

ESCAPE ROOM EDUCACIONAL NA GRADUAÇÃO EM SAÚDE: REVISÃO NARRATIVA

Recebido em: 15/03/2024

Aceito em: 26/07/2024

DOI: 10.25110/educere.v24i2.2024-11044



Simone Mantuan Marciano¹
Meline Rossetto Kron-Rodrigues²
Débora Rodrigues Vaz³
Larayne Gallo Farias Oliveira⁴
Alfredo Almeida Pina-Oliveira⁵

RESUMO: O Escape Room (ER) Educacional é uma abordagem imersiva e interativa que simula situações clínicas e desafios pertinentes ao campo da saúde. Os participantes, geralmente divididos em equipes, são confrontados com enigmas, quebra-cabeças e cenários realistas, que exigem a aplicação de conhecimentos teóricos e práticos para resolver problemas e alcançar objetivos. O presente estudo objetivou discutir acerca da utilização do ER na formação de estudantes de graduação da área de saúde. Trata-se de uma revisão narrativa que explora a complexidade e a diversidade de perspectivas dentro do corpo de literatura existente acerca do Escape Room Educacional. Nesse sentido, revisa estudos anteriores que destacam os principais benefícios do Escape Room Educacional. Os resultados deste estudo indicam que a integração do Escape Room Educacional no currículo de graduação em saúde pode melhorar significativamente o engajamento dos estudantes, a retenção de conhecimento e a preparação para situações práticas do mundo real. Em síntese, o emprego do Escape Room para fins educacionais representa um método inovador de ensino e aprendizagem e valoriza o trabalho em equipe, o engajamento, a resolução de problemas e o raciocínio crítico sob pressão.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino; Aprendizagem Baseada em Problemas; Tecnologia Educacional; Jogos Recreativos; Estudantes de Ciências da Saúde.

¹ Enfermeira, Mestre em Ciências, Universidade Guarulhos (UNG), Guarulhos, São Paulo, Brasil.

E-mail: mantuanmarciano@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4240-6821>

² Enfermeira, Doutora em Ginecologia, Obstetrícia e Mastologia, Universidade Guarulhos (UNG), Guarulhos, São Paulo, Brasil.

E-mail: meline.rosseto@prof.ung.br ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2174-268X>

³ Enfermeira, Doutora em Ciências, Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo (EEUSP-SP).

E-mail: debora.vaz@usp.br ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9239-4219>

⁴ Enfermeira, Doutoranda em Ciências do Programa Interunidades em Enfermagem da Escola de Enfermagem pela Universidade de São Paulo (USP).

E-mail: larayne@usp.br ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0031-3846>

⁵ Enfermeiro, Doutor em Ciências, Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo (EEUSP-SP), São Paulo, SP, Brasil.

E-mail: alfredopina@usp.br ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1777-4673>

EDUCATIONAL ESCAPE ROOM IN UNDERGRADUATE HEALTH CARE: NARRATIVE REVIEW

ABSTRACT: The Educational Escape Room is an immersive and interactive approach that simulates clinical situations and challenges relevant to the health field. Participants, usually divided into teams, are faced with riddles, puzzles and realistic scenarios, which require the application of theoretical and practical knowledge to solve problems and achieve objectives. The present study aimed to discuss the use of RE in the training of undergraduate students in the health area. This is a narrative review that explores the complexity and diversity of perspectives within the existing body of literature about the Educational Escape Room. In this sense, it reviews previous studies that highlight the main benefits of the Educational Escape Room. The results of this study indicate that integrating the Educational Escape Room into the undergraduate healthcare curriculum can significantly improve student engagement, knowledge retention, and preparation for real-world practical situations. In summary, using the Escape Room for educational purposes represents an innovative method of teaching and learning and values teamwork, engagement, problem solving and critical reasoning under pressure.

KEYWORDS: Teaching; Problem-Based Learning; Educational Technology; Games, Recreational; Students, Health Occupations.

