

ESCAPE ROOM EDUCACIONAL: RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM INOVADORA PARA FISIOTERAPEUTAS PÓS-GRADUADOS.

Talita Rodrigues ¹
Flávia Sales Leite ²

RESUMO

Este trabalho trata-se de um relato de experiência sobre a implementação de uma atividade de escape room educacional para fisioterapeutas pós-graduados, com o objetivo de aprimorar o aprendizado sobre mobilização precoce em terapia intensiva. A atividade utilizou o software *Genially Education* para criar um ambiente virtual, onde os participantes, divididos em subgrupos, resolveram enigmas relacionados ao tema e objetivou desenvolver habilidades de comunicação e resolução de problemas para "escapar" da sala em um tempo limitado. O grau de satisfação e engajamento dos participantes foi medido através de um questionário baseado na escala de Likert e no NPS. A análise dos resultados mostrou que o escape room foi eficaz em engajar os participantes e promover uma aprendizagem ativa. Os fisioterapeutas demonstraram um alto nível de motivação e envolvimento, o que facilitou a retenção de conhecimento (89,6% confirmaram ter sido o treinamento relevante para seu desenvolvimento profissional). O engajamento ao longo da atividade atingiu uma percepção positiva em 94,8% dos participantes. A atividade também destacou a importância do trabalho em equipe e da comunicação, habilidades essenciais na prática clínica. Contudo, alguns desafios foram observados, como a gestão do tempo e a divisão de tarefas, apontando para a necessidade de práticas adicionais para aperfeiçoar essas competências. As percepções dos participantes foram avaliadas por meio de um questionário baseado na escala de Likert, indicando uma experiência positiva e sugerindo melhorias para futuras atividades. O escape room educacional tem se mostrado como uma metodologia ativa eficaz na educação em saúde, capaz de transformar a teoria em prática de maneira envolvente e prática. Esta experiência sugere que a continuidade e o desenvolvimento de metodologias inovadoras são essenciais para preparar melhor os profissionais da saúde para os desafios contemporâneos.

Palavras-chave: escape-room educacional; ensino em saúde; pós-graduação; gamificação;

INTRODUÇÃO E REFERENCIAL TEÓRICO

Nos últimos anos, a educação em saúde tem passado por uma transformação significativa, com o objetivo de tornar o processo de aprendizado mais dinâmico e eficaz. Uma das abordagens que tem ganhado destaque é a utilização de metodologias ativas de ensino, que colocam os estudantes no centro do processo educativo,

¹ Especialista em Docência no Ensino em Saúde pela FICS-HIAE, rodriguestalita79@gmail.com;

² Mestre em Ciências da Reabilitação pela Universidade Nove de Julho, UNINOVE, flasleite@gmail.com

incentivando uma participação mais ativa e engajada. Dentre essas metodologias, a gamificação e os escape rooms educacionais se destacam como estratégias inovadoras.

A gamificação em saúde envolve a aplicação de elementos de jogos, como pontuação, níveis e recompensas, em contextos educacionais para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos (DETERDING et al., 2011). Essa abordagem tem se mostrado eficaz em promover uma aprendizagem mais envolvente, melhorar a retenção de conhecimento e desenvolver habilidades críticas, como a tomada de decisão e a resolução de problemas (JOHNSON et al., 2022). No campo da educação em saúde, a gamificação tem sido utilizada para simular cenários clínicos, permitindo que os alunos apliquem teorias em situações práticas e realistas.

O escape room educacional é outra metodologia ativa que se alinha com esses objetivos. Consiste em um jogo de equipe onde os participantes devem resolver enigmas e realizar tarefas para "escapar" de uma sala em um tempo limitado (NICHOLSON, 2015). Essa experiência proporciona um ambiente de aprendizado experiencial, promovendo o trabalho em equipe, a comunicação eficaz e o pensamento crítico.

