

Grau de satisfação dos acadêmicos de medicina com aprendizagem ativa por meio do Escape Room.

Satisfaction level of medical students with active learning through the Escape Room

Luanna Oliveira Gonçalves
Camila Miriam Moreira
Leticia Stefani Santos
Maria Clara Silva Peres Caixeta
Hélio Humberto de Freitas Junior
Henrique Pierotti Arantes
e-mail: luanna435@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.47224/revistamaster.v8i15.344>

Resumo

Os escape rooms são salas de jogos e o objetivo é escapar das mesmas após a conclusão de determinadas atividades em grupo. Esta gamificação tem sido aplicada no ensino da área da saúde, visando aprendizagem ativa, com foco em tomada de decisões, melhora da habilidade de comunicação, trabalho em equipe e assimilação de conhecimento técnico. Este trabalho objetivou analisar o grau de satisfação dos estudantes de medicina em relação ao escape room no ambiente de simulação. O estudo em questão tem natureza de ciências básicas e realiza uma abordagem quali-quantitativa com aplicação prática em campo e tabulação de dados por meio de questionário. Utilizou o Net Promoter Score (NPS) para avaliação do grau de satisfação. Apenas 2 dos 11 alunos tinham conhecimento prévio acerca do escape room e sua utilização como estratégia de ensino. Os participantes concordaram de forma unânime que o método pode intensificar e impactar no aprendizado. Foi observado que a utilização do escape room aumentou a percepção dos estudantes quanto a importância do trabalho em equipe, desenvolvimento da comunicação, pensamento crítico-reflexivo, absorção de conteúdo e tomada de decisões. Quanto ao grau de satisfação com a atividade e o quanto o estudante gostaria que essa estratégia fosse aplicada na sua Instituição, o NPS calculado de todos foi de 100, ou seja, nota máxima. Conclui-se que os estudantes demonstraram alto grau de satisfação e concordância quanto à adoção desta metodologia no currículo com a utilização do Escape Room.

Palavras-chave: Estudantes de medicina, aprendizado ativo, treinamento com simulação de alta fidelidade.

Abstract

Escape rooms are gaming rooms and the objective is to escape from them after completing a certain group of activities. This gamification has been used in health education, aiming active learning, focusing on decision-making, improving communication, teamwork skills and assimilation of technical knowledge. This work aimed to analyze the level of satisfaction of medical students regarding the escape room in a simulation environment. The study in question has a basic science nature and uses a quali-quantitative approach with practical field application and data tabulation by means of a questionnaire. It used the Net Promoter Score (NPS) to evaluate the satisfaction level. Only 2 of the 11 students had prior knowledge about the escape room and its use as a teaching strategy. The participants unanimously agreed that the method is able to intensify and impact the learning process. It was observed that the use of the escape room increased the students' perception of the importance of teamwork, communication development, critical-thinking, content absorption and decision-making. Concerning the level of satisfaction with the activity and how much the student would like this strategy to be introduced at their institution, the calculated NPS for all participants was 100, i.e., the maximum score. In conclusion, the students showed a high level of satisfaction and agreement regarding the adoption of this methodology in the academic curriculum with the use of the Escape Room.

Keywords: Medical student, active learning, high fidelity simulation training.

1 INTRODUÇÃO

A medicina moderna busca novas estratégias de ensino para aprendizagem dos alunos, como a metodologia ativa, a qual traz inovações para a sala de aula, com a finalidade de promover comunicação dinâmica entre os acadêmicos. Dessa forma, Kinio et al. (2018) afirma que novos recursos têm surgido para complementar a forma tradicional. Um deles é o escape room (ou sala de escape), uma sala de jogos interativa que introduz os estudantes (jogadores) em um ambiente simulado, com o objetivo de desvendar as situações problema encontradas no cenário, a fim de solucionar os enigmas e escapar em menor tempo. Segundo Adams et al. (2018), os quartos de fuga são inspirados em videogames. O início dos escape rooms foi em 2007 no Japão e se mudaram para o Estados Unidos em 2012.

De acordo com Friederich et al. (2018), o escape room tem o objetivo de incluir os alunos na educação e promover conhecimentos e habilidades. Dessa maneira, ao associar a educação médica a essa nova ferramenta, os participantes estarão sendo melhor preparados para lidar com a prática médica e o trabalho em equipe, desde a graduação até a vida profissional, além de ser uma forma dinâmica de aprendizagem.