ESCAPE ROOM EDUCATIVO EN GRADUACIÓN DE LA SALUD: REVISIÓN NARRATIVA

RESUMEN: El Escape Room Educativo es un enfoque inmersivo e interactivo que simula situaciones clínicas y desafíos relevantes para el campo de la salud. Los participantes, normalmente divididos en equipos, se enfrentan a acertijos, acertijos y escenarios realistas, que requieren la aplicación de conocimientos teóricos y prácticos para resolver problemas y alcanzar objetivos. El presente estudio tuvo como objetivo discutir el uso de las ER en la formación de estudiantes de pregrado en el área de la salud. Esta es una revisión narrativa que explora la complejidad y diversidad de perspectivas dentro del cuerpo de literatura existente sobre el Escape Room Educativo. En este sentido, se revisan estudios previos que destacan los principales beneficios del Escape Room Educativo. Los resultados de este estudio indican que la integración de la Sala de Escape Educativa en el plan de estudios de atención médica de pregrado puede mejorar significativamente la participación de los estudiantes, la retención de conocimientos y la preparación para situaciones prácticas del mundo real. En resumen, utilizar el Escape Room con fines educativos representa un método innovador de enseñanza y aprendizaje y valora el trabajo en equipo, el compromiso, la resolución de problemas y el razonamiento crítico bajo presión.

PALABRAS CLAVE: Enseñanza; Aprendizaje Basado en Problemas; Tecnología Educativa; Juegos Recreativos; Estudiantes del Área de la Salud.

1. INTRODUÇÃO

O cenário educacional está constantemente evoluindo, buscando maneiras inovadoras de envolver os estudantes e promover a retenção de conhecimento. Uma abordagem que tem ganhado destaque na graduação em saúde é a integração de "Escape

Rooms" educacionais, uma estratégia que combina desafios intelectuais, trabalho em equipe e aplicação prática do conhecimento (Veldkamp *et al.*, 2020).

O Escape Room (ER) propõe atividades imersivas que proporcionam aos alunos uma experiência única de aprendizado (Grande-de-Prado *et al.*, 2020). Na graduação em saúde, essa abordagem tem se mostrado eficaz ao estimular o raciocínio crítico, a resolução de problemas e a aplicação prática de conceitos teóricos (Araújo *et al.*, 2021). Essa metodologia não apenas desafia os estudantes, mas também os motiva a buscar soluções de forma colaborativa, replicando situações do mundo real que podem encontrar em suas futuras práticas profissionais.

A busca contínua por abordagens e recursos educacionais inovadores e engajadores na formação de profissionais de saúde expressa a relevância do desenvolvimento de competências docentes necessárias para os desafios atuais, com foco no protagonismo dos aprendizes, no trabalho em equipe, nas articulações intersetoriais e no atendimento das necessidades em saúde de diferentes indivíduos e grupos sociais.

As estratégias de ensino e de avaliação apresentam constantes evoluções e se inspiram em outras áreas da vida e do cotidiano, tais como o entretenimento e os jogos (Gee, 2009; Boctor, 2013). Sendo assim, a aprendizagem baseada em jogos e a gamificação exemplificam metodologias imersivas com potencialidades para envidar esforços na construção de competências em momentos complementares às simulações realísticas (Franco; Deluca, 2019) e na associação com outras metodologias ativas e participativas (O'Brien; Pitera, 2019; Subhash; Cudney, 2018).

O uso do ER com fins educativos tem sido crescente e proporciona a participação ativa dos estudantes com foco na solução de problemas e na utilização sistematizada de elementos de games (Pront *et al.*, 2018), utilizando alguns recursos como: competição, trabalho em equipe, cooperação, cumprimento de regras, limites de tempo, ganho de recompensas, liderança, entre outras competências desejáveis para a atuação em sistemas de saúde (Brown; Darbi; Coronel, 2019; Whitton, 2018; Clarke *et al.*, 2017). Para o presente estudo, adotar-se-á o termo original em inglês em todas as seções em vez de termos como "sala de fuga", "quarto de fuga", "jogo de fuga" ou "sala de escape".

