ReGeo ISSN: 2177-3246

USO DE TECNOLOGIA PARA CONTROLE DE TENSÃO INFANTIL PRÉ-ATENDIMENTO ODONTOLÓGICO: UM ESTUDO PRELIMINAR

USE OF TECHNOLOGY TO MANAGE ANXIETY IN CHILDREN PRIOR TO DENTAL APPOINTMENTS: A PRELIMINARY STUDY

USO DE TECNOLOGÍA PARA GESTIONAR LA ANSIEDAD EN NIÑOS ANTES DE LAS CITAS DENTALES: UN ESTUDIO PRELIMINAR

https://doi.org/10.56238/revgeov17n8-018

Data de submissão: 02/07/2026 **Data de publicação:** 02/08/2026

Rharessa Gabrielly Ferreira Mendes
Doutoranda em Ciências Odontológicas Aplicadas
Instituição: Departamento de Odontopediatria, Ortodontia e Saúde Coletiva, Faculdade de Odontologia de Bauru, Universidade de São Paulo
E-mail: rharessa@usp.br

Bruna Carraro
Mestranda em Ciências Odontológicas Aplicadas
Instituição: Departamento de Odontopediatria, Ortodontia e Saúde Coletiva, Faculdade de Odontologia de Bauru, Universidade de São Paulo
E-mail: brunacarraro@usp.br

Tainah Aiko Hayashi Vitório
Mestranda em Ciências Odontológicas Aplicadas
Instituição: Departamento de Odontopediatria, Ortodontia e Saúde Coletiva, Faculdade de Odontologia de Bauru, Universidade de São Paulo
E-mail: t12821798@usp.br

Ana Virginia Santana Sampaio Castilho
Pós-doutoranda em Ciências Odontológicas Aplicadas
Instituição: Departamento de Odontopediatria, Ortodontia e Saúde Coletiva, Faculdade de Odontologia de Bauru, Universidade de São Paulo
E-mail: anavcastilho@usp.br

Gabriela de Figueiredo Meira
Pós-doutoranda em Ciências Odontológicas Aplicadas
Instituição: Departamento de Odontopediatria, Ortodontia e Saúde Coletiva, Faculdade de Odontologia de Bauru, Universidade de São Paulo
E-mail: gabrielameira@usp.br

Silvia Helena de Carvalho Sales Peres
Livre Docente
Instituição: Departamento de Odontopediatria, Ortodontia e Saúde Coletiva, Faculdade de Odontologia de Bauru, Universidade de São Paulo
E-mail: shcperes@usp.br

RESUMO
O *Temamián* é um jogo educativo classificado como jogo sério, desenvolvido com o objetivo de aproximar o público infantojuvenil de temas relevantes do cotidiano por meio de uma experiencia lúdica, interativa e divertida. O jogador participa de cenários relacionados à reciclagem, saúde bucal, saúde geral, sustentabilidade e outros temas, sendo desafiado a tomar decisões, promovendo o aprendizado de forma lúdica. Este estudo utilizou o *Temamián* como estratégia em contextos de estresse e ansiedade pré-atendimento odontológico, avaliando o comportamento da criança, perante esse desafio real. A amostra deste estudo foi composta por 15 crianças que utilizaram o jogo na sala de espera, antes da consulta odontológica. A coleta de dados foi realizada por meio de entrevistas gravadas por voz em dois momentos: antes do atendimento odontológico (T1) e depois do atendimento odontológico (T2). A entrevista foi composta por questões abertas, envolvendo experiências anteriores em atendimento odontológico, percepção da consulta e avaliação/satisfação com o jogo. Foram analisadas qualitativamente e complementadas por observações dos participantes incluindo queixas, elogios, dúvidas, dificuldades e facilidade na execução do jogo. Os resultados mostraram que todos os participantes relataram pontos positivos em relação ao jogo, destacando seu papel como facilitador no enfrentamento do estresse e ansiedade antes da consulta odontológica e na criação de um ambiente mais acolhedor e colaborativo. O *serious game Temamián* demonstrou atuar como ferramenta de suporte emocional e educativo, contribuindo para a construção de experiências positivas e cooperativas no atendimento odontológico à saúde infanto juvenil.