Conforme Kinio et al. (2018), os escape rooms são jogos que promovem a participação interativa dos alunos. A maior parte das salas de fuga tem finalidade recreativa, no entanto, a área da saúde vem popularizando esses programas com o intuito educativo. Sendo assim, esses jogos trazem grandes benefícios para os graduandos de medicina, como habilidades de comunicação, competência para realizar trabalho em equipe e aprimoração da aprendizagem ativa. Diante disso, essa ferramenta mostra eficácia no âmbito da saúde:

O aprendizado baseado em casos, a aprendizagem baseada em problemas e simulações cirúrgicas tornaram-se componentes aceitos na educação médica, e também recentemente houve validação para aprendizado baseado em jogos, ou "gamificação" do currículo médico. A gamificação envolve a integração de componentes de jogo em anteriores contextos de ensino não jogo. (KINIO et al. 2018, p.135)

Os escapes rooms são um instrumento de grande valia na educação médica, visto que essa prática aprimora os conhecimentos e habilidades vivenciadas no jogo para aplicar no mundo real. Essa ferramenta pode ser usada para avaliar a capacidade de um aluno para coordenar um cenário encontrado na sua vida profissional, os escape rooms são adaptáveis a diferentes atividades, tanto clínico, quanto cirúrgico, de forma que permite aprimorar diferentes práticas. (KINIO et al. 2018)

Anderson et al. (2020) afirma que as melhores simulações práticas da área da saúde devem incluir prebriefing personalizado e briefing/feedback para contribuir com a aprendizagem. Ademais, todo o objetivo final das sessões deve ser voltado para a segurança do paciente por meio da progressão de habilidades dos

jogadores e sempre com tempo cronometrado. Conforme Adams et al. (2018), enfermeiros residentes foram convidados a participar de um escape room e durante o debriefing os jogadores afirmaram que a aprendizagem foi favorável, os medos foram reduzidos e os mantiveram engajados, além de relatarem maior agilidade para os cenários clínicos após a simulação. Sendo assim, a importância dessa abordagem após escape rooms é clara:

Debriefing após um jogo conecta as habilidades aprendidas no jogo a outros contextos, que, dado o cenário artificial de uma sala de fuga, é importante para os alunos interprofissionais que precisam aplicar as habilidades de comunicação e trabalho em equipe que aprendeu para um contexto de saúde. (FRIEDERICH et al. 2018, p. 575)

Portanto, observa-se a importância de implementar, em ambientes de estudo, novas metodologias de ensino-aprendizagem, como o escape room. Desenvolver novos estilos a fim de incentivar a aprendizagem e o compartilhamento de experiências, abrange um leque de possibilidades para estudantes expandirem suas capacidades cognitivas, além do entendimento acerca de qual é o melhor método de estudo individual. Dessa forma, este estudo tem como objetivo principal avaliar o grau de satisfação dos acadêmicos de medicina do Centro Universitário IMEPAC Araguari-MG em relação ao escape room e a eficácia da aprendizagem ativa por meio desta atividade.

2 METODOLOGIA

O estudo em questão tem natureza de ciências básicas e realiza uma abordagem quali-quantitativa, possui o objetivo, por meio de aplicação prática em campo, de descrever o grau de satisfação de uma estratégia de ensino denominada *Escape Room no ambiente* de simulação. A execução do estudo em questão, iniciou-se a partir da oferta, por meio de mensagens pelo Whatsapp para as turmas do quarto ano do curso de medicina do Centro Universitário IMEPAC, com o link de inscrição do *Google Forms*, que ficou disponível do dia 01 ao dia 12 de junho de 2022, a fim de realizarem a inscrição e se informarem a respeito da data única de execução, e do local do projeto de pesquisa dos autores. Dezoito estudantes se inscreveram, dentre os quais 12 foram selecionados por meio de sorteio. Este número de alunos componentes da amostra de conveniência foi utilizado por questões logísticas relacionadas à disponibilidade de recursos físicos e humanos para realização do projeto. Depois disso, anterior ao único encontro, foi enviado aos participantes o tema que seria trabalhado no escape room, que foi “Doenças Hipertensivas na Gestação”. Foram enviadas informações sobre a data estipulada (13 de junho de 2022) e o local (Centro de Simulação Realística Reitor Bonifácio Andrada - Araguari-MG). Os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e foram segregados, de forma aleatória, em dois grupos de 5 e 6 participantes, com o objetivo de facilitar a

execução da tarefa, entendimento e participação. Dos 12 selecionados, 1 não compareceu na atividade. Com isso, os grupos foram separados em salas distintas, acolhidos e orientados sobre as atividades.

A partir disso, os participantes foram levados para um ambiente para realização do prebriefing e briefing e esclarecimento de dúvidas. Na sequência, os estudantes foram encaminhados para duas salas nas quais seriam realizadas as atividades. A primeira sala continha quatro estações com desafios para serem realizados (quebra-cabeça e perguntas com alternativas, vide Figura 1; identificar em um quadro uma imagem e responder a pergunta achada, vide Figura 2; responder uma pergunta sobre exames laboratoriais), de forma que a sequência correta das respostas abriria um cadeado que daria acesso à segunda sala.

Figura 1 - imagem da primeira estação presente na primeira sala Fo



Fonte: Os autores (2022)

Figura 2 - imagem da segunda estação presente na primeira sala



Fonte: Os autores (2022)

No outro espaço, foi realizado o atendimento de uma manequim obstétrica de alta fidelidade, e, a depender das ações dos estudantes, cuja piora ou melhora do quadro clínico da “paciente” (manequim de alta fidelidade) estariam dependentes das condutas apropriadas ou não. Toda e qualquer busca por informações, seja por meios digitais e/ou anotações não eram permitidas para que pudessem lograr êxito em obter uma experiência real de um cenário prático de Escape Room.

