

ESCAPE ROOM NO APRENDIZADO SOBRE NEONATOS

NATÁLIA BÜTTENBENDER¹; ANTONIO SERGIO VARELA JUNIOR²; CAROLINA VIÉGAS PINTO³

CARINE DAHL CORCINI⁴:

¹Universidade Federal de Pelotas – nataliabutzenbender@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – carolinaviegas18@gmail.com

³Universidade Federal de Rio Grande – varelaras@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – corcincid@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

As metodologias ativas de estudo colocam o aluno como protagonista central do seu aprendizado e os professores como mediadores ou facilitadores desse processo (LOVATO et al., 2018). Com o uso das metodologias ativas de aprendizagem, o aprendizado se dá a partir de situações e problemas mais reais, que esses alunos podem viver na vida profissional (MORÁN, 2015).

Essa prática permite o desenvolvimento de novas competências, como a criatividade, criticidade reflexiva, a iniciativa, além da capacidade de cooperação para trabalhar em equipe e autoavaliação (LOVATO et al., 2018). Existem várias metodologias ativas de estudo e aprendizado, dentre elas o Escape Room.

O jogo do tipo Escape Room em sua essência é um jogo no qual um pequeno grupo de jogadores trabalham juntos dentro de um limite de tempo para completar uma série de desafios/perguntas e vencer (PASSOS et al., 2021). O jogo consiste em uma aventura onde os participantes precisam sair de uma sala que se encontram presos, superando um conjunto variado de provas e desafios para encontrarem a chave da porta de saída e sair (PASSOS et al. 2021, apud JIMÉNEZ, 2020).

Levando em conta que as gerações estão acostumadas a jogar, a linguagem de competição, os desafios, recompensas e cooperação se tornam atraentes, esses jogos colaborativos ou individuais, de elaboração, competição e estratégia, onde há etapas para desenvolver habilidades estão se tornando cada vez mais presentes nas diversas áreas do conhecimento e níveis de ensino (MORÁN, 2015). Além disso, conforme afirma PASSOS et al. (2021), como exemplo o jogo de Escape Room que possui um grande potencial como instrumento educativo.

Diante disso o objetivo deste trabalho é relatar a atividade de metodologia ativa no modelo de jogo Escape Room e a aplicação do questionário de satisfação relacionado a atividade realizada, com o intuito de fixação do conteúdo sobre neonatos na turma de Obstetrícia e Glândula Mamária no semestre de 2024/1 da faculdade de Veterinária.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

A atividade foi realizada na turma de Obstetrícia e Glândula Mamária, a professora da disciplina realizou a construção de casos em cima da temática de neonatos, ministrado em aula, para os alunos da disciplina desvendarem, eles tinham uma dica. A cada sala que eles resolviam eles iam para a próxima. Ao

todo, tinham que resolver 5 salas no tempo total de 25 minutos. O tempo era de 5 minutos por sala, este tempo foi escolhido pois é o tempo médio utilizado para salvar um neonato, caso eles passassem esse tempo teriam menos tempo na sala seguinte. Foram abordados temas como hipoglicemia e hipotermia de neonatos.

Participaram da atividade 40 pessoas, após a realização da mesma foi realizada a aplicação de um questionário de satisfação para saber o que os alunos acharam do jogo de escape room. O questionário contava com 10 perguntas que variavam entre objetivas e descritivas sobre a atividade.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O questionário aplicado foi respondido por 5 pessoas da disciplina de Obstetrícia e Glândula Mamária que participaram da atividade de escape room. A primeira pergunta remetia a isso e todos responderam que sim. Além disso, foi perguntado se eles tinham gostado da metodologia, se a atividade ajudou no aprendizado sobre neonatos, se eles gostariam que essa metodologia fosse aplicada a outros conteúdos e disciplinas e todos responderam que sim, para as três perguntas.