Palavras-chave: Aprendizagem. Criança. Educação. Saúde Bucal.

ABSTRACT
Temamián is an educational game classified as a serious game, developed with the aim of bringing children and adolescents closer to relevant everyday topics through a playful, interactive, and enjoyable experience. Players engage in scenarios related to recycling, oral health, general health, sustainability, and other themes, being challenged to make decisions that promote learning in a playful manner. This study used *Temamián* as a strategy in contexts of stress and anxiety prior to dental care, evaluating children's behavior when facing this real-life challenge. The sample consisted of 15 children who used the game in the waiting room before their dental appointment. Data collection was carried out through voice-recorded interviews at two different moments: before dental treatment (T1) and after dental treatment (T2). The interviews consisted of open-ended questions regarding previous dental experiences, perception of the consultation, and evaluation/satisfaction with the game. Data were qualitatively analyzed and complemented by participant observations, including complaints, compliments, doubts, difficulties, and ease of gameplay execution. The results showed that all participants reported positive aspects regarding the game, highlighting its role as a facilitator in coping with stress and anxiety before dental treatment, as well as in creating a more welcoming and collaborative environment. The *serious game Temamián* demonstrated potential as an emotional support and educational tool, contributing to the development of positive and cooperative experiences in pediatric dental care.

Keywords: Learning. Child. Education. Oral Health.

RESUMEN
Temamián es un juego educativo clasificado como juego serio, desarrollado con el objetivo de acercar a niños y jóvenes a temas cotidianos relevantes a través de una experiencia lúdica, interactiva y divertida. El jugador participa en escenarios relacionados con el reciclaje, la salud bucal, la salud general, la sostenibilidad y otros temas, enfrentándose al reto de tomar decisiones, lo que promueve el aprendizaje de forma lúdica. Este estudio utilizó Temamián como estrategia en contextos de estrés y

ansiedad antes de las citas dentales, evaluando el comportamiento del niño ante este desafío real. La muestra para este estudio consistió en 15 niños que utilizaron el juego en la sala de espera antes de su cita dental. La recopilación de datos se llevó a cabo mediante entrevistas grabadas en voz en dos momentos: antes de la cita dental (T1) y después de la cita dental (T2). La entrevista consistió en preguntas abiertas sobre experiencias previas con citas dentales, percepción de la cita y evaluación/satisfacción con el juego. Los datos se analizaron cualitativamente y se complementaron con observaciones participantes, incluyendo quejas, elogios, dudas, dificultades y facilidad de uso del juego. Los resultados mostraron que todos los participantes reportaron aspectos positivos del juego, destacando su papel como facilitador para afrontar el estrés y la ansiedad antes de las citas dentales y para crear un ambiente más acogedor y colaborativo. El juego serio Temamián demostró su eficacia como herramienta de apoyo emocional y educativo, contribuyendo a la construcción de experiencias positivas y cooperativas en la atención dental para niños y adolescentes.

Palabras clave: Aprendizaje. Infancia. Educación. Salud Bucal.

1 INTRODUÇÃO

O atendimento odontológico é frequentemente descrito como um contexto potencialmente estressante, especialmente para crianças, que se deparam com situações incomuns, instrumentos desconhecidos e procedimentos que podem gerar medo e ansiedade (Nascimento et al 2025; Moura et al., 2023; Berge et al., 1999). Estima-se que cerca de um quarto delas apresente comportamentos não colaborativos durante o tratamento, dificultando a atuação do cirurgião-dentista (Possobon et al., 2003).

As crianças apresentam comportamentos colaborativos ou não no consultório odontológico, frequentemente manifestando medo e ansiedade devido à imaturidade para enfrentar a situação (Johnsen et al., 2003). O profissional deve dominar técnicas de manejo comportamental, e é recomendável que a criança seja preparada previamente pelo responsável (Nascimento et al., 2025; Pinkham, 1983). Estratégias para melhorar a colaboração do paciente durante o atendimento odontológico têm sido propostas (Klatchoian, 2002; Moraes et al., 2005).