À guisa de breve histórico, os ER se inspiraram em vídeo games e tiveram os primeiros registros de sua sistematização no Japão em 2007, ganhando popularidade a

partir de 2012 na Europa (em especial, na Hungria), na Austrália, no Canadá e nos Estados Unidos (Nicholson, 2016), tendo aplicabilidade em diversas áreas do conhecimento (Nicholson, 2018).

Os ER com foco no entretenimento estão espalhados em diversas partes no mundo, sendo que os jogadores costumam escolher os cenários e os temas de suas preferências (aventura, mistério, suspense, ficção, terror, fantasia, entre outros) a fim de criar uma atmosfera favorável a experiências imersivas intensas, desafiadoras e seguras (Clarke *et al.*, 2017; Stringfellow, 2021; Taraldsen *et al.*, 2022).

Os ER consistem em jogos de ação ao vivo ou síncronos nos quais jogadores devem encontrar pistas, resolver quebra-cabeças ou outros tipos de enigmas e realizar tarefas em um espaço físico e ou virtual com foco em objetivos específicos limitados por uma quantidade de tempo (Clarke *et al.*, 2017). Conforme corroboram Makri, Vlachopoulos e Martina (2021), as ER valorizam as qualidades de cada integrante, o trabalho em equipe, a liderança, a busca por pistas, a solução de quebra-cabeças e a realização de tarefas por diferentes durações de tempo com a finalidade de alcançar um objetivo específico: fugir de uma sala física e ou virtual, bem como outros locais ou situações.

Em um sentido mais ampliado, os ER apresentam características e princípios derivados de metodologias imersivas, uma vez que proporcionam a microgamificação de experiências que primam por criar vivências bem próximas das situações reais e relevantes para a atuação profissional (Cavalcanti; Filatro, 2018).

Nesse sentido, educadores e educadoras que atuam na formação de diferentes profissionais da área de saúde podem utilizar esta estratégia promissora para promover modos inovadores de ensinar e avaliar em distintos contextos da formação inicial e da educação contínua. Para tanto, o presente estudo objetivou discorrer acerca da utilização do ER na formação de estudantes de graduação da área de saúde.

2. MÉTODO

Trata-se de uma revisão narrativa de literatura que é uma abordagem metodológica que desempenha um papel fundamental na pesquisa acadêmica (Cordeiro *et al.*, 2007). Este tipo de revisão concentra-se em narrar e sintetizar o conhecimento existente sobre um tema específico, em vez de seguir estritamente critérios pré-estabelecidos de inclusão e exclusão de estudos (Randolph, 2019). Este autor destaca

esta importância da flexibilidade e da interpretação subjetiva na revisão narrativa, permitindo a inclusão de uma variedade de estudos, como pesquisas qualitativas, quantitativas e teóricas.

A revisão narrativa permite ao pesquisador explorar a complexidade e a diversidade de perspectivas dentro do corpo de literatura existente. Esta é particularmente valiosa quando o objetivo é entender a evolução de conceitos ao longo do tempo, analisar lacunas no conhecimento ou explorar as diferentes abordagens teóricas adotadas por pesquisadores (Green; Johnson; Adams, 2007).

Ao destacar a diversidade de perspectivas, metodologias e descobertas, essa metodologia contribui para uma compreensão mais abrangente e rica de um campo de estudo específico. Desta forma, estruturou-se a seguinte questão norteadora: “Como o Escape Room é utilizado na formação de estudantes do ensino superior em diferentes áreas de saúde?”.

Para a condução da revisão narrativa, foram elencadas as particularidades do ER em distintos cursos de graduação na saúde com a finalidade de contribuir para a atuação docente mais qualificada, sistematizada e intencional no emprego desta estratégia inovadora, imersiva e com aspectos de (micro) gamificação.

