

ESCAPE ROOM EM CIRURGIA ODONTOLÓGICA COM ÊNFASE EM AVALIAÇÃO PRÉ-OPERATÓRIA E INSTRUMENTAIS CIRÚRGICOS UMA ESTRATÉGIA INOVADORA-RELATO DE EXPERIÊNCIA

Isabella Cristyna Silva Souza ¹

Lauanne Umbelino Ferreira ¹

Luciana Carvalho Boggian ¹

Mônica Misaé Endo ¹

Renan de Barros e Lima Bueno ¹

Mário Serra Ferreira ¹

Universidade Evangélica de Goiás – UniEVANGÉLICA ¹

icristyna119@gmail.com ; lauanneferreira@gmail.com ; luciana.boggian@unievangelica.edu.br ;
monica.endo@docente.unievangelica.edu.br ; renanbueno@gmail.com ; mario.ferreira@docente.unievangelica.edu.br .

RESUMO

A Cirurgia Odontológica exige habilidades técnicas, raciocínio clínico e segurança na tomada de decisões. Para tornar o aprendizado mais dinâmico, metodologias ativas como o *escape room* vêm sendo utilizadas para estimular o engajamento, o trabalho em equipe e a fixação do conteúdo. O objetivo deste trabalho é relatar a experiência de criação e aplicação de um *escape room* em Cirurgia Odontológica, abordando avaliação pré-operatória e instrumentação cirúrgica. A atividade foi realizada no segundo semestre de 2025 com 25 alunos do 5º período de Odontologia, organizados em grupos de 5 a 6 participantes. Os estudantes passaram por cinco estações temáticas com desafios práticos, totalizando 30 minutos de jogo e reunião avaliativa posterior. A percepção dos alunos foi avaliada por questionário *Likert* de cinco pontos e observação do desempenho em grupo. O engajamento dos participantes foi de 100%, com média de satisfação geral de 4,17 pontos. A maioria relatou aprendizado facilitado, imersão na atividade e interesse em participar de novas edições, além de maior segurança na identificação de instrumentais e protocolos cirúrgicos. O *escape room* mostrou-se uma ferramenta eficaz para revisar conteúdos, promover a integração teoria-prática e motivar os estudantes, reforçando seu potencial como complemento ao ensino tradicional na Odontologia.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino em Odontologia; Cirurgia Oral; Metodologias Ativas.

INTRODUÇÃO

O ensino da Cirurgia Odontológica demanda não apenas o domínio técnico, mas também raciocínio clínico apurado, tomada de decisão segura e familiaridade com instrumentais e protocolos pré-operatórios. Estratégias tradicionais, como aulas expositivas, por vezes se mostram insuficientes para engajar estudantes e reduzir a ansiedade associada ao aprendizado prático. Nesse contexto, metodologias ativas, como a gamificação e o uso de *escape rooms* educacionais, têm ganhado relevância

no ensino em saúde por favorecerem a motivação e aprendizagem significativa (Hamdan et al., 2025).

Estudos prévios evidenciam que *escape rooms* podem aumentar o comprometimento dos alunos, melhorar a retenção de conhecimento e promover um ambiente seguro para tomada de decisões clínicas (Caussin et al., 2024; Aubeux et al., 2020). Em Odontologia, seu uso ainda é incipiente, especialmente em áreas como a Cirurgia Oral. Este trabalho relata a experiência da aplicação de um *escape room* com foco em avaliação pré-operatória e instrumentais cirúrgicos, descrevendo etapas de planejamento, execução e percepção discente.

MATERIAIS E MÉTODOS

A gamificação foi realizado na UniEVANGÉLICA na disciplina de Cirurgia Básica do curso Odontologia com acadêmicos do 5^o período, planejada e estruturada em cinco estações temáticas: (1) Avaliação pré-operatória e histórico médico; (2) Interpretação de exames; (3) Classificação de risco cirúrgico; (4) Identificação de instrumentais; (5) Resolução de casos clínicos (Figura 1). Grupos de 5 a 6 estudantes participaram de uma sessão de 30 minutos, seguida de reunião avaliativa. A avaliação incluiu questionário pós-jogo adaptado de Hamdan et al. (2025), foi utilizada a escala de *Likert* composta por cinco pontos, que representam diferentes níveis de concordância dos participantes em relação às afirmações propostas: 1-discordo totalmente, quando o estudante rejeita integralmente a afirmação; 2-discordo, quando há rejeição parcial; 3-neutro, quando não há posicionamento definido ou indiferença; 4-concordo, quando o participante expressa aceitação parcial; e 5-concordo totalmente, quando há plena aceitação da afirmação.