Foi questionado o que eles poderiam ter aprendido da atividade, em forma dissertativa, e teve respostas como “lembro que meu grupo errou uma resposta, aprendi o certo e nunca mais esqueci” e “raciocinar sobre pressão, fundamental para atendimento de neonatos, além de todo o cuidado com os mesmos e trabalho em equipe”. Conforme CARVALHO (2020) o Escape room é um recurso educativo, versátil e adaptável a diferentes assuntos curriculares, a forma que os alunos participam promovem a colaboração, cooperação e o trabalho em equipe, além do desenvolvimento de habilidades interpessoais.

Também foi perguntado se o tempo oferecido tinha sido suficiente, 4 pessoas responderam que sim e 1 falou que não foi suficiente, precisaria de mais tempo para responder. Complementando essa também foi questionado se com a pressão do tempo para resposta você se sentiu desconfortável, o gráfico 1 mostra as respostas dessas questões.

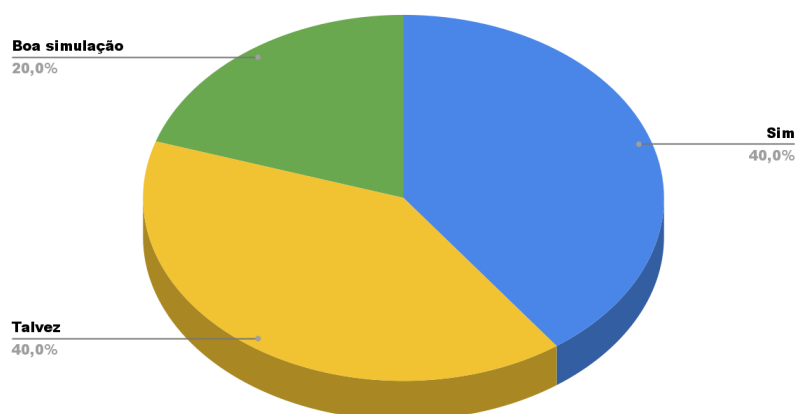


Figura 1: Sobre a pergunta de se sentir confortável para responder a pergunta

Em uma pergunta de escala de 1 a 5 sobre quanto você acha que essa metodologia auxiliou no ensino desse tópico, 2 pessoas marcaram 4 e 3 pessoas marcaram 5 na escala. SANTOS (2021) conclui em uma atividade de escape room, para as disciplinas de português e matemática, que os participantes desenvolviam operações cognitivas relacionadas com as disciplinas citadas, fomentando a resolução de problemas, a criatividade e a resiliência.

Na pergunta remetendo a onde você que se encaixa essa metodologia na Medicina Veterinária as respostas foram que a atividade prepara para a vida real e nos atendimentos emergenciais. Para fechar o questionário também foi perguntado se eles tinham alguma sugestão para as próximas aulas, utilizando essa metodologia, teve respostas de que não tinha nada a acrescentar, pediram apenas para avisar previamente o assunto e sugeriram assuntos.

Diante disso, pode-se confirmar a eficiência de atividades com metodologias ativas para reforçar e testar os conhecimentos adquiridos, além de desenvolver outras habilidades, como o trabalho em equipe, e desenvolvimento de habilidades individuais.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARVALHO, A. A. A. **Aplicações para dispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação**. Portugal: Ministério da Educação, 2020.

MORÁN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. São Paulo, v.2, n.1, p. 15-33, 2015.

LOVATO, F. L. et al. Metodologias Ativas de Aprendizagem: uma Breve Revisão. **Acta Scientiae**, Brasil, v.20, n.2, p. 154-171, 2018

PASSOS, M. L. S.; ANDRADE, M. B.; ALMEIDA, E. O. F. O Desafio das Metodologias Ativas: construção de um jogo de Escape Room. **Informática na Educação**, Porto Alegre, v.24, n.3, p. 102-120, 2021.

SANTOS, I. L. Escape Room Educativo: uma estratégia de gamificação no processo de ensino e aprendizagem. **EducaOnline**, Rio de Janeiro, v.15, n.1, p. 134 - 152, 2021.