Por fim, não foi registrado protocolo desta revisão e a apresentação dos resultados sintetizou as convergências e as particularidades na utilização do ER em literatura científica avaliada por pares e de domínio público, não sendo necessária a apreciação pelo Comitê de Ética em Pesquisa e respeitando as premissas éticas contidas na Resolução 510/2016(27).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao analisar as publicações referentes ao ER em diversos contextos educacionais, identificaram-se elementos para o desenvolvimento, o planejamento, a implementação e a avaliação desta estratégia de ensino com enfoque nos seis critérios propostos pelo EscapED Framework (Clarke *et al.*, 2017).

Não há um consenso sobre o número ideal de participantes e sua respectiva alocação em grupos menores. Todavia, as experiências analisadas indicaram turmas entre 14 e 213 estudantes de graduação em saúde, sendo que a divisão em grupos menores para a realização do ER variou entre 3 e 14, tendo a predominância de 3 e 6 estudantes em cada grupo. Vale destacar que o desenvolvimento e o planejamento

devem considerar essa distribuição para facilitar o trabalho docente ao adotar o ER educacional (Tercanli; Martina; Dias, 2021).

No tocante ao tempo do ER, houve a variação entre 20 até 75 minutos de duração da atividade em si, uma vez que o tempo para preparo anterior ou aula teórica e para o *debriefing* não foram identificados. Recomenda-se que avisar os aprendizes participantes com antecedência consiste em uma estratégia importante para ajudar a lidar com expectativas criadas e com diferentes emoções decorrentes dos desafios induzidos nesse tipo de experiência imersiva (Stringfellow, 2021).

Com relação aos objetivos dos ER, observou-se diferentes gradações de como abordar conceitos, habilidades e atitudes em prol da aprendizagem de práticas clínicas, assistência baseada em pensamento crítico, trabalho em equipe e colaboração para a resolução de problemas (Edwards; Boothby; Succheralli, 2019). Dado que a amostra final incide em cenários educacionais diversos e que no âmbito internacional existem variações nos tempos e nos currículos, as equipes de docentes e ou pesquisadores que desenvolveram e planejaram os ER direcionaram a participação dos estudantes desde o primeiro até o oitavo semestres de seus respectivos cursos (Medicina, Enfermagem, Farmácia e Odontologia). Desta forma, há possibilidades para ampliar o uso do ER para o ensino em diversos campos de prática em serviços de saúde e para promover a educação interprofissional em saúde (Friedrich *et al.*, 2020; Friedrich *et al.*, 2019).

Destarte, para extrapolar a dimensão disciplinar predominante na amostra final desta revisão narrativa, recomenda-se utilizar o COMET Framework como uma forma de promover a educação interprofissional em ER, uma vez que busca compreender o contexto da formação em saúde, os objetivos de aprendizagem, os materiais necessários, a execução desta estratégia inovadora e a dinâmica dos times ou equipes formadas (Dittman *et al.*, 2022).

Evidencia-se um destaque para a atuação no âmbito hospitalar e clínico, sendo que todos os artigos selecionados foram baseados em experiências disciplinares. Desta forma, vale destacar também que as experiências com ER na graduação em saúde priorizaram aspectos competitivos, sendo relevante ponderar sobre a construção de formatos mais cooperativos, com a finalidade de valorizar as competências gerais e específicas das diferentes profissões em saúde (Subhash; Cudney, 2020; Kibble *et al.*, 2016).

Sendo assim, desenvolver narrativas é uma premissa fundamental para os ER, sendo valioso equilibrar ficção, fantasia e realidade em sua construção (Brown; Darby; Coronel, 2018). Com relação aos temas trabalhados nos ER educacionais na graduação em saúde, distinguiram-se narrativas plurais, envolvendo o uso de personagens da história de Enfermagem Moderna, de heróis e vilões, de zumbis em um ambiente apocalíptico, de detetives e ladrões (Gómez-Urquiza *et al.*, 2019). Alguns estudos produziram trailers para estimular a curiosidade, criar uma atmosfera de suspense e contribuir para elevar o engajamento discente (Baker; Crabtree; Anderson, 2020; Gómez-Urquiza *et al.*, 2019).