Para minimizar o estresse do tratamento e do ambiente, o profissional deve identificar sinais de ansiedade e estabelecer uma relação adequada com o paciente (Ho et al., 2024; Moraes et al., 2005; Possobon et al., 2007).

Pacientes seguros e amparados facilitam o trabalho do cirurgião dentista, tornando os procedimentos mais tranquilos. Além disso, pacientes calmos tendem a seguir melhor as orientações e manter visitas regulares (Possobon et al., 2007). Contudo, não há consenso na literatura sobre métodos que auxiliem crianças, especialmente no contexto do acesso digital e aprendizado escolar durante a pandemia de COVID-19.

Serious games têm sido usados como ferramentas educacionais inovadoras, por serem lúdicas que possam incorporar conhecimento em seus usuários, Apesar de serem um instrumento valioso, ainda são pouco explorados (Sales-Peres et al., 2021). Estudos que utilizem esses jogos para apoiar a educação pós-pandemia, devem ser desenvolvidos e aplicados com finalidade educativa ligada à prática positiva, despertando a curiosidade e motivando os usuários para novas experiências.

Este estudo teve como objetivo analisar qualitativamente o comportamento de crianças frente ao estresse de atendimentos odontológicos, comparando contextos com e sem o uso do *serious game Temamián*.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

Este estudo foi observacional, qualitativo e descritivo. A pesquisa foi realizada no Centro Avançado Translacional do Obeso localizado na Faculdade de Odontologia de Bauru – Universidade de São Paulo (FOB-USP)

O *Temamián* é um jogo digital online classificado como *serious game*, disponível para dispositivos com acesso à Google Play. No contexto deste estudo, as crianças jogaram em um tablet de 11 polegadas, com interação livre por aproximadamente 20 minutos. O jogo apresenta estética lúdica e colorida, com trilha sonora de fundo e visual semelhante a desenhos animados, sendo altamente atrativo ao público infantojuvenil. Um dos diferenciais do *Temamián* é a presença de uma interface que exibe, em tempo real, indicadores do avatar relacionados à felicidade, fome, sono e saúde bucal. À medida que esses níveis diminuem, especialmente o da felicidade, o cenário do jogo se torna preto e branco, reforçando visualmente os impactos das escolhas do jogador.

A dinâmica do jogo é centrada na criação de um avatar totalmente personalizável, permitindo que a criança escolha características como cor de cabelo, roupas, uso de cadeira de rodas ou aparelhos auditivos, promovendo inclusão e representatividade. A estratégia principal do jogo é manter o avatar saudável e feliz, realizando boas escolhas de consumo, higiene, ambientais e alimentação. As decisões do jogador afetam diretamente o saldo financeiro virtual do avatar: escolhas não saudáveis, como o consumo de doces, acarretam maior perda de dinheiro, enquanto opções saudáveis minimizam esse impacto, promovendo raciocínio crítico e responsabilidade.

As ambientações do *Temamián* são diversas e familiares ao cotidiano, incluindo consultório odontológico, sala de recepção, mercado, salão de beleza, pet shop, quartel de bombeiros, zoológico, consultório psicológico, entre outros conhecidos por crianças. A criança pode, por exemplo, escovar os dentes do avatar, visualizar cáries e tártaro, aprender sobre vacinação e placa bacteriana por meio de cartazes espalhados pelos cenários. Essa mecânica estimula o aprendizado ativo e contextualizado, ao mesmo tempo em que proporciona um momento de entretenimento antes da consulta odontológica. O jogo, portanto, alia estratégias lúdicas a objetivos educativos em saúde, configurando-se como uma ferramenta de suporte emocional e formativo.

2.1 COMPOSIÇÃO DA AMOSTRA

Participaram do estudo 15 crianças com idade entre 6 e 12 anos, acompanhadas por seus responsáveis. Os participantes compareceram para atendimento clínico previamente agendado e foram entrevistados em ambiente de sala de espera, a entrevista ocorreu em dois tempos, sendo T1 quando estavam aguardando o atendimento e T2 após o atendimento.