Este relato de experiência tem como principais objetivos descrever a implementação de uma atividade de escape room educacional para fisioterapeutas pós-graduados, avaliar a percepção dos participantes sobre a metodologia, e analisar o impacto no aprendizado e no desenvolvimento de habilidades práticas. A experiência buscou explorar o potencial dessas metodologias ativas para aprimorar o ensino na área da saúde, preparando melhor os profissionais para os desafios do mercado de trabalho.

METODOLOGIA

A atividade do tipo escape room educacional foi desenvolvida por um grupo de fisioterapeutas especialistas em terapia intensiva e tinha como objetivo retomar conceitos sobre mobilização precoce, engajar os participantes ao trabalho em equipe e estimular o entusiasmo e o dinamismo perante tomada de decisões clínicas.

Utilizamos o software *Genially Education* para criação de um ambiente virtual em que os participantes navegaram ao longo de seis enigmas que continham perguntas sobre o tema de discussão e que através de desafios envolvendo principalmente lógica e linguagem, progrediram ao longo de um caso clínico base, evoluindo ao longo dos desfechos clínicos a partir da tomada de decisões e respostas corretas envolvendo os conceitos de mobilização precoce no ambiente de terapia intensiva. Ao todo, a atividade foi planejada para duração de 1 hora.

Foram três dias de realização da atividade, com divisão de grupos em 4 subgrupos menores com disponibilização de um computador com internet para realização do escape room. Os grupos foram instruídos a trabalharem coletivamente, explorarem o ambiente da sala de aula com o objetivo principal de finalizar todos os enigmas no tempo máximo de 40 minutos. Ao longo da jornada, poderiam solicitar auxílio dos supervisores, porém sofriam prejuízo na contagem de tempo. Também foram orientados sobre o recebimento de dicas para resolução dos enigmas, projetadas em tela sem aviso prévio, o que demandaria divisão de atenção e tarefas intra-grupos. Todos os participantes concordaram em participar da atividade. Alguns impressos também foram disponibilizados para os participantes, conforme os mesmos evoluíram ao longo dos enigmas, para facilitar a resolução dos problemas. Em um dado momento da atividade, os grupos precisaram explorar o ambiente físico para obtenção de dados e informações sobre o caso clínico.

Quando ao final dos enigmas, os grupos foram conduzidos a auxiliarem uns aos outros, visto que a finalização da atividade dependiam de respostas específicas de cada um e que somente juntas permitiam o desfecho do ambiente virtual e a saída da sala. O objetivo era favorecer e reforçar o trabalho em equipe para um bom desfecho clínico do caso e também da atividade educacional. Todos foram simbolicamente premiados ao final.

Após realização, 20 minutos foram destinados para sanar dúvidas dos participantes com relação à atividade e/ou ao caso clínico e para reforço da importância do trabalho em equipe e da boa comunicação. Todos os participantes também foram convidados a preencher um instrumento desenvolvido para análise e avaliação da percepção sobre o aprendizado e desempenho durante a atividade supracitada.

O instrumento em questão consistia em 9 perguntas elaboradas e adaptadas de acordo com a *Escala de Likert* e NPS - *Net Promoter Score* (REICHHELD, 2003), nas quais os participantes indicaram seu grau de concordância ou discordância em uma escala ordinal. As respostas típicas variaram de um extremo ao outro, a variar entre: Discordo totalmente; Discordo; Nem concordo, nem discordo; Concordo e Concordo totalmente e 1 pergunta aberta, em que poderiam elencar sugestões e pontos de melhorias para a estratégia desenvolvida e praticada. As perguntas elaboradas para o instrumento de avaliação estão demonstradas na figura a seguir:

