

RESUMO - RELATO DE EXPERIÊNCIA

ESCAPE ROOM EDUCACIONAL PARA O ENSINO DO ALGORITMO START EM INCIDENTES COM MÚLTIPLAS VÍTIMAS.

Emily Eduarda Sandri (emily.sandri@sou.ufmt.br)

Ana Caroline Garcia Castro (ana.castro@sou.ufmt.br)

Amanda Gabrielly Da Silva (amanda.silva24@sou.ufmt.br)

Emmilly Edwrigens Vieira Rodrigues (emmilly.rodrigues@sou.ufmt.br)

Neide Tarsila Da Costa Araújo (neide.araujo@ufmt.br)

Luciene Mantovani Silva Andrade (luciene.andrade@ufmt.br)

Introdução: O ensino do manejo de incidentes com múltiplas vítimas exige estratégias que promovam raciocínio rápido, priorização e trabalho em equipe¹. Nesse contexto, o Escape Room (ER) educacional emerge como uma abordagem inovadora baseada em simulação e gamificação, favorecendo aprendizagem ativa e experiencial². Objetivo: Relatar a construção e implementação de um Escape Room para o ensino do algoritmo START (Simple Triage and Rapid Treatment) em estudantes da área da saúde. Método: Trata-se de um relato de experiência desenvolvido em laboratório de simulação clínica, fundamentado no framework escapED³, contemplando as etapas de participantes, objetivos, tema, desafios, recursos e avaliação. O cenário foi ambientado em um incidente simulado com múltiplas vítimas decorrente de explosão em laboratório químico, no qual os participantes atuaram como equipe de socorristas responsáveis pela triagem. A dinâmica

ocorreu em tempo limitado (20–30 minutos) e incluiu desafios sequenciais, como avaliação da segurança da cena, classificação de vítimas segundo o protocolo START (verde, amarelo, vermelho e preto), resolução de problemas clínicos relacionados à via aérea, estados de choque e Escala de Coma de Glasgow, além de tomada de decisão para remoção segura das vítimas. Foram utilizados manequins, pacientes simulados, recursos cenográficos, cadeados, enigmas e suporte audiovisual. A atividade foi finalizada com debriefing estruturado. Resultados: Observou-se elevado engajamento dos participantes, com participação ativa na resolução dos desafios e progressão nas etapas do jogo. A estratégia favoreceu o desenvolvimento do raciocínio clínico rápido, tomada de decisão sob pressão e aplicação do algoritmo START, além de estimular habilidades não técnicas, como comunicação, liderança e organização da equipe. A simulação gamificada possibilitou ambiente seguro para tentativa e erro, contribuindo para aprendizagem significativa. Conclusão: O Escape Room mostrou-se uma estratégia inovadora, aplicável e eficaz para o ensino do manejo de incidentes com múltiplas vítimas, promovendo integração entre conhecimento teórico e prática simulada. Destaca-se seu potencial para o desenvolvimento de competências essenciais no atendimento pré-hospitalar, podendo ser incorporado à formação em saúde como metodologia ativa e de alto impacto.

Palavras-chave: gamificação; treinamento por simulação; incidentes com feridos em massa.