Por fim, os dois grupos tiveram como propósito realizar a atividade no menor tempo, havendo um tempo máximo de 30 minutos para terminar toda a atividade. Após, foi realizado debriefing com todos os participantes, organizadores, orientador e coorientador especialista em Ginecologia e Obstetrícia. Durante o debriefing, os participantes falaram sobre sua experiência, ressaltando os benefícios de atividades práticas e a importância da comunicação entre o grupo. Ambos grupos comentaram sobre os pontos fortes e fracos observados durante a atividade. Além disso, foi observado pelo orientador e organizadores, distintas formas de interação entre os participantes, ocasionando diferença no tempo de realização das atividades de cada grupo.

Mediante a isso, com ênfase em mensurar as principais vantagens e possíveis falhas da metodologia, foi aplicado um questionário com 12 perguntas objetivas e 3 perguntas dissertativas com o intuito de avaliar

o conhecimento anterior do participante quanto ao método e sua utilização para aprendizagem, qual o possível impacto positivo gerado de seu uso, se o método traz maior facilidade no aprendizado, se houve desenvolvimento de outras competências, o grau de satisfação dos participantes com a participação, o quanto o método foi eficaz no seu objetivo de facilitar a apreensão do conteúdo, se os participante acham exequível o uso da metodologia institucionalmente em centros acadêmicos e como instrumento de avaliação, qual o nível de concordância em relação a isso, os pontos positivos e negativos do método, o que precisa ser melhorado e como isso pode contribuir para a formação.

Considerando que todos os inscritos aceitaram por espontânea vontade estar no local e data decididos, e assinar o termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), não houve necessidade de exclusão de nenhum participante, sendo isso considerado caso algum inscrito não estivesse matriculado no curso do Centro Universitário IMEPAC ou mediante a negativa de assinar o TCLE.

Após a coleta das respostas, os autores tabularam os dados no software Microsoft Excel® de modo que ficasse mais claro o quantitativo de respostas afirmativas e negativas sobre os temas já citados e logo após, foram confeccionados gráficos para o maior esclarecimento sobre a satisfação e impacto da atividade para o conhecimento dos discentes participantes. E diante disso, os dados coletados e analisados foram descritos e comparados à luz da literatura científica nacional. A análise dos dados qualitativos foi realizada mediante hermenêutica dialética, de modo que foi feita a interpretação das razões, lógica do que foi dito e atitudes no cenário. E a partir do método de interpretação de sentidos foi feita a síntese com construções de significados e preponderâncias de afirmações. O grau de satisfação foi avaliado por meio do Net Promoter Score (NPS), que é uma escala muito utilizada para avaliar a satisfação dos clientes (MELQUES, 2019).

No que tange a análise de riscos e benefícios, os riscos são pequenos e possuem relação com a segurança psicológica dos participantes, já que não houve intervenção humana por se tratar de um centro de simulação. Entretanto, durante a execução do trabalho, dois profissionais de saúde estavam presentes e caso houvesse necessidade poderiam intervir em favor daquele que necessitasse de ajuda. Os benefícios superam os riscos, tendo em vista que os participantes adquiriram novos conhecimentos, testaram suas competências técnicas acerca do assunto proposto, desenvolveram habilidades de liderança e comunicação. Além do mais, os dados coletados e analisados serviram de fonte para publicação e contribuição científica. Sobre as considerações éticas é importante frisar que a presente publicação fruto do projeto de pesquisa foi submetido na Plataforma Brasil e obteve aval do conselho de ética para sua execução sendo seguido como norma para a sua execução a Resolução CNS 466/12 do Conselho Nacional de Saúde e a coleta do TCLE e entrega do termo de retirada.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