Para melhor entendimento da elaboração dos quebra-cabeças, alguns autores realizaram a imersão em ER de entretenimento antes de sua utilização em aula com o intuito de promover uma aprendizagem com mais fidedignidade a esta estratégia (Mullins; Sabherwal, 2020; Kroski, 2018). Neste sentido, a construção de roteiros ou manuais de instruções pode ser vantajosa para auxiliar os discentes na imersão promovida pelos docentes.

Neste sentido, a resolução dos quebra-cabeças variou em suas formas de organização, desde respostas resolvidas de modo sequencial ou de modo mais livre e exploratório (Tercanli; Martina; Dias, 2021). A amostra final demonstrou uma série de recursos: palavras-cruzadas, cadeados físicos, cadeados digitais, *cryptex* (cofre cilíndrico com palavras usado para esconder uma mensagem com senha), *rébus* (enigma que associa figuras e sinais a fim de gerar novas palavras ou frases), cálculos, caixas de mistério, entre outros. Sugere-se a elaboração de respostas que exijam a exploração e o aprofundamento de conteúdos a serem aprendidos pelos discentes (Nicholson, 2018).

A organização sequencial foi mais adotada e teve foco em promover o cuidado em saúde, a aquisição de habilidades ou técnicas e a verificação do conhecimento necessário para avançar e cumprir os objetivos de aprendizagem dos ER propostos (Edwards; Boothby; Succheralli, 2019). Por outro lado, a utilização de resoluções dos quebra-cabeças com maior autonomia e escolha dos discentes foi identificada na literatura selecionada, permitindo maior liberdade para encontrar a saída do ER baseando-se em diferentes quebra-cabeças (Jambhekar; Pahls; Deloney, 2020).

Identificou-se uma mescla entre quebra-cabeças impressos e on-line (Cain, 2019). Para acessar as pistas ou dicas, o uso de Quick Response (QR) Codes ou códigos de respostas rápidas foi adotado para propiciar uma atmosfera de suspense e ludicidade

com foco no acesso a sites, páginas web ou outros recursos digitais para resolver os quebra-cabeças propostos (Clauson *et al.*, 2019). Vale destacar que os estudantes devem receber as recomendações para empregar leitores de QR code ou ter o apoio técnico para esta finalidade, pois podem ocorrer incompatibilidades com os dispositivos móveis (celulares, smartphones, tablets) dos discentes.

Ademais, salas de aula convencionais, cenários simulados (por exemplo, enfermaria, clínica, consultório, bunker, quarto de criança), auditórios, anfiteatros, laboratórios ou centros de simulação, com ou sem a associação com ambientes virtuais de aprendizagem ou ciberespaços, foram identificadas em toda amostra final. Garantir um ambiente com acesso adequado à rede Wi-Fi, de preferência institucional, deve integrar os cuidados dos docentes para a realização do ER mediado por tecnologias digitais de informação e comunicação (Gómez-Urquiza *et al.*, 2019).

A presença de um mestre do jogo, moderador ou facilitador, pode ser relevante para fornecer pistas e dicas de modo presencial ou por meio de Facetime®, Zoom® ou Skype®, bem como determinar certas penalidades, em especial com relação ao tempo, ou comunicar-se com os discentes e ou entre docentes (Adams *et al.*, 2018; Cain, 2019). Assim como o uso de simuladores de alta fidelidade, manequins, dispositivos eletrônicos, instrumentais cirúrgicos, medicamentos, monitores, exames laboratoriais ou de imagem, cadeados, rádios, macas, baldes e outros equipamentos que podem ajudar a criar um contexto próximo do real e que permitam a diversão e o engajamento (Cain, 2019).