A abordagem aos participantes foi feita por voluntariado, em ambiente de sala espera e sem interferir ou prejudicar a dinâmica de atendimento. Assim, os critérios de inclusão foram tomados com participante que estavam sob atenção odontológica no momento da pesquisa. Tinham idade entre 6 e 12 anos e não eram portadores de doenças que impossibilitassem sua participação (não ser portador de incapacidade mental). Os critérios de exclusão retiraram da pesquisa indivíduos que estavam participando de outra pesquisa que comprometessem os resultados investigados neste projeto.

2.2 ASPECTOS ÉTICOS

Este estudo foi previamente aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa em seres humanos da FOB/USP, seguindo os critérios propostos pela Declaração de Helsinque e suas atualizações. sob o parecer n.º 7.119.529 (CAAE: 81723524.0.0000.5417).

O convite para participação e a entrega do TCLE para participação da presente pesquisa foi entregue ao responsável com a aprovação do participante a partir do TALE, previamente à entrevista de voz gravada. Mediante as concordâncias de responsável e da criança e após a assinatura do TCLE e do Termo de Assentimento, procedeu-se a entrevista.

3 PRÉ TESTE DO ROTEIRO DE PERGUNTAS NORTEADORAS DE RESPOSTA (RPNR)

As entrevistas são uma das estratégias mais utilizadas na coleta de dados em pesquisas qualitativas e sua utilização permite que o entrevistado seja um participante ativo no significado que está sendo construído frente a determinado tema de pesquisa (Dicicco-Bloom; Crabtree, 2006).

O significado e a intencionalidade, os quais ocupam posição central na pesquisa social, aparecem muito mais claros e de modo natural que em estudos que utilizam a análise dos discursos (Penteado; Lefèvre, 2003). Dessa forma, a metodologia qualitativa escolhida foi a análise do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC), que busca investigar os pensamentos contidos na consciência humana, levando em consideração a discursividade, que é uma característica própria e indissociável do pensamento coletivo e que está presente desde a elaboração do roteiro de preguntas, processamento de dados até a apresentação dos resultados (Lefèvre; Lefèvre, 2003).

O formato de entrevista escolhido foi o semiestruturado, no qual as falas foram colhidas em tempo e local previamente definidos, em ambiente apropriado para gravação. As perguntas foram organizadas dentro de um conjunto pré-determinado de questões abertas.

4 ROTEIRO DE PERGUNTAS

Inicialmente (T1) foram feitas as seguintes perguntas para os participantes: 1. Você já fez tratamento odontológico? 2. Como foi sua experiência com o dentista? 3. Você sente algum desconforto ou medo antes do tratamento odontológico? Por quê? 4. Você já conhece o *Temamián*? Quer jogar enquanto espera para ser atendido? Após o atendimento odontológico (T2) 5. Quais são os pontos fortes e fracos em brincar com o *Temaminán* antes do atendimento odontológico? 6. Você gostaria que ficar jogando *Temamián* antes das consultas odontológicas, enquanto espera?

O RPNR foi aplicado em estudo de pré-teste entre outros 5 usuários, para que em caso de necessidade, sejam realizadas as adaptações necessárias para esta pesquisa. Os resultados do pré-teste qualitativo foram apresentados e as modificações necessárias foram apresentadas e discutidas. Posteriormente, o instrumento de pesquisa final foi aplicado em outras 15 crianças atendidas na FOB/USP.

Os depoimentos individuais de 15 crianças foram registrados num gravador de voz, em local onde houver menor ruído possível, à escolha dos próprios entrevistados, sem importunar as atividades de atendimento odontológico nas clínicas da FOB/USP.

O conteúdo do áudio foi posteriormente transcrito de modo integral e literal em papel/computador. O DSC permitiu a compreensão de fenômenos em estudo, relativos às crenças das crianças, quanto ao medo, percepção de aliar as tensões por meio do *serious game*, descontração antes da assistência odontológica.