RESULTADOS

Participaram da atividade 25 estudantes com conhecimento prévio em Cirurgia Oral (100 % de participação ativa). A análise das respostas ao questionário, revelou uma média geral de 4,17 pontos, (considerando apenas as perguntas centrais sobre aprendizado, imersão, dificuldade, satisfação e utilidade), indicando avaliação muito positiva da atividade (Tabela 1).

Os itens mais bem avaliados foram a revisão de conteúdo 100% de concordância enquanto a satisfação geral 88% de concordância. Pontos de atenção foram o tempo de duração do jogo 72% de concordância, o tempo médio de resolução dos desafios foi de aproximadamente 30 minutos, sendo necessária maior atenção à gestão de tempo em algumas estações. (Tabela 1). De forma geral, os estudantes destacaram maior segurança na identificação dos instrumentais, melhor compreensão dos protocolos pré-operatórios e consideraram a atividade motivadora e inovadora, reforçando seu potencial como estratégia complementar ao ensino tradicional.

A atividade evidenciou benefícios semelhantes aos reportados por Hamdan et al. (2025), Caussin et al. (2024) e Aubeux et al. (2020), destacando-se o impacto positivo no engajamento discente e na retenção de conceitos-chave, além de reforçar o aprendizado técnico, desenvolvimento de habilidades sociais, liderança e comunicação. A avaliação pós-atividade se mostrou fundamental para reforçar pontos teóricos e corrigir falhas deste piloto. Como limitações, destaca-se a necessidade de equipe de apoio para logística, além do tempo de preparação dos materiais. A literatura ressalta que a gamificação promove ambiente de aprendizado mais seguro e motivador (VELDKAMP et al., 2020). A utilização da escala de *Likert*, possibilitou captar nuances da percepção discente, permitindo maior precisão na análise quantitativa e qualitativa das respostas além da observação do desempenho em grupo e do tempo médio de resolução.

Figura 1. Acadêmicos reunidos a luz de velas para elucidar um mistério da estação



Fonte:

Arquivo Pessoal

Tabela 1. Distribuição percentual das respostas ao questionário pós-atividade

Pergunta	Discordo totalmente %	Discordo %	Neutro %	Concordo %	Concordo totalmente %
O jogo ajudou você a revisar o conteúdo?	0	0	6	5	44
Você considera o jogo útil para aprender de forma diferente?	0	4	4	4	44
A experiência em seu grupo facilitou seu aprendizado?	4	4	6	3	48
O jogo deixou o aprendizado mais fácil e interessante	0	16	8	2	48
O nível de dificuldade do jogo estava adequado?	0	8	2	5	28
Você se sentiu imerso(a) na atividade?	4	0	0	4	44
A duração do jogo foi apropriada?	4	8	6	8	24
No geral, você ficou satisfeito(a) com a experiência?	0	8	2	3	56

Fonte: Elaboração Própria 2025.

CONCLUSÃO

Conclui-se que a implementação do *escape room* revelou-se uma estratégia inovadora, eficaz e de alto potencial para o aprimoramento do processo de ensino. A atividade demonstrou impacto positivo não apenas na revisão e fixação de conteúdos essenciais, na integração teoria-prática, estimulação do raciocínio clínico, desenvolvimento de competências técnicas e comportamentais indispensáveis à formação do cirurgião-dentista.

Ao proporcionar um ambiente interativo, colaborativo e motivador, a metodologia reforça a relevância das práticas educacionais ativas ao modelo tradicional, favorecendo um aprendizado mais significativo, seguro e contextualizado. Recomenda-se a expansão desta proposta para outros conteúdos curriculares e a

realização de estudos quantitativos e longitudinais que avaliem sua eficácia em termos de retenção do conhecimento, impacto no desempenho acadêmico e aplicabilidade futura, consolidando-a como uma alternativa pedagógica robusta e adaptada às demandas contemporâneas da educação em saúde.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUBEUX, D. et al. Educational gaming for dental students: design and assessment of a pilot endodontic-themed escape game. *European Journal of Dental Education*, v. 24, n. 3, p. 449–457, 2020.

CAUSSIN, É. et al. Creation and evaluation of an educational escape room for preclinical training on 3D printing in dentistry. *European Journal of Dental Education*, v. 28, p. 707–717, 2024.

HAMDAN, S. et al. Creation and evaluation of an educational escape room in paediatric dentistry. *BMC Medical Education*, v. 25, p. 504, 2025. DOI: <https://doi.org/10.1186/s12909-025-06667-0>.

VELDKAMP, A. et al. Escape education: a systematic review on escape rooms in education. *Educational Research Review*, v. 31, p. 100364, 2020.

ZAUG, P. et al. Development of an innovative educational escape game to promote teamwork in dentistry. *European Journal of Dental Education*, v. 26, n. 1, p. 116–122, 2022.