste jogo a criança tem como objetivo manter a presença dos dentes hígidos e limpos (brancos) no tabuleiro, considerando a presença dos dentes amarelos (cariados e sujos) indesejada. Assim, ela relaciona o tabuleiro com sua boca, motivando-a a manter os dentes sempre limpos, prevenindo o desenvolvimento da cárie dental e placa bacteriana. Embora

este jogo tenha sido baseado em um antigo jogo de tabuleiro conhecido por “resta um”, neste foram realizadas pequenas alterações que puderam ser comparadas ao jogo original.

### **Jogo 2: Banco Sorridente**

- 1) Número de participantes: quantos quiserem
- 2) Componentes do jogo: 1 tabuleiro, 1 jogo de cartas surpresa, 1 dado, peças para movimentação, notas de dinheiro de brincadeira.
- 3) Como jogar: O jogo começa com os participantes lançando o dado, aquele que conseguir o maior número inicia a partida, os outros seguem o mesmo parâmetro. O jogador deve andar com sua peça a partir do número de casas que sair no dado. Em cada casa do tabuleiro há uma orientação, a qual o jogador deverá obedecer seguindo as instruções. Caso o jogador pare numa casa do tabuleiro com a interrogação ele deve retirar uma carta surpresa da mesa e realizar a tarefa indicada. O vencedor será aquele que chegar primeiro à última casa, que é o fim do trajeto. As figuras 3 e 4 apresentam as características deste jogo.



Figura 3. Tabuleiro do jogo.

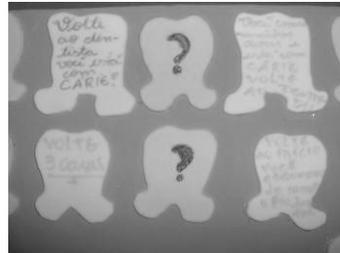


Figura 4. Detalhe das caselas do jogo.

Este jogo valoriza o cuidar bem dos dentes de diversas maneiras. Pode ser através de premiações quando o jogador cai em uma casa com a mensagem “cuidou bem dos dentes” ou de punições quando a mensagem é “está com cárie” ou “não escovou bem os dentes” etc. Há também referências quanto ao dentista, por exemplo, se o jogador cair em uma casa “está com cárie” este deve voltar para a casa escrita “dentista”. Tudo isso atua motivando as crianças a desenvolverem uma boa higiene bucal. Todavia, há algo que deve ser observado que é o fato do jogo apresentar como punição ter que voltar até a casa do dentista, o que contribui para a formação de uma imagem negativa do profissional pelas crianças. O jogo banco sorridente apresenta características de um jogo comercializado intitulado “banco imobiliário”, porém, nele existem muitas alterações que diferem do jogo original no qual, provavelmente, foi baseado.

### Jogo 3: Caça Palavras

- 1) Número de participantes: mínimo de 2 e máximo de 6.
- 2) Componentes do jogo: 1 quadro dividido entre dentes sadios e dentes não sadios e várias partes de palavras para serem montadas no quadro
- 3) Como jogar: Os participantes devem se dividir em dois grupos. Um grupo deve montar as palavras correspondentes aos “dentes sadios” e o outro aos “dentes não sadios”. Cada grupo deverá formar 5 palavras, ou 5 frases. Quem atingir o objetivo primeiro vence o jogo.

Neste jogo as crianças adquirem noções de como manter uma boa saúde bucal, pois, por meio das palavras que são formadas, elas passam a conhecer os “amigos do dentes” (fio dental, escova dental, flúor, cálcio etc.) correspondentes aos dentes sadios e também os “inimigos do dentes” adequados aos dentes não sadios (má escovação, chiclete, cárie etc.). A figura 5 apresenta as características do jogo.

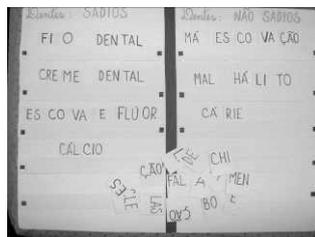


Figura 5. Jogo caça-palavras.