Para obtenção do DSC, três figuras metodológicas foram geradas no programa QUALIQUANTISOFT®: a) as ideias centrais; b) expressões-chave; e c) DSC propriamente dito (Lefèvre; Lefèvre, 2003). Foram realizada aprofundada leitura das falas individuais, resultantes da interpretação de cada pergunta do RPNR. Posteriormente, foram associados os conteúdos significativos (expressões-chave) presentes em cada construção discursiva de cada sujeito, às respectivas ideias centrais.

As ideias centrais foram compreendidas como figuras metodológicas que permitiram traduzir o essencial das falas explicitadas pelos sujeitos em seus depoimentos, foram sintetizadas de forma a expressar todas as ideias centrais de mesmo sentido. Finalmente, agregou-se às expressões-chave respectivas, de modo a elaborar um todo discursivo coerente.

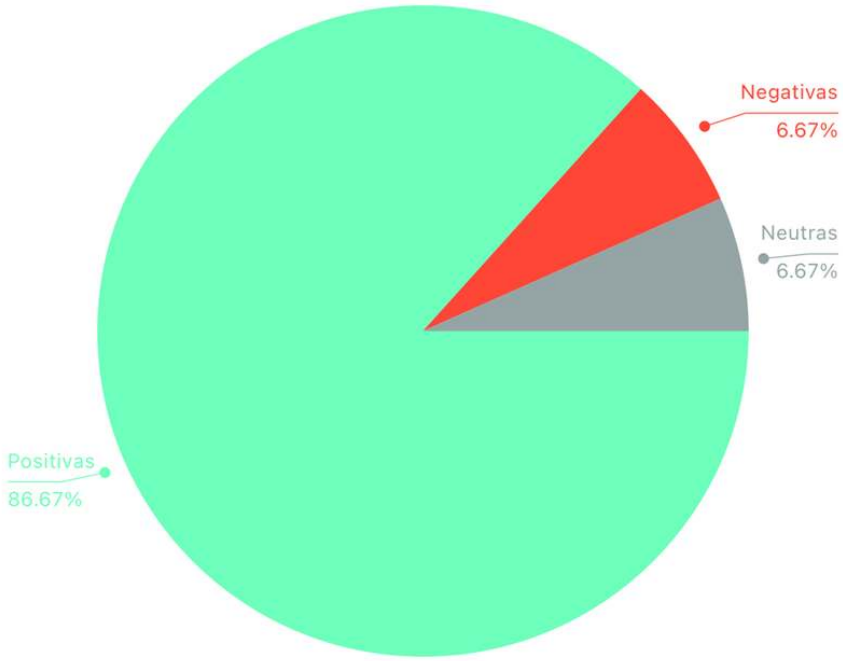
Para cada questão do RPNR foram construídos tantos os DSCs, quantas as ideias centrais sintetizadas captadas das falas.

5 RESULTADOS

Foram avaliadas 15 crianças para o estudo, sendo realizado questionários com perguntas simples divididas em T1 (antes do atendimento) e T2 (após o atendimento).

Os resultados foram colhidos através de áudios e transcritos para análise posterior.

Figura 1: Gráfico da porcentagem de respostas positivas, negativas e neutras do questionário



Fonte: autores

Dos 15 participantes, 13 possuíram resultados positivos com a implementação do *Temamián* durante o tempo de espera para o atendimento odontológico, afirmando que gostariam de jogar novamente em futuras consultas. Uma criança expressou desinteresse em repetir a experiência, entretanto não conseguiu justificar claramente os motivos para sua decisão. Uma outra criança apresentou resposta neutra, usando o termo “não sei” quando questionada sobre a possibilidade de utilizar novamente o jogo, sem conseguir definir uma opinião favorável ou contrária.

Embora a maioria das crianças não tenham apontado defeitos durante o uso do jogo, dentre as respostas convictas do seu desempenho, o principal ponto negativo sobre o *Temamián* foi a questão gráfica e desempenho do próprio jogador (como não controlar o próprio dinheiro fictício e não

conseguir comprar o que gostaria). Todos os motivos apontados eram mutáveis e reversíveis, durante o desenvolvimento do *serious game*.