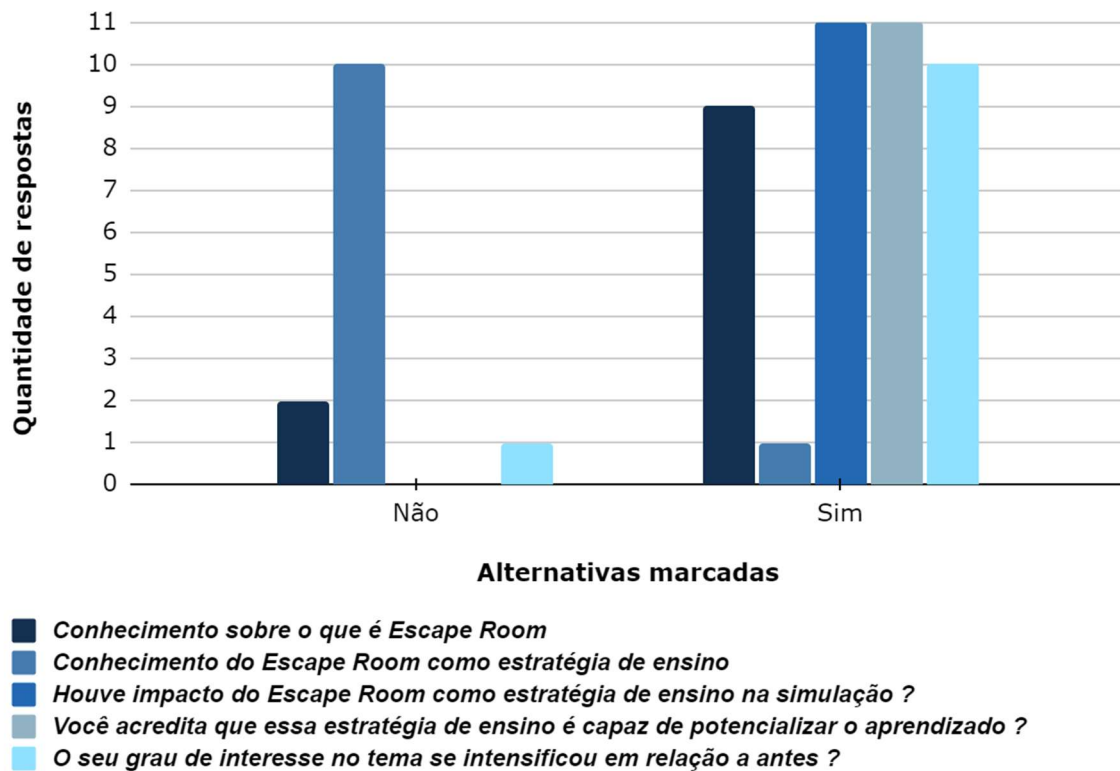
Dos 11 participantes, 5 estavam no 7º período e 6 no 8º período. A idade média dos estudantes é de 24 anos, variando de 20 a 31 anos.

As metodologias ativas de ensino se inserem no cenário nacional como instrumentos norteadores do processo de aprendizagem para desenvolvimento de competências e habilidades desde de 2014 com as novas diretrizes curriculares instituídas pelo Conselho Nacional de Educação Superior (CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 2014). Desde então, novos métodos de ensino surgiram para contribuir com uma maior eficiência no processo de compreensão dos assuntos abordados. Sob esse aspecto, o Escape Room, que nada mais é do que um método ativo de ensino, cujo o cerne está em aprender de modo ativamente, proporciona ao aluno a possibilidade de verificar o que sabe em uma perspectiva de gamificação do processo de conhecer. Todavia, apesar das diversas possibilidades em trabalhar temáticas, competências e habilidades que podem ser desenvolvidas por esse método, a ambientação e conhecimento do que é, como funciona, qual sua utilidade e como isso pode auxiliar o aluno é extremamente importante para que a partir disso os participantes entendam os reais objetivos e benefícios de aulas com o método.

Nesse sentido, quando verificado na literatura científica sobre o conhecimento de estudantes sobre o método Escape Room, não houve divergência quanto ao acentuado desconhecimento, sendo similar a ignorância sobre o método e sua possibilidade de uso no ensino. Isso indica que o domínio do conceito e a dimensão do funcionamento das atividades ficam prejudicados e não estão amplamente disponíveis tanto para docentes quanto discentes, algo que acarreta um prejuízo considerável, tendo em vista ser um método que pode contribuir com o domínio de diversas temáticas (SANTOS, 2021).

No presente trabalho, somente 2 de 11 participantes conheciam o método e destes só um discente obtinha a informação que poderia ser usado como estratégia de ensino (vide gráfico 1).

Gráfico 1 - Perguntas objetivas sobre as crenças dos alunos ao método Escape Room e seu uso no meio acadêmico



Fonte: Os autores (2022)