### Jogo 4: Caminho dos Dentes Saudáveis

- 1) Número de participantes: 2 a 3
- 2) Componentes do jogo: 1 tabuleiro, 3 peças de movimentação, 1 dado.
- 3) Como jogar: Os participantes devem lançar o dado e aquele que tirar o maior número começa o jogo, e assim sucessivamente. O jogador irá andar pela pista do tabuleiro a partir do número de casa que tirar no dado. Se, acaso cair em uma casa com alguma orientação este será premiado ou punido conforme estiver escrito na casa. Vence aquele que chegar primeiro ao fim do tabuleiro. Na figura 6 há as características do jogo.



Figura 6. Jogo Caminho dos dentes saudáveis.

Neste jogo há premiação quando o jogador cai em uma casa indicando “dentes limpos”, por exemplo, ou punição quando a casa indica “dentes cariados”. Desta maneira, há fatores motivadores para as crianças manterem seus dentes sempre limpos, dando atenção à higiene bucal, evitando doenças como a cárie dental e gengivite, entre outras.

### **Jogo 5: Passeando pela Boca**

1) Número de jogadores: 2

2) Componentes do jogo: 1 tabuleiro com desenho de boca, 1 dado, 2 peças de locomoção.

3) Como jogar: O jogo tem início com os participantes lançando o dado e, aquele que tirar o número maior começa o jogo. Cada participante deve andar com sua peça o número de casas que tirar no dado. Uma vez que cair em uma casa com alguma indicação deve ler e obedecer ao que está escrito. Vence o jogo aquele que chegar ao fim da pista primeiro, porém se estiver próximo do fim e tirar um número elevado no dado ele deverá andar para trás. As figuras 7 e 8 apresentam as características deste jogo.



Figura 7. Jogo Passeando pela boca.

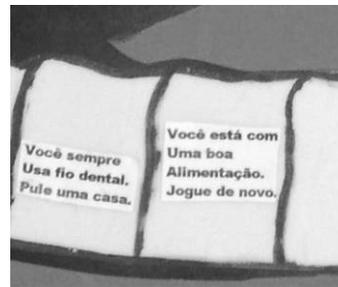


Figura 8. Detalhe do jogo.

O jogo é muito interessante, a começar pelo tabuleiro em formato de boca, onde o jogador movimentava sua peça sobre os dentes. Durante o percurso existem muitos elogios quanto a dentes limpos, ausência de cáries, visitas regulares ao dentista; o que deixa as crianças muito motivadas para desenvolverem bons hábitos de higiene bucal e ao mesmo tempo as orienta como conseguir isto. Existem também avisos quanto à importância de uma boa alimentação e punições quando a higiene bucal está deficiente, por exemplo, “há mau-hálito”, ou “não liga para saúde bucal”. Tudo isso atua fortemente ensinando as crianças conceitos importantes de saúde bucal enquanto elas se divertem no jogo. Mostrou-se pouco original quanto ao modo de jogar, pois foi baseado em jogos de tabuleiro comuns como “ludo e ludo real”, mas, bastante original quanto ao tabuleiro elaborado pelos alunos.

## Jogos desenvolvidos nas escolas de Piracicaba-SP:

### **Jogo 1: A Caminho de um Belo Sorriso**

- 1) Número de jogadores: 2
- 2) Componentes do jogo: 1 tabuleiro em forma de dente, 2 peças de locomoção, 1 dado, 6 envelopes contendo diversos cartões de perguntas e respostas sobre a saúde bucal.
- 3) Como jogar: A brincadeira inicia com os participantes jogando o jogo da memória. Aquele que acertar um par igual tem direito a lançar o dado. O número que tirar no dado corresponde ao número do envelope do qual se deve tirar um cartão de pergunta (1 a 6). Uma vez que o cartão é dobrável, pergunta na capa e resposta na contracapa, o próprio jogador poderá fazer a pergunta e na seqüência verificar a resposta. Caso responda corretamente o jogador prossegue o jogo conforme indicação no cartão. Caso erre a resposta, é punido conforme indica o cartão. Vence aquele que chegar primeiro ao fim do tabuleiro. As figuras 9 e 10 apresentam as características do jogo.