Figura 1. Instrumento de Avaliação da Percepção do Aprendizado

| Perguntas: | Variações de Respostas: |
|---|--|
| 1. Qual a probabilidade de você recomendar este treinamento do tipo escape room a um colega fisioterapeuta? | 0 a 6 - Improvável 7 e 8 - Nem improvável, nem provável 9 - Muito Provável 10 - Extremamente Provável |
| 2. Em que medida o treinamento contribuiu para o seu desenvolvimento profissional como fisioterapeuta? | 1 - Nada 2 - Pouco 3 - Nem muito, nem pouco 4 - Contribuiu 5 - Contribuiu muito |
| 3. Como você avaliaria a organização e a execução do treinamento do tipo Escape Room? (equipamento, ambiente, estrutura) | 1 - Muito Insatisfatória 2 - Insatisfatória 3 - Nem satisfatório, nem insatisfatório 4 - Satisfatória 5 - Muito satisfatória |
| 4. Você acredita que os conteúdos abordados no treinamento foram relevantes e aplicáveis à sua prática clínica? | 1 - Nada relevantes 2 - Pouco relevantes 3 - Nem muito, nem pouco relevantes 4 - Relevantes 5 - Muito relevantes |
| 5. O Escape conseguiu manter seu interesse e engajamento ao longo de toda a atividade? | 1 - Nada 2 - Bem pouco 3 - Nem muito, nem pouco engajado 4 - Engajado 5 - Muito engajado |
| 6. Qual a sua percepção sobre a interação e colaboração entre os participantes durante o Escape Room? | 1 - Muito ruim 2 - Ruim 3 - Nem boa, nem ruim 4 - Boa |

| | |
|---|--|
| | 5 - Muito boa |
| 7. O que achou da duração da atividade? | 1 - Muito longa 2 - Longa 3 - Adequada 4 - Curta 5 - Muito curta |
| 8. Como você avaliaria a qualidade dos materiais e recursos utilizados durante a atividade? | 1 - Muito ruim 2 - Ruim 3 - Nem boa, nem ruim 4 - Boa 5 - Muito boa |
| 9. Qual a probabilidade de você participar novamente de uma atividade similar no futuro? | 0 a 6 - Improvável 7 e 8 - Nem improvável, nem provável 9 - Muito provável 10 - Extremamente Provável |
| 10. Existe algum outro comentário e/ou sugestão que você gostaria de fazer sobre a experiência com este Escape Room? | Questão discursiva |

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram obtidos ao total 77 preenchimentos do questionário após a realização dos três dias de atividade. Apresentaremos os resultados de maneira descritiva, a princípio, para posterior análise estatística. A maioria dos participantes indicou uma alta probabilidade de recomendar o treinamento a colegas, com a maioria marcando a opção "10 - Extremamente provável".

Tabela 1: Distribuição das respostas sobre a recomendação do treinamento

| Avaliação | Frequência |
|----------------------------|------------|
| 10 - Extremamente Provável | 90,9% |

Com relação a contribuição do treinamento para o desenvolvimento profissional, também a maioria indicou de maneira positiva, somando mais de 90% das respostas entre as notas “4 - Contribuiu” e “5 - Contribuiu muito”. Aqui, o NPS atingiu 97,4, mantendo a zona de excelência (REICHHELD, 2003).

Tabela 2: Avaliação do desenvolvimento profissional

| Avaliação | Frequência |
|--------------------------|------------|
| 5 - Contribuiu muito | 89,6% |
| 4 - Contribuiu | 7,8% |
| 3 - Nem muito, nem pouco | 2,6% |

A organização e execução do treinamento foram avaliadas como "5 - Muito satisfatória" ou "4 - Satisfatória" pela maioria dos participantes.

Tabela 3: Avaliação da organização e execução

| Avaliação | Frequência |
|------------------------|------------|
| 5 - Muito satisfatória | 87,0% |
| 4 - Satisfatória | 9,1% |

Os conteúdos abordados foram considerados altamente relevantes e aplicáveis, com a totalidade dos participantes marcando "5 - Muito relevantes" ou "4 - Relevantes". Nesse quesito, não houveram respostas neutras ou negativas.

