

EIXO TEMÁTICO B: EDUCAÇÃO EM SAÚDE NO AMBIENTE UNIVERSITÁRIO

IMPACTO DO USO DE “ESCAPE ROOM” COMO METODOLOGIA DE ENSINO EM EMERGENCIAS CLINICAS E CIRURGICAS NA SATISFAÇÃO E AUTOCONFIANÇA COM O APRENDIZADO ENTRE ESTUDANTES DE MEDICINA

Autor Principal

Wilson Elias de Oliveira Júnior^{1,2} – woliveirajr.cipe@gmail.com

Autores

Luiza Vieira Marconi¹

Pedro Henrique de Andrade¹

Aline Junqueira Bezerra¹

¹*Faculdade de Ciências da Saúde de Barretos, “Dr Paulo Prata”*

²*Hospital de Cancer Infantojuvenil de Barretos*

Introdução: O ensino de emergências clínicas e cirúrgicas no âmbito da formação médica é um domínio crucial. Nestas áreas de alta pressão, a necessidade de tomadas de decisões rápidas e precisas é imperativa, portanto, métodos de ensino que cultivem tanto a competência técnica quanto a autoconfiança dos estudantes são indispensáveis. Diante deste cenário, o uso de metodologias de ensino inovadoras como o "Escape Room" (ER) tem emergido como uma estratégia promissora. O ER, alinhado ao conceito de Game-Based Learning (GBL), oferece uma simulação realística de situações de emergência, permitindo aos estudantes a aplicação prática de conhecimentos teóricos em um ambiente controlado e lúdico. A satisfação e a autoconfiança com o processo de aprendizagem são aspectos centrais que podem refletir e influenciar a eficácia da transição do conhecimento teórico para a habilidade prática. Uma experiência de aprendizagem satisfatória pode aumentar a motivação, o engajamento e, conseqüentemente, a retenção e aplicação do conhecimento. Por outro lado, a autoconfiança é um indicador do nível de conforto e preparo dos estudantes ao enfrentar situações de emergência reais. **Objetivos:** Avaliar o impacto do uso de "Escape Room" como estratégia de ensino em emergências clínicas e cirúrgicas na satisfação e autoconfiança dos estudantes de Medicina. **Materiais e Métodos:** Foi realizado um estudo observacional, prospectivo, de corte e qualitativo, aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa, utilizando a escala *Student Satisfaction and Self-Confidence in Learning* validada para português do Brasil para avaliar o impacto do ER. Criaram-se dois ER, um focado em trauma (ATLS) e outro em parada cardiorrespiratória (PCR), utilizando a filosofia Lean e o método Game Design Canvas (GDC) para elaboração dos enigmas. A metodologia SCRUM auxiliou na organização das atividades.

A avaliação da Satisfação e da Autoconfiança foi realizada ao final da atividade antes do *debriefing* final. **Resultados:** Participaram 26 estudantes, sendo a minoria do sexo masculino (39%), com idade média de 23 anos. Os participantes reportaram altos níveis de satisfação e autoconfiança, com mediana de 4.0 em ambas esferas, refletindo uma percepção positiva sobre a eficácia e relevância da metodologia aplicada. Correlações positivas moderadas foram observadas entre a idade e várias questões, indicando uma percepção mais positiva entre os participantes mais velhos. Não foram observadas diferenças significativas baseadas no gênero, sugerindo que a metodologia foi bem recebida por todos os participantes, independentemente do gênero. **Conclusão:** O "Escape Room" se mostrou uma metodologia de ensino eficaz em emergências clínicas e cirúrgicas, contribuindo significativamente para a satisfação e autoconfiança dos estudantes de medicina na aprendizagem. A correlação positiva com a idade sugere que estudantes mais avançados podem se beneficiar ainda mais dessa abordagem pedagógica. Esses achados reforçam a necessidade de inovação nas metodologias de ensino, visando atender às expectativas e necessidades dos estudantes, contribuindo para a formação de profissionais mais confiantes e preparados para enfrentar desafios clínicos e cirúrgicos. As estratégias que incorporam gamificação e aprendizagem ativa podem ser cruciais para melhorar a qualidade da educação médica, preparando adequadamente os futuros profissionais para os desafios intrínsecos à prática médica.

Palavras-chave: Ensino Médico. Metodologias Ativas. Escape Room. Gamificação. Emergências Médicas

Referências Bibliográficas:

EUKEL, H.; MORRELL, B. Ensuring Educational Escape-Room Success: The Process of Designing, Piloting, Evaluating, Redesigning, and Re-Evaluating Educational Escape Rooms. *Simulation & Gaming*, v. 52, n. 1, p. 18–23, 2021.

ABENSUR VUILLAUME, L.; LAUDREN, G.; BOSIO, A.; THÉVENOT, P.; PELACCIA, T.; CHAUVIN, A. A Didactic Escape Game for Emergency Medicine Aimed at Learning to Work as a Team and Making Diagnoses: Methodology for Game Development. *JMIR serious games*, v. 9, n. 3, p. e27291, 2021.

KALMPOURTZIS, George. *Educational Game Design Fundamentals: A journey to creating intrinsically motivating learning experiences* [E-book]. 1. ed. New York: A K Peters/CRC Press, 2018. 296 p.

PODLOG, M.; HUSAIN, A.; GREENSTEIN, J.; SANGHVI, S. Escape the Trauma Room. In: CHEN, E. H. (Ed.). *AEM Education and Training*, v. 4, n. 2, p. 158–60, 2019.

GUE, S.; RAY, J.; GANTI, L. Gamification of graduate medical education in an emergency medicine residency program. *Int J Emerg Med*, v. 15, p. 41, 2022.

KINIO, A. E.; DUFRESNE, L.; BRANDYS, T.; JETTY, P. Break out of the Classroom: The Use of Escape Rooms as an Alternative Teaching Strategy in Surgical Education. *Journal of Surgical Education*, v. 76, n. 1, p. 134-139, 2019.