Importante considerar o orçamento ou a alocação de recursos para a realização do ER junto às equipes docentes, aos coordenadores e ao pessoal técnico-administrativo das Instituições de Ensino Superior, pois há a necessidade de recursos financeiros e a utilização de objetos, materiais institucionais e equipamentos permanentes.

Os custos podem variar de acordo com os materiais e tecnologias utilizados, altos custos geralmente estão relacionados ao uso de alta tecnologia, podendo limitar sua replicabilidade em outros contextos educacionais (Roman *et al.*, 2020). Por outro lado, baixos custos são possíveis com o uso de materiais mais simples, confeccionados pela própria instituição, itens de segunda mão e obtidos de forma gratuita por fabricantes de materiais hospitalares (Gómez-Urquiza *et al.*, 2019). A aquisição de equipamentos como tablets, câmeras e ou temporizadores encarece os custos, porém podem ser reutilizados em edições futuras.

No tocante à avaliação, evidencia-se a necessidade de valorizar o teste piloto para garantir uma boa execução do ER no contexto da sala de aula, quer seja com estudantes, residentes, bolsistas de pós-graduação e ou com grupos de docentes, para aprimoramento desta experiência, com foco no dimensionamento do tempo e no nível de dificuldade das informações necessárias para resolver os quebra-cabeças (Edwards; Boothby; Succheralli, 2019; Gutiérrez-Fallas, 2024; Olaso-González; Piqueras-Franco; Romá-Mateo, 2022). Em um estudo, os autores refletem sobre o arrependimento de não terem realizado teste piloto e criam uma série de recomendações para realizar essa estratégia em seu máximo potencial (Brown; Darby; Coronel, 2019).

Na dimensão da avaliação do ER como estratégia de ensino, ele também foi entendido como uma prova (Clauson *et al.*, 2019) e foi associado a um Exame Clínico Objetivo Estruturado ou Objective, Structured, Clinical Examination (OSCE) (Roman *et al.*, 2020). Realizar o *debriefing*, balanço geral sobre a vivência, pré e pós-teste e reflexão com os estudantes após o final desta estratégia constitui um fechamento valioso do ER (Edwards; Boothby; Succheralli, 2019; Olaso-González; Piqueras-Franco; Romá-Mateo, 2022). Alguns autores indicam que não realizar o *debriefing* prejudica a avaliação do desempenho dos alunos neste tipo de estratégia de ensino (Morrell; Eukel, 2020). Nesse sentido, torna-se imprescindível desenvolver e aprimorar técnicas para o ensino simulado com ênfase no *debriefing* (Kaneko; Lopes, 2019).

No contexto brasileiro, há oportunidades para estudos sobre o uso do ER para fins educacionais na área de saúde. Identificou-se um artigo publicado em periódico internacional sobre a utilização do Escape Zoom® como estratégia diferenciada para avaliar 73 estudantes de graduação em Enfermagem, realizado em Instituto de Ensino e Pesquisa paulistano, demonstrando percepções positivas dos discentes com relação ao uso desta estratégia na aprendizagem colaborativa e diversificar formas de ensinar e avaliar os conteúdos relacionados a Semiologia, Saúde Doença e Farmacologia em práticas interdisciplinares (Cunha *et al.*, 2023).

A predominância de estudos transversais quantitativos expressa a necessidade de elaborar pesquisas de intervenção quantitativas, estudos qualitativos robustos ou projetos baseados em métodos mistos, além de explicar melhor o processo de produção de objetos de aprendizagem, tecnologias educacionais e dos roteiros associados às experiências de ER para fins educacionais no contexto da formação em saúde.

No que tange às limitações da presente RI, destacam-se: a utilização do termo “*escape room*” como estratégia única e que não representa um descritor indexado. Todavia, envidaram-se esforços para ampliar as fontes de informação consultadas e a utilização de aplicativo específico para revisões de literatura a fim de minimizar tais limitações.