Tabela 4: Relevância e aplicabilidade dos conteúdos

| Avaliação | Frequência |
|----------------------|------------|
| 5 - Muito relevantes | 89,6% |
| 4 - Relevantes | 10,4% |

Com relação ao interesse e engajamento durante a atividade, a maioria dos participantes sinalizou ter conseguido manter de maneira positiva o engajamento ao longo da realização. Apenas 2,6% das respostas avaliaram o engajamento de maneira neutra.

Tabela 5: Engajamento e interesse

| Avaliação | Frequência |
|--------------------------|-------------------|
| 5 - Muito engajado | 94,8% |
| 4 - Engajado | 2,6% |
| 3 - Nem muito, nem pouco | 2,6% |

A maior parte dos participantes também avaliou de maneira muito positiva a colaboração e interação entre os participantes.

Tabela 6: Interação e colaboração entre os participantes

| Avaliação | Frequência |
|-----------------------|-------------------|
| 5 - Muito boa | 90,6% |
| 4 - Boa | 7,8% |
| 3 - Nem boa, nem ruim | 1,3% |

Com relação à duração da atividade, as avaliações variaram quanto ao tempo total da atividade, com algumas respostas sugerindo que a atividade foi "Muito longa", porém, com quase metade das avaliações apontando para uma duração adequada.

Tabela 7: Duração da atividade

| Avaliação | Frequência |
|--------------------------|-------------------|
| 5 - Muito longa | 39,0% |
| 4 - Longa | 14,3% |
| 3 - Nem curta, nem longa | 45,5% |
| 2 - Curta | 1,3% |

A maioria dos participantes avaliou a qualidade dos recursos e materiais utilizados como "5 - Muito boa".

Tabela 8: Qualidade dos materiais e recursos

| Avaliação | Frequência |
|-----------------------|------------|
| 5 - Muito boa | 84,4% |
| 4 - Boa | 14,3% |
| 3 - Nem boa, nem ruim | 1,3% |

Quanto à probabilidade de participar de atividade similar novamente, a maioria dos participantes indicaram uma alta probabilidade de participar novamente de uma atividade similar, marcando "10 - Extremamente provável". Quanto a este critério, o NPS atingiu 94,8 (96,1% - 1,3% de detratores), também atingindo a zona de excelência.

Tabela 9: Participação futura

| Avaliação | Frequência |
|----------------------------|------------|
| 10 - Extremamente Provável | 90,9% |

Os comentários adicionais incluíram elogios ao treinamento, destacando principalmente o nível de desafio e o engajamento proporcionado pela atividade. Destacaram-se feedbacks como: "Excelente nível de treinamento" e "Muito interessante, desafiador, capaz de manter o engajamento". Apenas um comentário sinalizou quanto à dificuldade dos desafios elaborados.

Os resultados obtidos a partir da avaliação dos participantes do treinamento de escape room educacional para profissionais de saúde refletem uma aceitação positiva e uma percepção favorável em relação à metodologia empregada. A análise desses dados permitiu um pensar crítico sobre os aspectos metodológicos, pedagógicos e éticos da aplicação de metodologias ativas de ensino, especificamente a gamificação e os escape rooms na formação continuada de fisioterapeutas, uma estratégia ainda pouco utilizada e estudada no contexto de ensino em saúde.

As metodologias ativas, como a gamificação, têm sido amplamente discutidas na literatura como estratégias eficazes para engajar os alunos e melhorar a retenção de conhecimento (ZICHERMANN et al., 2011; DETERDING et al., 2011). A gamificação, especificamente, utiliza elementos de jogos para promover a motivação e o engajamento dos participantes. No contexto da educação em saúde, essas metodologias são particularmente valiosas, pois proporcionam um ambiente de aprendizado que simula situações reais e permite a aplicação prática de teorias e conhecimentos clínicos

(BOEKER et al., 2013). Os resultados deste estudo corroboram com a literatura existente, mostrando que a maioria dos participantes encontrou relevância e aplicabilidade nos conteúdos abordados (Tabela 4), e avaliou o treinamento como contribuindo significativamente para o desenvolvimento profissional (Tabela 2). Isso sugere que a abordagem gamificada, através do escape room, não apenas engajou os participantes, mas também facilitou o aprendizado de habilidades críticas para a prática clínica.