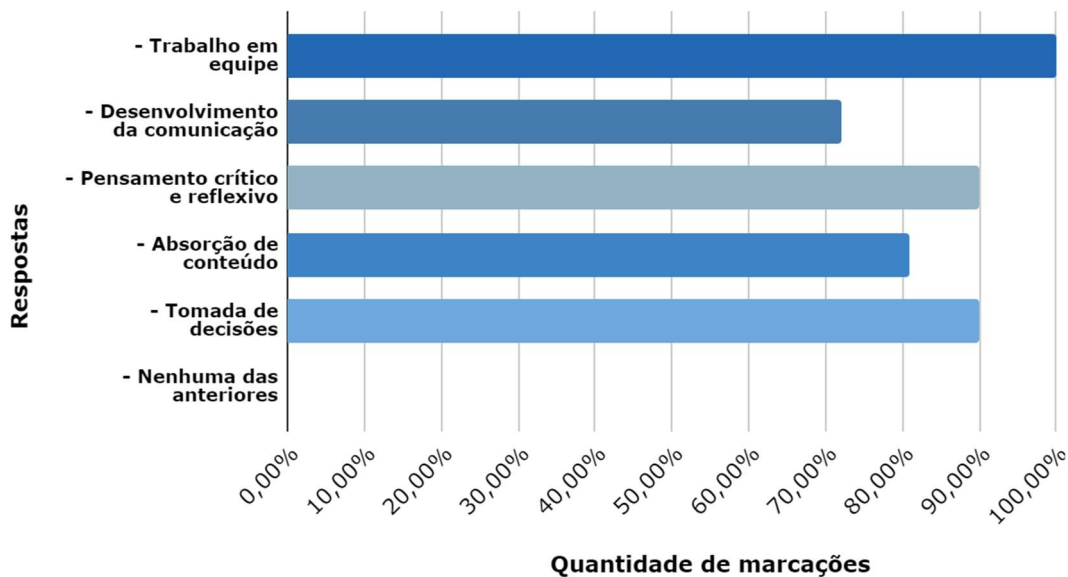
Posteriormente à atividade, foi constatado que a crença de que o método de ensino pesquisado é capaz de potencializar o aprendizado esteve presente unanimemente, bem como a concordância do seu impacto como estratégia de ensino. Foi questionado também, sobre o aumento do interesse dos participantes com a introdução da temática “Doenças hipertensivas na gestação” por meio de escape room (vide ANEXO B). Dez alunos de um total de 11 responderam que sim, corroborando que as formas de aplicação de conteúdos que levam a uma protagonismo do aluno estão, não só cada vez mais em uso, como também tendem a uma celeridade em alcançar os objetivos educacionais e maior interesse por parte dos envolvidos (CRUZ et al., 2019).

A discussão de como um assunto deve ser abordado em sala de aula ou em outros ambientes educacionais não é inovadora, no entanto nunca tarda. Por mais que os assuntos teoricamente tenham sido trabalhados ou de alguma forma há conhecimento prévio, como houve na pesquisa, sobre o assunto, o ato de ter novas impressões sobre o tema é possibilitar uma maior elaboração do que se pode enfrentar no cenário real. Em um estudo realizado com 82 profissionais de uma equipe multiprofissional em um hospital filantrópico na região metropolitana de São Paulo, o escape room foi realizado para conscientizar e educar os profissionais sobre lesões por pressão. Anterior à atividade, todos os participantes tiveram acessos a aulas sobre o tema e dias depois foram levados para a execução da atividade. As conclusões dos profissionais e

dos pesquisadores do estudo foram a de que esse método proporcionou maior compreensão e motivação (RAMALHO, 2022).

Em relação a isso, os objetivos predeterminados para se alcançar em uma atividade como esta são necessários como fatores norteadores para a atenção ao seu desenvolvimento. Entretanto, isso não significa que o domínio de outros pontos não possam ser alcançados. No presente estudo, as assertivas quanto aos objetivos alcançados poderiam ter mais de uma escolha e levaram a constatar que todos os participantes acreditam que o trabalho em equipe foi um marco alcançado com a execução da atividade, 10 participantes crêem que o pensamento crítico e a tomada de decisão foram desenvolvidos, 9 dizem ter uma melhor absorção do conteúdo e 8 acreditam que houve desenvolvimento da comunicação. Isso traduz um outro aspecto do Escape Room, o fato do método integrar domínios de diferentes competências provendo, portanto, o alcance de inúmeros conhecimentos (vide o gráfico 2).

Gráfico 2 - Marcações de múltipla escolha sobre quais os objetivos que os alunos acreditam terem alcançados

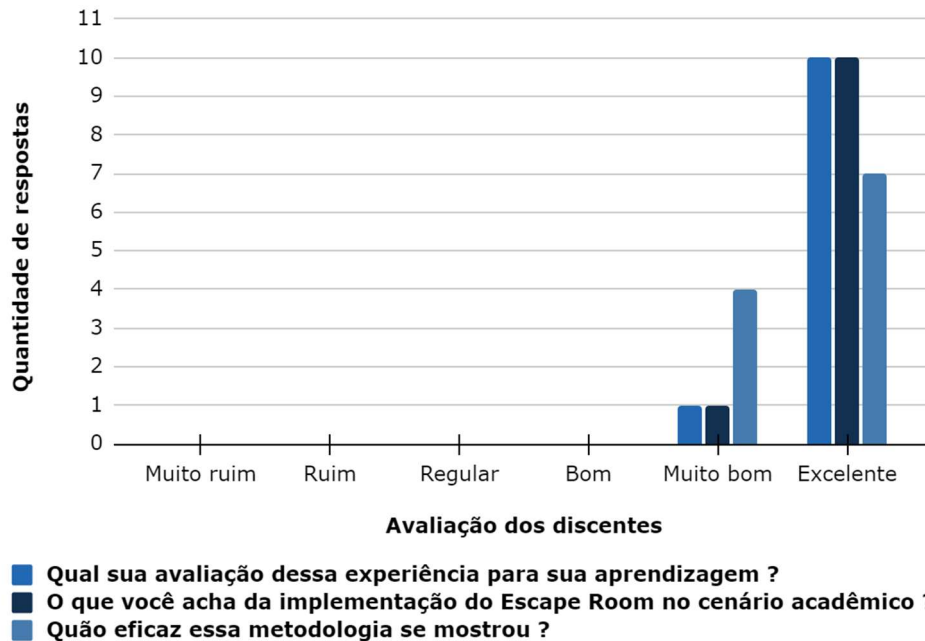


Fonte: Os autores (2022)

