

RESUMO - POSTER DE EXPOSIÇÃO

A EXPERIÊNCIA DE MONITORES NA ELABORAÇÃO E CONDUÇÃO DE UM ESCAPE ROOM NA DISCIPLINA DE SAÚDE DO IDOSO PARA ALUNOS DO 3º ANO DE MEDICINA

Eduarda Zanoni (eduardaczanoni@yahoo.com)

Ana Júlia Simas Macedo Gaio (ajsmgaio@gmail.com)

Sofia Silva Coutinho (coutinhosofia20@gmail.com)

Marina Bolinsenha (mbolinsenha@gmail.com)

Caroline Perez Lessa De Macedo (carol_plessa@hotmail.com)

INTRODUÇÃO: A disciplina de Saúde do Idoso tem como objetivo capacitar o estudante a

compreender o processo de envelhecimento em suas múltiplas dimensões. Entre as

metodologias inovadoras, destaca-se o Escape Room, atividade interativa na qual os

estudantes precisam solucionar desafios clínicos para alcançar um objetivo comum,

rompendo a lógica tradicional do ensino, estimulando a autonomia e motivação dos alunos.

Os monitores desempenham função orientativa, garantindo que os objetivos sejam

alcançados de maneira dinâmica e efetiva. OBJETIVOS: Relatar a experiência da utilização

de um Escape Room como estratégia de monitoria para alunos do 3º ano, com foco no tema

Delirium, destacando seus impactos no aprendizado e no trabalho em equipe, narrando a

experiência dos monitores na concepção, organização e acompanhamento da atividade.

METODOLOGIA: Trata-se de um relato de experiência qualitativo, que descreve o

desenvolvimento e aplicação de um Escape Room como estratégia de ensino-aprendizagem

na disciplina de Saúde do Idoso, em 2025. O tema foi Delirium em idosos e a atividade,

conduzida por monitoras sob supervisão docente, seguiu etapas de planejamento, definição

de tema e estrutura, priorizando raciocínio clínico, trabalho em equipe e tomada de decisão.

Realizada no centro de simulação, ambientado como quarto hospitalar, utilizou simulador de

alta fidelidade e monitor multiparamétrico. Na primeira fase, os estudantes identificaram

critérios do Confusion Assessment Method (CAM); depois, reconheceram gatilhos de

Delirium (ruídos, contenção física, ausência de óculos), onde estavam escondidas peças de

um quebra-cabeça que simbolizava a conclusão da atividade. RESULTADOS: O

desenvolvimento do Escape Room apresentou desafios relevantes, principalmente na

elaboração das pistas, que precisaram ser estruturadas para favorecer a fixação dos

conteúdos e aprendizagem progressiva dos conceitos de Delirium, indo além da situação

proposta. Entre as dificuldades enfrentadas, destacaram-se o entendimento inicial da

atividade, que foi sendo aprimorado com o ajuste das orientações, e a gestão do tempo, já

que alguns grupos necessitavam de mais dicas para conseguir avançar. Por outro lado, os

pontos positivos foram expressivos. A dinâmica promoveu alto engajamento dos estudantes,

estimulando o trabalho em equipe, a comunicação e a proatividade. Os alunos também

desenvolveram competências como liderança, escuta ativa, raciocínio lógico e tomada de

decisão sob pressão. A experiência também foi enriquecedora para os monitores, que, ao

participarem da organização da atividade, reforçaram seus próprios conhecimentos e

exercitaram habilidades de planejamento, organização e mediação pedagógica. Assim, a

proposta mostrou-se benéfica para todos os envolvidos, ao integrar teoria e prática em um

ambiente dinâmico e colaborativo. CONCLUSÃO: A elaboração do Escape Room

configurou-se como uma experiência enriquecedora unindo criatividade e desafio. A

atividade favoreceu o aprendizado ativo, a integração teórico-prática, estimulando o trabalho

em equipe, raciocínio clínico e tomada de decisão em situações simuladas.

Observou-se

maior engajamento dos estudantes, que participaram de forma dinâmica e colaborativa. O

relato evidencia o potencial do uso de metodologias ativas no ensino médico, reforçando a

importância do protagonismo estudantil na construção de práticas pedagógicas diferenciadas. Perspectivas futuras incluem a replicação da experiência em outros contextos

e sua avaliação sistematizada quanto ao impacto no desempenho acadêmico e na

percepção dos alunos.

Palavras-chave: educação médica; saúde do idoso; tutoria.