

EIXO TEMÁTICO B: EDUCAÇÃO EM SAÚDE NO AMBIENTE UNIVERSITÁRIO

“ESCAPE ROOM” COMO ESTRATEGIA DE ENSINO E APRIMORAMENTO DE SOFT-SKILLS EM EMERGENCIAS CLINICAS E CIRURGICAS 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

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

²Hospital de Cancer Infantojuvenil de Barretos

Introdução: O ensino das Urgências e Emergências constitui um desafio marcante no curso de Medicina, dada a necessidade de rápida e acertada aplicação de conhecimentos teóricos em cenários práticos. O cenário de prática médica em unidades de atendimento de emergência demanda não apenas competências técnicas, mas também habilidades interpessoais ou soft-skills, como liderança, comunicação eficaz e trabalho em equipe, que são cruciais para o manejo adequado de situações críticas. Diante disso, estratégias pedagógicas que promovam a aprendizagem ativa e o engajamento dos estudantes são essenciais. A gamificação, especificamente através do uso de “Escape Rooms” (ER), emerge como uma abordagem inovadora, alinhada ao conceito de Game-Based Learning (GBL), proporcionando um ambiente simulado que espelha os desafios reais enfrentados em situações de emergência clínica e cirúrgica. **Objetivo:** Implementar ER com estudantes de medicina para avaliar o impacto na aquisição e aprimoramento de soft-skills em Emergências Clínicas e Cirúrgicas. **Materiais e Métodos:** Foi realizado um estudo observacional, prospectivo, de corte e qualitativo, aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa, utilizando a escala TEAM para avaliar o impacto do ER. Criaram-se dois ER, um focado em trauma (ATLS) e outro em suporte avançado de vida em cardiologia (ACLS), 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 das soft-skills foi feita através da escala TEAM em cinco momentos distintos, correlacionados às estações do jogo. **Resultados:** Participaram 26 estudantes, majoritariamente femininos (61%), com idade média de 23 anos. Foram formados 5 grupos, 2 direcionados ao ER de ATLS e 3 ao ER de ACLS. A pontuação geral da escala TEAM indicou uma avaliação positiva das habilidades de equipe, com média de 26.39 (DP = 4.23). Houve

correlações positivas moderadas entre TEAM e Avaliação Global ($r = 0.54$, $p < 0.001$), alinhando as avaliações de desempenho da equipe com as percepções globais. O subgrupo ACLS mostrou uma tendência de aumento nas pontuações de TEAM, especialmente na esfera de trabalho em equipe, sugerindo melhoria com o entrosamento progressivo do grupo. No subgrupo ATLS, não houve padrões ou tendências significativas nas pontuações de TEAM.

Conclusão: O ER provou ser uma estratégia eficaz para o aprimoramento de soft-skills em emergências clínicas e cirúrgicas, especialmente notável no subgrupo ACLS com relação às habilidades de trabalho em equipe. A manutenção do desempenho, apesar das dinâmicas de liderança, sugere uma consistência na performance dos estudantes. Esses resultados ressaltam o valor do ER como uma ferramenta educacional para o desenvolvimento de habilidades interpessoais críticas em ambientes de alta pressão, contribuindo assim para a formação médica mais holística e preparada para desafios práticos emergenciais.

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.