Sobre a avaliação por adjetivações, por parte dos participantes, houve uma ampla aceitação tanto da experiência pontual no dia do estudo, como de sua possível aplicação de rotina em ambientes institucionais como na grade curricular do curso de Medicina. Quando os participantes foram questionados a respeito da sua opinião sobre a experiência e sobre a implementação da mesma em um cenário acadêmico,

10 em 11 participantes marcaram a avaliação máxima que seria “excelente” e 2 “muito bom” (vide gráfico 3).

Gráfico 3 - Perguntas relacionadas a satisfação e aceitação da estratégia de ensino



Fonte: Os autores (2022)

Com relação à pergunta “Qual o seu grau de satisfação com a atividade?”, o NPS calculado foi de 100, sendo que todos os participantes pontuaram como nota máxima (10). Já a pergunta “O quanto você gostaria que essa estratégia fosse aplicada na sua Instituição”, o NPS foi de 100, sendo que 10 participantes deram nota máxima (10) e uma pessoa nota 9. E por fim, as respostas à pergunta “qual o seu grau de concordância sobre o Escape Room ser usado para testar conhecimento teórico e aplicação prática” o NPS calculado foi de 100, sendo que 8 participantes deram nota máxima (10) e 3 pessoas nota 9.

As últimas questões investigadas pelos autores foram abordadas de modo discursivo com três perguntas somente: sobre como os participantes sugerem que o Escape Room seja usado na formação acadêmica, os aspectos positivos e os de melhoria. Para a primeira pergunta, houveram respostas que ratificaram o que foi abordado em outros momentos nos questionários e no artigo em questão, a sua contribuição destaca-se por: permitir um melhor entendimento em termos de fixação e construção do conhecimento, desenvolver competências de comunicação e trabalho em equipe e possibilitar formas de lidar com situações desafiadoras e inesperadas. Os aspectos positivos elencados pelos discentes foram que houve feedback integral de todos os pontos contribuindo assim com a aprendizagem. O único ponto elencado para melhora foi que haveria necessidade de grupos menores a fim de que todos contribuíssem de forma efetiva e igualitária.

4 CONCLUSÕES

Conclui-se que a utilização do Escape Room, como método de ensino aprendizagem, demonstrou alto grau de satisfação por parte dos estudantes e pode auxiliar para o desenvolvimento de competências técnicas para atuar em um cenário real, além de aprimorar habilidades não técnicas, como o trabalho em equipe, desenvolvimento da comunicação assertiva, pensamento crítico e reflexivo e tomada de decisões.

Diante disso, seria interessante adotar esse novo método como uma das estratégias de ensino-aprendizagem em faculdades de medicina e reproduzir o estudo com amostra estudantil maior, além da necessidade de estudos para avaliar ganho de conhecimento e desenvolvimento de outras habilidades não técnicas.

5 REFERÊNCIAS

ADAMS, Vickie *et al.* Can you escape? Creating an escape room to facilitate active learning. **Journal for nurses in professional development**, v. 34, n. 2, p. E1-E5, 2018.

ANDERSON, Mindi *et al.* Toward Defining Healthcare Simulation Escape Rooms. **Simulation & Gaming**, v. 52, n. 1, p. 7–17, 2020.

BACKHOUSE, Adam; MALIK, Myra. Escape into patient safety: bringing human factors to life for medical students. **BMJ open quality**, v. 8, n. 1, p. e000548, 2019.

CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. Resolução nº3 de 20 de junho de 2014. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Medicina e dá outras providências. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**: seção 1. Brasília, jun. 2014, pp. 8-11.

CRUZ, Poliana Oliveira da *et al.* Percepção da Efetividade dos Métodos de Ensino Utilizados em um Curso de Medicina do Nordeste do Brasil. **Rev. Bras. de Educ.Méd.**, Brasília, v. 43, n. 2, p. 40-47, jun. 2019.

DÍAZ, Desiree A.; CLAPPER, Timothy C. Escape Rooms: A Novel Strategy Whose Time has Come. **Simulation & Gaming**, v. 52, n.1, p 3 - 6, 2021.

FRIEDRICH, Cheri *et al.* Escaping the professional silo: an escape room implemented in an interprofessional education curriculum. **Journal of interprofessional care**, v. 33, n. 5, p. 573-575, 2019.

JÚNIOR, Osias Raimundo da Silva; SABBATINI, Marcelo. Mediação dos processos educacionais na pandemia: o uso do Escape Room Educativo na formação inicial de professores. **REVISTA HUM@ NAE**, v. 16, n. 2, 2022.