Outro aspecto a ser considerado é a variação entre cursos da área de saúde em diferentes países, pois o ensino superior pode apresentar variações quando comparadas às 14 profissões de saúde regulamentadas pela Classificação Brasileira de Ocupações (CBO). Contudo, delimitar esse nível de escolaridade permitiu um aprofundamento relevante para caracterizar a atuação docente e discente ao adotarem o ER para fins educacionais, em especial, na Enfermagem, Farmácia, Medicina e Odontologia.

Desenvolver esta revisão reforça a necessidade de constante aprimoramento docente, apoio institucional e envolvimento discente para garantir bons resultados com a utilização do ER durante a graduação de diferentes áreas de saúde. Espera-se que esta investigação incentive estudos no campo da Fisioterapia, Nutrição, Psicologia, entre outras profissões de saúde de modo disciplinar, bem como em espaços que promovam práticas colaborativas e a educação interprofissional em saúde.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao considerar as evidências científicas sintetizadas sobre as experiências com o uso do ER para fins educativos no ensino de graduação em saúde, recomenda-se a sistematização por meio do EscapED Framework no desenvolvimento, no planejamento, na implementação e na avaliação dos ER educacionais em diferentes abordagens, modalidades e contextos acadêmicos.

Todavia, docentes e ou discentes devem considerar critérios alternativos, maneiras criativas e ajustes necessários às realidades institucionais nas quais se inserem e que podem estimular esta estratégia imersiva e inovadora na formação em saúde. Em tempo, sugere-se enfatizar a utilização de ER educacional no ensino técnico, na pós-graduação e na educação em serviços de saúde em futuras revisões e em outras pesquisas aplicadas.

REFERÊNCIAS

ADAMS, V. *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.

ARAÚJO, A. *et al.* Gamificação no Ensino Superior: experiências e potencialidades de jogos sérios e escape rooms no ensino em Saúde. **Livro de resumos Desafios do "Novo normal"-Fórum Interno 21**, p. 19, 2021.

BAKER, C. M.; CRABTREE, G.; ANDERSON, K. Student pharmacist perceptions of learning after strengths-based leadership skills lab and escape room in pharmacy practice skills laboratory. **Currents in Pharmacy Teaching and Learning**, v. 12, n. 6, p. 724-727, 2020.

BOCTOR, L. Active-learning strategies: The use of a game to reinforce learning in nursing education. A case study. **Nurse education in practice**, v. 13, n. 2, p. 96-100, 2013.

BROWN, N.; DARBY, W.; CORONEL, H. An escape room as a simulation teaching strategy. **Clinical Simulation in Nursing**, v. 30, p. 1-6, 2019.

CAIN, J. Exploratory implementation of a blended format escape room in a large enrollment pharmacy management class. **Currents in Pharmacy Teaching and Learning**, v. 11, n. 1, p. 44-50, 2019.

CAVALCANTI, C. C.; FILATRO, A. **Metodologias inovativas na educação presencial, a distância e corporativa**. Saraiva Educação SA, 2018.

CLARKE, S. *et al.* EscapED: A framework for creating educational escape rooms and interactive games to for higher/further education. **International Journal of Serious Games**, v. 4, n. 3, p. 73-86, 2017.

CLAUSON, A. *et al.* An innovative escape room activity to assess student readiness for advanced pharmacy practice experiences (APPEs). **Currents in Pharmacy Teaching and Learning**, v. 11, n. 7, p. 723-728, 2019.

CORDEIRO, A. M. *et al.* Revisão sistemática: uma revisão narrativa. **Revista do colégio brasileiro de cirurgiões**, v. 34, p. 428-431, 2007.

CUNHA, M. L. R. *et al.* Nursing students' opinion on the use of Escape ZOOM® as a learning strategy: Observational study. **Teaching and Learning in Nursing**, v. 18, n. 1, p. 91-97, 2023.