6 DISCUSSÃO

Os *serious games* vêm sendo utilizados em diferentes contextos, explorando a imersão dos jogadores para que as estratégias educacionais no âmbito da saúde sejam ampliadas (Dias et al., 2016). Este estudo demonstrou resultados positivos e demonstrou que a adoção de tecnologias educacionais pode contribuir para a redução da ansiedade e do estresse, antes do atendimento odontológico. O *serious game Temamián* tem potencial inovador e pedagógico, favorecendo a colaboração do paciente durante o atendimento odontológico.

Esta pesquisa envolveu temas importantes para o bem-estar infantil, levando em consideração seus sentimentos e pensamentos em relação ao atendimento odontológico. Sabe-se que muitas crianças, adolescentes e até adultos possuem medo ou fobia de tratamentos odontológicos, muitas vezes passando esse receio por gerações. O medo normalmente está relacionado diretamente com a dor, que traz desconforto e ansiedade antes mesmo do atendimento.

O cirurgião-dentista visa promover um ambiente harmonioso, realizando avaliações e tratamentos eficazes. Para o sucesso clínico é essencial a presença de confiança e estabilidade emocional, a ausência dessa conexão pode comprometer o atendimento, uma vez que comportamentos não colaborativos podem dificultar e limitar a condução da consulta. Logo, a relação entre profissional e paciente é fundamental.

A classificação de medo odontológico se divide em duas formas, o medo subjetivo e o medo objetivo. O medo objetivo traz lembranças de experiências vividas pelo indivíduo, assim está relacionada diretamente a momentos desagradáveis presenciados, já o medo subjetivo é relacionado em sensações não experenciadas, que foram apenas sugeridas como ameaças, histórias passadas por outras pessoas e opiniões alheias (Leite et al., 2013; Singh et al., 2000).

Quando se falava na participação dos pais na educação de seus filhos, enquanto promotores de aprendizado, muitas vezes deixa-se de considerar as mudanças históricas e a diversidade cultural nos modos de educação e reprodução social. Além da diversidade de arranjos familiares e as desvantagens materiais e culturais de grande parte das famílias. O avanço da tecnologia e a popularização das redes sociais desafiam a levarmos em conta as mudanças nos modos de educação e a diversidade de arranjos familiares (Moraes et al., 2018).

A possibilidade de criação de um avatar personalizado dentro do jogo permitiu que a criança se identificasse dentro do jogo. Esse processo favoreceu o engajamento emocional da criança e

aumentou seu sentimento de pertencimento à dinâmica do jogo, contribuindo para uma experiência mais imersiva e significativa.

Um estudo recente destacou que a identificação do usuário com o personagem reforça o vínculo com o conteúdo educativo, como demonstram pesquisas que destacam que a personalização de avatares aumenta significativamente os sentimentos de identificação, imersão e engajamento em jogos educativos (Li P, 2024).

A possibilidade de vivenciar um momento de entretenimento antes da consulta odontológica proporcionou relaxamento às crianças, como no relato: *"Fiquei mais calmo porque fui cuidando do Jorginho, o bonequinho. Jogaria de novo."* A inclusão de estratégias inovadoras no contexto do atendimento, como o uso de *serious games*, mostra-se promissora para favorecer a tranquilidade e melhorar significativamente a colaboração das crianças durante os procedimentos clínicos.

Algumas crianças expressaram curiosidade e entusiasmo em realizar diferentes atividades do jogo, como demonstrado no relato: *"Gostei bastante da interação que tem no jogo, você pode plantar, beber água, escovar os dentes."* Essa diversidade de ações atuou como um estímulo no processo de ensino-aprendizagem, promovendo a participação ativa de forma lúdica e representativa.

Entende-se que o desenvolvimento dos *serious game* na área da saúde é importante, pois estimulam o aprendizado de forma lúdica, sustentando a importância das tecnologias educacionais no processo de ensino-aprendizagem. O reconhecimento das necessidades dos usuários é essencial para planejar e implementar novas tecnologias, de acordo com as demandas especificas, testadas na pesquisa e implementadas na prática (Deguirmendjian et al., 2016).