KINIO, Anna Eva *et al.* 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.

MELQUES, Paula Mesquita; JUNIOR, Eli Candido. Uso de metodologia ativa de aprendizagem no estágio supervisionado no curso de direito: Gamificação e EAD. **ETIC-ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA**, ISSN 21-76-8498, v. 15, n. 15, 2019.

RAMALHO, Aline Oliveira *et al.* **Scape room as a sensitization and education strategy about pressure injury prevention**. Disponível em: <https://www.revistaestima.com.br/estima/article/view/1211/557>. Acesso em: 28 out. 2022.

SANTOS, Kamilla Katinllyn Fernandes. **O jogo escape room: olhares interdisciplinares de uma ferramenta mediadora no processo educativo**. 2021. 210 f. Dissertação (Mestrado), Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, (Universidade do Estado do Rio Grande do Norte), Universidade Federal Rural do Semi-Árido, 2021.

ANEXO A – Termo de consentimento livre esclarecido

Você está sendo convidado(a) para participar de um projeto de pesquisa intitulado “GRAU DE SATISFAÇÃO DOS ACADÊMICOS DE MEDICINA COM APRENDIZAGEM ATIVA POR MEIO DO ESCAPE ROOM”, de responsabilidade dos pesquisadores Camila Miriam Moreira, Letícia Stefani Santos, Luanna Oliveira Gonçalves e Maria Clara Silva Peres Caixeta, do curso de Medicina do Centro Universitário IMEPAC– Araguari - MG, sob a orientação do professor Dr. Henrique Pierotti Arantes.

Esta pesquisa tem por finalidade avaliar o grau de satisfação dos acadêmicos de medicina sobre essa ferramenta de ensino. Sua participação consistirá em realizar a atividade do escape room no Centro de Simulação Realística Reitor Bonifácio Andrada do IMEPAC. Caso o presente estudo seja realizado no contexto de pandemia, a equipe executora do projeto irá seguir todas as normas do Plano de Contingenciamento do Centro de Simulação Realística do IMEPAC, a saber: distanciamento social adequado, uso obrigatório de máscara, higienização das mãos com água e sabão, bem como o uso de álcool gel e limpeza de mesas e cadeiras que serão utilizadas com álcool. A tarefa é organizada por meio da aplicação de questões práticas sobre o tema “Doenças Hipertensivas na Gestaçã”, às quais você responderá. Posteriormente, você terá acesso a um questionário individual a respeito da ação, que também deve ser respondido. Para fins de análise posterior, haverá gravação durante as atividades práticas, nas salas do Centro Cirúrgico e Centro Obstétrico do Centro de Simulação Realística. Apenas as alunas, orientador e co-orientador responsáveis pelo projeto terão acesso a tais gravações. **Riscos:** Os riscos apresentados neste projeto são pequenos e estão relacionados à segurança psicológica dos participantes, já que não ocorre nenhuma intervenção humana, mas sim a participação de um manequim de simulação que por si é improvável de desencadear danos físicos, sociais ou financeiros. Para mitigação do risco psicológico e aumento da segurança psicológica dos participantes, os instrutores do presente projeto são muito capacitados em como manter a segurança psicológica dos participantes. **Benefícios:** Os benefícios potenciais são que os participantes poderão adquirir novos conhecimentos, testar suas competências técnicas acerca do assunto proposto, treinar habilidades de liderança e comunicação, dentre outros aspectos importantes para uma vida profissional na área médica. Além disso, os dados coletados e analisados neste estudo, poderão servir de fonte de informação para implementação de estratégias futuras que proporcionem uma melhor formação dos estudantes relacionado ao uso do escape room como estratégias de ensino-aprendizagem. **Abandono da Pesquisa:** Você pode deixar o estudo a qualquer momento, bastando manifestar esse desejo a qualquer um dos pesquisadores. A saída do estudo não te causará qualquer prejuízo ou constrangimento. **Despesas ou Ganhos:** Você não terá nenhum gasto nem ganho