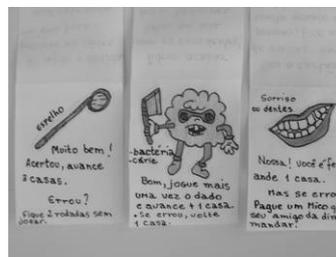
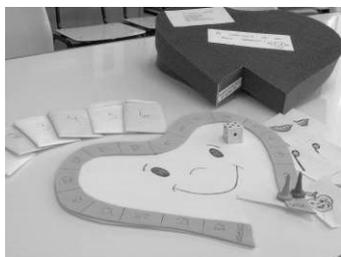


Figura 9. Jogo A caminho de um belo sorriso. Figura 10. Cartelas do jogo.

O jogo é bastante elaborado e transmite muitos conceitos de higiene bucal, da importância da saúde bucal, de um belo sorriso e das visitas regulares ao dentista. No jogo da memória há ilustrações de instrumentais odontológicos entre outras, o que aproxima as crianças da odontologia. Nos envelopes existem perguntas rimadas muito criativas que destacam e motivam as crianças às visitas regulares ao dentista, à boa higiene bucal, boa alimentação e fornecem também informações sobre cárie, instrumentais odontológicos, grupos dentais etc. A caminho de um belo sorriso motiva as crianças a desenvolverem uma boa saúde bucal devido a sua originalidade apresentada nas perguntas rimadas e no início de cada jogada, o que o tornou muito diferente dos demais jogos analisados neste trabalho e de jogos já existentes.

### **Jogo 2: Corrida ao Dente Saudável**

- 1) Número de jogadores: até 4

- 2) Componentes do jogo: 1 tabuleiro, 1 dado, 4 peças de locomoção em forma de dentes, cartões de perguntas (vermelho) e respostas (amarelo).
- 3) Como jogar: Cada jogador escolhe uma cor e coloca o pino correspondente no início do tabuleiro. Por meio de sorteio define quem começa o jogo. O jogador deve lançar o dado e mover seu pino conforme o número de casas correspondentes ao dado. Se cair em uma casa onde está escrito “pergunta”, o jogador deve tirar um cartão vermelho e entregar para o adversário fazer a pergunta. Respondendo corretamente o jogador poderá avançar o número de casas indicadas, se errar, também volta o número de casas indicadas. O vencedor será aquele que chegar ao fim do tabuleiro primeiro. As figuras 11 e 12 apresentam as características deste jogo.

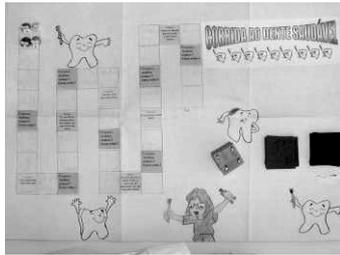


Figura 11. Jogo Corrida ao dente saudável. Figura 12. Detalhe das peças do jogo.

O tabuleiro é bem ilustrativo com dentes hígidos sorrindo, transmitindo a idéia da alegria de um sorriso saudável e um dente triste cariado. Durante o trajeto existem alertas quanto à cárie e visitas regulares ao dentista, mostrando a importância do mesmo para a saúde bucal. Os cartões de perguntas e respostas são bem elaborados, com perguntas difíceis, porém que passam aos jogadores bons conhecimentos não só sobre higiene bucal, como também sobre os grupos dentais e suas importâncias. Dessa forma, temos um aumento do conhecimento das crianças a respeito da boca, o que pode despertar a curiosidade delas em relação ao assunto e motivá-las a aprender mais e cuidar melhor dos seus dentes.

### **Jogo 3: Super Trunfo Nova Versão Dentes em Ação**

- 1) Número de jogadores: 2 a 4
- 2) Componentes do jogo: diversas cartas com os seguintes itens: hálito, esmalte, tártaro, cáries, saúde bucal, 1 caixinha para guardar as cartas.
- 3) Como jogar: Deve-se embaralhar as cartas e distribuí-las igualmente entre os jogadores. Através do par-ou-ímpar é decidido quem começará o jogo. O jogador deve ver a carta e escolher um dos itens (hálito, esmalte,

tártaro, cáries, saúde bucal). Então é comparado entre os jogadores quem possui a carta com o índice escolhido mais saudável obedecendo a essa seqüência: Hálito: puro – pouco fétido – fétido; Esmalte: saudável – levemente desgastado – muito desgastado; Tártaro: não consta – poucos – muito; Cáries: não consta – superficiais – média – profundas; Saúde bucal: ótima – boa – regular – ruim – péssima.