Os resultados deste estudo permitem afirmar que o uso de estratégias inovadoras, como o uso de *serious games*, apresenta potencial promissor na área da saúde, especialmente na Odontologia. A proposta de desenvolvimento de um jogo educativo mostrou-se pertinente para auxiliar no manejo do atendimento odontológico, contribuindo para a redução da ansiedade e a melhoria da colaboração infantil.

Embora os resultados tenham sido positivos, este estudo apresentou algumas limitações, como o número reduzido de participantes e a ausência de acompanhamento longitudinal das crianças após o uso do *serious game*. Além disso, as percepções foram obtidas por meio de relatos subjetivos dos participantes, refletindo experiências individuais. Dessa forma, sugere-se que estudos futuros realizem acompanhamentos em longo prazo, com amostras maiores e diferentes contextos clínicos, a fim de ampliar a compreensão dos impactos do uso de *serious games* no manejo emocional infantil durante o atendimento odontológico.

O *Temamián* pode ser considerado uma ferramenta complementar e inovadora nas ações de atenção à saúde bucal, além de embasar futuros estudos que explorem novas abordagens tecnológicas voltadas à promoção da saúde.

7 CONCLUSÃO

Conclui-se que o *serious game Temamián* teve impacto positivo na experiência dos seus usuários, demonstrando alta qualidade em seu desempenho. O jogo contribuiu para a redução da ansiedade, promovendo maior tranquilidade e cooperação durante a consulta odontológica, sendo capaz de transformar o ambiente clínico em um espaço mais acolhedor, atuando como estratégia no manejo de tensões em ambiente odontológico e reforçando a importância de abordagens inovadoras e humanizadas na Odontologia.

REFERÊNCIAS

Nascimento, Eva Milena Pedreira do. Ansiedade odontológica durante atuação do cirurgião-dentista na clínica com adolescentes. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, São Paulo, v. 11, n. 5, maio 2025. ISSN 2675-3375.

Li P.,, Qi F,, Sim, Z Influência da Identificação de Avatar na Atração de Jogos de Realidade Virtual: Estudo de Pesquisa JMIR Form Res 2024;8: e56704 doi: 10.2196/56704PMID: 39437383PMCID: 11538873

Ho JCY, Chai HH, Lo ECM, Huang MZ, Chu CH. Strategies for Effective Dentist-Patient Communication: A Literature Review. Patient Prefer Adherence. 2024 Jul 1;18:1385-1394. doi: 10.2147/PPA.S465221. PMID: 38974679; PMCID: PMC11225999.

MOURA, Thais de; IVIE, Campo. Técnicas de manejo no controle do medo e ansiedade no atendimento odontológico infantil. Odontologia, v. 27, n. 128, nov. 2023. Disponível em: https://doi.org/10.5281/zenodo.10207926.

Green R, Delfabbro PH, King DL. Avatar- and self-related processes and problematic gaming: A systematic review. Addict Behav. 2020 Sep;108:106461. doi: 10.1016/j.addbeh.2020.106461. Epub 2020 May 8. PMID: 32480244.

LEITE, Dayane Franco Barros Mangueira; MUNIZ, Ísis de Araújo Ferreira; MUNIZ, Íris de Araújo Ferreira; FARIAS, Isabela Albuquerque Passos. Condução psicológica do paciente infantil em Saúde Pública. Odontologia Clínico-Científica (Online), Recife, v. 12, n. 4 out./dez. 2013. ISSN 1677-3888.

Berge, M.T., Veerkamp, J. & Hoogstraten, J. (1999). Dentist's behavior in response to child dental fear. Journal of Dentistry for Children, 63, 36-40.

RAMOS-JORGE, M.L.; PAIVA, S.M. Comportamento infantil no ambiente odontológico: aspectos psicológicos e sociais. J Bras Odontopediatr Odontol Bebê, Curitiba, v.6, n.29, p.70-74, jan./fev. 2003.