financeiro por participar na pesquisa. **Sigilo e Dúvidas:** Você apenas será identificado nas imagens das gravações, às quais apenas terão acesso as alunas, o orientador e co-orientador responsáveis pelo projeto. Os resultados da pesquisa serão publicados e ainda assim a sua identidade será preservada. Quaisquer dúvidas sobre a pesquisa não receie em perguntar ao responsável pela coleta de dados, quantas vezes forem necessárias, ou entre em contato com o(s) pesquisador(es) Dr. Henrique Pierotti Arantes, pelo telefone (34) 99198-4284, por WhatsApp ou pelo e-mail henrique.arantes@imepac.edu.br ou pela pesquisadora Maria Clara Silva Peres Caixeta, pelo telefone (34) 99214-5222, por WhatsApp ou pelo e-mail maria.caixeta@aluno.imepac.edu.br. Após a leitura cuidadosa de todos os itens, caso aceite fazer parte do estudo, peço que assine duas vias, sendo que uma via original deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido ficará com você. Entretanto, se ainda não estiver satisfeito(a) com as informações prestadas pelos pesquisadores, você poderá entrar em contato com o COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA COM SERES HUMANOS (CEP) do IMEPAC, situado à Av. Minas Gerais, 1889, Centro, Fone: (34) 3249-3909 ou pelo e-mail: cep@imepac.edu.br. O CEP é um colegiado criado para defender os seus interesses em sua integridade e dignidade conforme resoluções do Conselho Nacional de Saúde. Você assinará duas vias e uma via original deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido ficará com você. Contudo, se ainda não estiver satisfeito (a) com as informações prestadas pelos pesquisadores, você poderá entrar em contato com o COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA COM SERES HUMANOS (CEP) do IMEPAC, situado à Av. Minas Gerais, 1889, Centro, Fone: (34) 32493909, ou pelo E-mail: cep@imepac.edu.br. O CEP é um colegiado criado para defender os seus interesses em sua integridade e dignidade conforme resoluções do Conselho Nacional de Saúde.

Araguari, ____ de _____ de 2021.

Camila Miriam Moreira (Pesquisadora presente no momento da coleta)

Letícia Stefani Santos (Pesquisadora presente no momento da coleta)

Luanna Oliveira Gonçalves (Pesquisadora presente no momento da coleta)

Maria Clara Silva Peres Caixeta (Pesquisadora presente no momento da coleta)

Eu aceito participar do projeto de pesquisa citado acima, voluntariamente, após ter sido devidamente esclarecido.

Assinatura/Impressão Digital do Participante

ANEXO B - Questionário de satisfação

O presente questionário visa avaliar o nível de conhecimento e o grau de satisfação dos estudantes de medicina do 4º ano do curso de medicina do IMEPAC, no que se refere à utilização do método *escape room* como metodologia ativa. Vale ressaltar que os dados coletados serão utilizados apenas para fins científicos. Desde já, agradecemos sua colaboração.

Nome completo: _____

Idade: _____ anos

Período cursado: 7º 8º

Sexo: Feminino Masculino

1) Antes da realização da atividade:

1.1) Você sabia do que se tratava o *escape room*?

Sim

Não

1.2) Você já tinha conhecimento sobre a utilização do escape room como estratégia de ensino?

Sim

Não

2) Após a realização da atividade:

2.1) A metodologia ativa por meio do escape room promoveu algum impacto na sua experiência prática de simulação?

Sim

Não

2.2) Você acredita que esse modelo de ensino é capaz de potencializar o aprendizado?

Sim

Não

2.3) Dos objetivos de aprendizagem listados abaixo, quais foram alcançados com a realização da atividade?

Trabalho em equipe

Desenvolvimento da comunicação

Pensamento crítico e reflexivo

Absorção de conteúdo

Tomada de decisões

Nenhum dos anteriores

2.4) Como você avalia essa experiência para sua aprendizagem?

Excelente

Muito Bom

- Bom
- Regular
- Ruim
- Muito Ruim

2.5) Você considera essa estratégia de ensino apropriada para testar o conhecimento teórico e aplicar a teoria na prática? Marque um X no número de acordo com seu grau de concordância ou discordância com a pergunta.

1 = Discordo plenamente
plenamente

10 = concordo

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2.6) Para você, quão eficaz essa metodologia de ensino se mostrou?

- Extremamente eficaz
- Muito eficaz
- Eficaz
- Pouco eficaz
- Extremamente ineficaz

2.7) O que você acha da implementação do escape room no cenário acadêmico?

- Excelente
- Muito Bom
- Bom
- Regular
- Ruim
- Muito Ruim

2.8) Você se sentiu mais interessado no tema (distúrbios hipertensivos na gestação) proposto no *escape room*, em relação a antes da atividade?

Sim

Não

2.9) Você gostaria que esse modelo de aprendizagem ativa fosse praticado na sua faculdade? Marque um X no número de acordo com seu grau de concordância ou discordância com a pergunta.

1 = Discordo plenamente
plenamente

10 = concordo

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2.10) Qual o seu grau de satisfação com a atividade realizada? Marque um X no número de acordo com seu grau de satisfação.

1 = Muito insatisfeito

10 = Muito satisfeito

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

2.11) Como você acha que o *escape room* pode contribuir na formação acadêmica?

–

2.12) Quais os pontos positivos do *escape room* realizado, na sua opinião (Utilize os seguintes temas: orientações iniciais foram claras, as estações foram bem construídas, grau de dificuldade das estações se foram apropriadas ou não. Debriefing realizado auxiliou ou não na construção do conhecimento? Outros comentários de seu interesse.

–

2.13) Quais os pontos de melhoria do *escape room* realizado, na sua opinião (Utilize os seguintes temas: orientações iniciais foram claras, as estações foram bem construídas, grau de dificuldade das

estações se foram apropriadas ou não. Debriefing realizado auxiliou ou não na construção do conhecimento? Outros comentários de seu interesse.