Vence o jogador que possuir o índice mais saudável da rodada, somando pontos para a próxima rodada. A figura 13 apresenta as características deste jogo.



Figura 13. Jogo Super trunfo.

É um jogo diferente dos outros visto e simples, porém muito bem feito. É capaz de passar às crianças boas noções de como elas podem avaliar a sua saúde bucal através dos itens das cartas. Assim, cada criança pode tornar-se capaz de auto-avaliar sua saúde bucal observando como está seu hálito, o esmalte dental e a presença de cárie. Também atua despertando a curiosidade nas crianças caso as mesmas não saibam o que é o tártaro, ou esmalte, por exemplo, levando-as a questionar alguém que saiba e conseqüentemente a aprender sobre o assunto.

#### **Jogo 4: Brincando e Aprendendo com o Dr. Bocão** (Figura 14)

- 1) Número de jogadores: 2 (ou 4 em duplas)
- 2) Componentes do jogo: 1 tabuleiro, 1 arcada dentária superior e inferior, 32 dentes, cartões de perguntas e respostas, 2 peças (dentes) de locomoção.

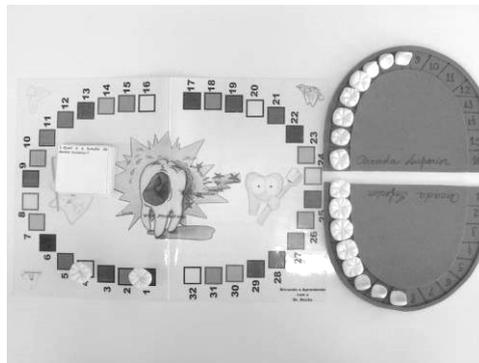


Figura 14. Jogo Brincando e Aprendendo com o Dr. Bocão.

3) Como jogar: Os jogadores decidem quem inicia o jogo através do “par-ou-ímpar”. Cada jogador (ou dupla) recebe um dente de locomoção. Para seguir a trilha é preciso tirar uma carta com uma pergunta sobre saúde bucal. A cada resposta certa o jogador anda uma casa no tabuleiro e ganha 1 dente que deve ser colocado na arcada dentária. Quem chegar ao final do tabuleiro primeiro e tiver sua arcada dentária completa vence o jogo.

É um jogo muito bem montado, bem ilustrativo e bonito. Através das arcadas dentárias que vão se completando, os jogadores aprendem sobre o número de dentes na boca e sobre os diferentes grupos dentais. Os cartões de pergunta possuem um conteúdo difícil, porém fazem com que aumente o conhecimento das crianças em relação à saúde bucal, partes da boca, grupos dentais e suas funções, alimentação e outras patologias da cavidade bucal. Esses fatos são de grande importância, pois além de aumentar o conhecimento, também atuam despertando o interesse das crianças para os cuidados com os dentes e a importância da saúde bucal. Este jogo se mostrou bastante original nas peças do jogo e nas arcadas dentárias que devem ir se completando com os elementos dentais.

#### **Jogo 5: Batalha Contra as Cáries** (Figura 15)

1) Número de jogadores: 2

2) Componentes do jogo: 2 tabuleiros, 2 cartelas amarelas, 14 “lesões de cárie”, cartões de perguntas.

3) Como jogar: Cada jogador recebe um tabuleiro, uma cartela e 7 “cáries”. Cada um começa com 100 pontos. O jogador deve distribuir as cáries sobre seu tabuleiro como quiser sem que o adversário possa ver. Para ver quem começa, faz-se a brincadeira do “par-ou-ímpar”. Quem ganhar faz a primeira pergunta ao adversário e se ele acertar a resposta, deverá falar um número e uma letra no tabuleiro. Se sobre este quadrado escolhido estiver uma cárie no tabuleiro do adversário ela é eliminada, ganhando 20 pontos. Se errar a pergunta, perde 10 pontos. A cartela amarela serve apenas como rascunho para não repetir a mesma localização, desperdiçando uma jogada. Aquele que eliminar todas as cáries do tabuleiro do adversário vence o jogo.