Relevância e Desafios da Implementação

Os resultados indicam que 90,9% dos participantes estariam dispostos a recomendar o treinamento a outros colegas (Tabela 1), destacando a aceitação positiva da atividade. No entanto, alguns participantes consideraram a duração da atividade como "Muito longa" (Tabela 7), o que pode indicar a necessidade de ajustes na estrutura do treinamento para manter o engajamento sem causar fadiga. Essa observação é alinhada com estudos que sugerem que a duração e a intensidade das atividades gamificadas devem ser cuidadosamente planejadas para evitar sobrecarga cognitiva (HAMARI et al., 2014).

Aspectos Éticos e Inovação na Educação em Saúde

A utilização de metodologias ativas e gamificação na educação em saúde deve ser conduzida com responsabilidade ética. A transparência na comunicação dos objetivos do treinamento, a equidade no acesso aos recursos e a consideração das limitações dos participantes são aspectos cruciais a serem observados (CALDWELL, 2014). Neste estudo, a organização e a execução do treinamento foram bem avaliadas (Tabela 3), sugerindo que esses aspectos foram adequadamente considerados. A inovação na educação em saúde, como demonstrado neste estudo, não apenas promove um aprendizado mais dinâmico e interativo, mas também pode servir como uma plataforma para o desenvolvimento de habilidades de comunicação e trabalho em equipe, essenciais para a prática clínica eficaz. As avaliações positivas sobre a interação e colaboração entre os participantes (Tabela 6) reforçam a eficácia do escape room em simular ambientes de trabalho colaborativos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados deste estudo são consistentes com a literatura sobre os benefícios das metodologias ativas e da gamificação na educação em saúde. A alta aceitação do escape room educacional, juntamente com a percepção positiva de sua relevância e impacto no desenvolvimento profissional, sugere que esta abordagem pode ser uma ferramenta valiosa para a formação continuada de profissionais de saúde. No entanto, é importante considerar cuidadosamente a estrutura e a duração das atividades para maximizar o engajamento e o aprendizado dos participantes. Além disso, a implementação dessas metodologias deve ser guiada por princípios éticos e uma compreensão das necessidades e limitações dos participantes.

AGRADECIMENTOS

Ao Hospital Israelita Albert Einstein e ao Departamento de Pacientes Graves pelo apoio e oportunidade de aplicação da atividade. Ao grupo de trabalho formado por: Jaqueline de Mattos Marinotti, Andréia Cândia e Ricardo Kenji Nawa, que além dos autores deste trabalho, auxiliaram na aplicação da estratégia descrita.

REFERÊNCIAS

NICHOLSON, S. Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper. 2015. Disponível em: <<http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>>. Acesso em: 26 jul. 2024.

BOEKER, M.; ANDEL, P.; VACH, W.; FRANKENSCHMIDT, A. Game-based e-learning is more effective than a conventional instructional method: A randomized controlled trial with third-year medical students. *PloS One*, v. 8, n. 12, p. e82328, 2013.

CALDWELL, C. Ethical leadership in higher education admission: Equality vs. equity. *Journal of College Admission*, n. 224, p. 42-47, 2014.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In: *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 2011, p. 9-15.



HAMARI, J.; KOIVISTO, J.; SARSA, H. Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. In: 2014 47th Hawaii international conference on system sciences, 2014, p. 3025-3034. Ieee.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. "O'Reilly Media, Inc.", 2011.

REICHHELD, F. The one number you need to grow. *Harvard Business Review*, v. 81, n. 12, p. 46-54, 2003.