



## SOCRATIVE NA ODONTOLOGIA: UMA ABORDAGEM GAMIFICADA PARA O ENSINO DE ODONTOMETRIA

Gustavo Ribeiro Noletto – (gustavonoletto@hotmail.com)<sup>1</sup>  
Sara Rodrigues Renovato – (sara.renovato@afya.com.br)<sup>1</sup>  
Marília Zeczowski – (marília.zeczowski@afya.com.br)<sup>1</sup>  
Sérgio Rocardo Rafacho Esteves – (sergio.esteves@afya.com.br)<sup>1</sup>

1 - Afya Faculdade de Ciências Médicas – Palmas, TO.

### Área: Ciências da Saúde

**Introdução:** A introdução de métodos inovadores no ensino da Endodontia, como a gamificação, tem potencial para revolucionar a maneira como os conceitos e habilidades são transmitidos aos alunos. **Objetivo:** Apresentar uma abordagem interativa por meio da gamificação para potencializar o aprendizado da odontometria, procurando não só melhorar a compreensão teórica, mas também as habilidades práticas necessárias para a prática clínica eficaz. **Relato da Experiência:** Em uma sala de 72 alunos, a turma foi dividida em 10 grupos, sendo entregue cinco envelopes, identificados de 'A' a 'E', para cada. As instruções do jogo incluíam o uso de um dispositivo móvel por grupo para acessar questões via QR code e abrir envelopes conforme comandos específicos nas perguntas e responder 14 questões dentro de um limite de 30 minutos. As regras do jogo foram: (1) os envelopes só deveriam ser abertos a partir do comando no enunciado da questão; (2) venceria o grupo que acertasse o maior número de questões; (3) o critério de desempate era o grupo que finalizou primeiro. Foi utilizado o aplicativo Socrative na modalidade space race. As questões, apresentadas em uma sequência que simulava um caso clínico de endodontia, exigiam que os alunos realizassem medidas reais com uma régua de 30 cm em imagens radiográficas ampliadas e esquemas dentários, integrando assim teoria e prática e enfatizando a importância da precisão na odontometria. **Resultados:** A gamificação mostrou-se uma estratégia eficaz para o desenvolvimento de *soft skills*, como trabalho em equipe e tomada de decisão, ao mesmo tempo que reforçava *hard skills* essenciais, como a precisão nas medições odontométricas. A natureza interativa e competitiva do jogo incentivou uma participação mais ativa dos alunos e um engajamento com o material de estudo. **Considerações Finais:** A implementação de técnicas de gamificação no ensino de Endodontia demonstrou ser uma ferramenta valiosa, não apenas para o engajamento dos alunos, mas também para a aplicação prática de conhecimentos teóricos em cenários que simulam a realidade clínica. Este método oferece uma maneira promissora de abordar complexidades educacionais, aumentando a eficácia do aprendizado e preparando os alunos para desafios futuros na prática odontológica. A resposta positiva dos alunos sugere que tais abordagens devem ser exploradas e expandidas em outros aspectos do currículo odontológico para melhorar ainda mais a educação prática e teórica na área.

**Palavras-chave:** ensino, metodologias ativas, odontologia.