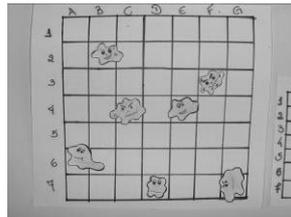


Figura 15. Jogo Batalha contra as cáries.

É um jogo bem elaborado que transmite conceitos importantes sobre saúde bucal, principalmente o de eliminação da cárie dental, cujo é o objetivo do jogo. Através dos cartões de perguntas as crianças aumentam seus conhecimentos sobre a boca, os grupos dentais, e até mesmo glândulas salivares e cimento. Tudo isso pode parecer complexo para a faixa etária, no entanto, é capaz de despertar interesse sobre o assunto, motivando a criança a buscar mais informação e assim aumentar o seu conhecimento para desenvolver uma melhor higiene bucal. O jogo é pouco original, por ter sido baseado no jogo “batalha naval”, contendo poucas modificações, porém, foi bem diferente dos demais jogos apresentados neste trabalho.

De uma forma geral, verificou-se que todos os jogos apresentados neste trabalho são capazes de transmitir bons conhecimentos sobre os conceitos de saúde bucal às crianças. Alguns levam o conhecimento de forma direta através das perguntas e respostas, enquanto outros agem de forma indireta, trazendo uma curiosidade de algo desconhecido, ou muito pouco conhecido para a mente das crianças, que é o universo odontológico.

Os jogos de “perguntas e respostas” ou aqueles que trazem as informações diretamente às crianças são mais efetivos em trazer conhecimento sobre o assunto, pois não dependem da iniciativa da criança de buscar informação por outros meios. Assim, basta a criança brincar para aprender algo sobre a odontologia (CUNHA, 1995).

## CONCLUSÃO

Verificou-se, pela confecção de jogos, que houve uma forte interação das crianças com os dentistas e professores que as orientavam. A elaboração dos jogos criou uma oportunidade para os participantes pesquisarem sobre o assunto, servindo como meio indireto de motivação para os mesmos desenvolverem melhores hábitos de higiene bucal. Assim, o concurso apresentou-se como um excelente meio de prevenção e conscientização dos escolares.

## REFERÊNCIAS

BERTOLDO, J.; RUSCHEL, M.A.M. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira** – uma revisão conceitual. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br>. Acesso em 26 de novembro de 2006.

- BERVIQUE, J.A.; MEDEIROS, E.P.G. **Paciente educado, cliente assegurado**: uma proposta de educação odontológica do paciente. São Paulo: Editora Santos; 1983.
- CROSP - CONSELHO REGIONAL DE ODONTOLOGIA DE SÃO PAULO. **A saúde bucal**: programa e concurso de promoção de saúde bucal. Manual do Professor. Disponível em: <<http://www.crosp.org.br/saudebucal/2006/Saude%20Bucal.pdf>>. Acesso em 1 de dezembro de 2006.
- CUNHA, N.H.S. **Brinquedos, desafios e descobertas**. Petrópolis: Editora Vozes; 2005.
- KIRBY, A. **150 jogos de treinamentos**. São Paulo: T&D Editora; 1995.
- MITRE, R.M.A.; GOMES, R.A. Promoção do brincar no contexto da hospitalização infantil como ação de saúde. **Ciênc Saúde Coletiva**, v.9, n.1, p.147-54, 2004.
- OLIVEIRA, T.J.S.; SANTOS, A.A., SANTOS, T.J. Aplicação de jogos educativos - uma avaliação de mudança no hábito de higienização bucal. **Odontol Clin-Científic**, v.2, n.1, p.123-8, 2002.
- SCHMITZ, S.M.; PICCOLI, M.; VIEIRA, C.S. A utilização do brinquedo terapêutico na visita pré-operatória de enfermagem à criança. **Rev Eletr Enferm**, v.5, n.2, p.14-23, 2003.
- VIEIRA, L.J.E.S. et al. O lúdico na prevenção de acidentes em crianças de 4 a 6 anos. **Rev Bras Promoção Saúde**, v.18, n.2, p.78-84, 2002.

Enviado em: novembro de 2007.  
Revisado e Aceito: fevereiro de 2008.