Possobon RF, Moraes ABA, Costa Jr.AL, Ambrozano GMB. O comportamento de crianças durante o atendimento odontológico. Psicologia: teoria e Pesquisa 2003; 19(1):59-64

Araújo S.M., Silveira E.G., Mello L.D., Caregnato M., Dal'asta V.G. Ponto de vista dos pais em relação a sua presença durante o atendimento odontológico de seus filhos. Salusvita, 2010, 29 (2), 17-27.

Belcher D. Exclusion of parents from the operating room. Br J Dent Sci, 1898;41,1117.

Cardoso C.L., Loureiro S.R. Estresse e comportamento de colaboração em face do tratamento odontopediátrico. Psicologia em Estudo, 2008, 13 (1), 133-141.

Costa L.R.R.S., Azevedo A.A.C., Prado M.M., Martorell L.B. Legitimidade e licitude da técnica de separação acompanhante-criança durante o atendimento odontológico no contexto brasileiro. Pesquisa Brasileira em Odontopediatria e Clínica Integrada, 2008, 8 (3), 367-373.

Ferreira A.M.B., Colares V. A participação do acompanhante durante o atendimento odontológico da criança nos serviços públicos na cidade do Recife. Rev Ibero-Am Odontopediatr Odontol Bebê, 2006, 9 (47), 30-38.

Guedes-pinto A.C., Corrêa M.S.N.P., Giglio E.M. Conduta clínica e psicologia em Odontologia pediátrica. São Paulo: Santos, 1991.

Johnsen B.H., Thayer J.F., Laberg J.C., Wormnes B., Raadal M., Skaret E, Kvale G, Berg E. Attentional and physiological characteristics of patients with dental anxiety. J Anxiety Disord, 2003, 17 (1), 75-87.

Josgrilberg E.B., Cordeiro R.C.L. Aspectos psicológicos do paciente infantil no atendimento de urgência. Odontol Clin Cient, 2005, 4 (1), 13-17.

Kanegane K., Penha S.S., Borsatti M.A., Rocha R.G. Ansiedade ao tratamento odontológico no atendimento de rotina. RGO, 2006, 54(2), 111-114.

Oliveira D.A. Avaliação da preferência dos pares mãe-filho quanto à presença materna durante o atendimento odontopediátrico. Pesquisa Brasileira em Odontopediatria e Clínica Integrada, 2010, 10 (1), 89-93.

Oliveira M.F., Moraes M.V.M., Evaristo P.C.S. Avaliação da ansiedade dos pais e crianças frente ao tratamento odontológico. Pesquisa Brasileira em Odontopediatria e Clínica Integrada, 2012, 12 (4), 483-489.

Pinkham JR. Fear of dentistry: a discussion of its usefulness to certain child dental patients. ASDC J Dent Child, 1983, 50 (2), 111-3.

Possobon R.F., Moraes A.B.A., Costa Júnior A.L., Ambrozano G.M.B. O comportamento de crianças durante atendimento odontológico. Psicologia: Teoria e Pesquisa, 2003, 19 (1), 59-64.

Possobon R.F., Carrascoza K.C., Moraes A.B.A., Costa-Junior AL. O TRATAMENTO ODONTOLÓGICO COMO GERADOR DE ANSIEDADE. Psicologia em Estudo, Maringá, v. 12, n. 3, p. 609-616, set./dez. 2007

Ramos-Jorge M.L., Paiva S.M. Comportamento infantil no ambiente odontológico: aspectos psicológicos e sociais. J Bras Odontopediatr Odontol Bebê. 2003, 6 (29),70-74.

Ribas T.A., Guimarães V.P., Losso E.M. Avaliação da ansiedade odontológica de crianças submetidas ao tratamento odontológico. Arq odontol, 2006, 42 (3), 190-198.

Shitsuka R.I.C.M., Shitsuka C., Moriyama C.M., Corrêa F.N.P., Delfino C.S., CORRÊA M.S.N.P. Desenvolvimento e avaliação da eficiência da estabilização protetora na Odontopediatria: um estudo piloto. RFO UPF, 2015, 20 (1), 59-63.

Tomita L.M., Costa Junior A.L., Moraes A.B.A de. Ansiedade materna manifestada durante o tratamento odontológico de seus filhos. Psic-USF, 2007, 12 (2), 249-256.