DITTMAN, J. M. *et al.* The COMET framework: A novel approach to design an escape room workshop for interprofessional objectives. **Journal of Interprofessional Care**, v. 36, n. 1, p. 161-164, 2022.

EDWARDS, T.; BOOTHBY, J.; SUCCHERALLI, L. Escape room: Using an innovative teaching strategy for nursing students enrolled in a maternity clinical course. **Teaching and learning in nursing**, v. 14, n. 4, p. 251-253, 2019.

RANCO, P. F.; DELUCA, D. A. Learning through action: Creating and implementing a strategy game to foster innovative thinking in higher education. **Simulation & Gaming**, v. 50, n. 1, p. 23-43, 2019.

FRIEDRICH, C. *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.

FRIEDRICH, C. *et al.* Interprofessional health care escape room for advanced learners. **Journal of Nursing Education**, v. 59, n. 1, p. 46-50, 2020.

GEE, J. P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**, v. 27, n. 01, p. 167-178, 2009.

GÓMEZ-URQUIZA, J. L. *et al.* The impact on nursing students' opinions and motivation of using a "Nursing Escape Room" as a teaching game: A descriptive study. **Nurse education today**, v. 72, p. 73-76, 2019.

GRANDE-DE-PRADO, M. *et al.* Edu-escape rooms. **Encyclopedia**, v. 1, n. 1, p. 12-19, 2020.

GREEN, B. N.; JOHNSON, C. D.; ADAMS, A. Writing narrative literature reviews for peer-reviewed journals: secrets of the trade. **Journal of chiropractic medicine**, v. 5, n. 3, p. 101-117, 2006.

GUTIÉRREZ-FALLAS, L. F. Escape Room no ensino das funções: uma experiência de gamificação. **Debates em Educação**, v. 16, n. 38, p. e16081-e16081, 2024.

JAMBHEKAR, K.; PAHLS, R. P.; DELONEY, L. A. Benefits of an escape room as a novel educational activity for radiology residents. **Academic Radiology**, v. 27, n. 2, p. 276-283, 2020.

KANEKO, R. M. U.; LOPES, M. H. B. de M. Realistic health care simulation scenario: what is relevant for its design?. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, v. 53, p. e03453, 2019.

KIBBLE, J. D. *et al.* Team-based learning in large enrollment classes. **Advances in physiology education**, v. 40, n. 4, p. 435-442, 2016.

KROSKI, E. **Escape Rooms and other immersive experiences in the library.** American Library Association, 2018.

MAKRI, A.; VLACHOPOULOS, D.; MARTINA, R. A. Digital escape rooms as innovative pedagogical tools in education: A systematic literature review. **Sustainability**, v. 13, n. 8, p. 4587, 2021.

MORRELL, B. L. M.; EUKEL, H. N. Escape the generational gap: A cardiovascular escape room for nursing education. **Journal of Nursing Education**, v. 59, n. 2, p. 111-115, 2020.

MULLINS, J. K.; SABHERWAL, R. Gamification: A cognitive-emotional view. **Journal of Business Research**, v. 106, p. 304-314, 2020.

NICHOLSON, S. Creating engaging escape rooms for the classroom. **Childhood Education**, v. 94, n. 1, p. 44-49, 2018.

NICHOLSON, S. The state of escape: Escape room design and facilities. **Meaningful Play**, v. 2016, p. 1-20, 2016.

O'BRIEN, K.; PITERA, J. Gamifying instruction and engaging students with Breakout EDU. **Journal of Educational Technology Systems**, v. 48, n. 2, p. 192-212, 2019.

OLASO-GONZÁLEZ, G.; PIQUERAS-FRANCO, M.; ROMÁ-MATEO, C. Implementación de recursos narrativos audiovisuales en una escape room educacional digital. "Alimental, querida Watson: El extraño caso de las misteriosas luces verdes de la Torre de Londres". In: **In-Red 2022-VIII Congreso Nacional de Innovación Educativa y Docencia en Red**. Editorial Universitat Politècnica de València, p. 922-935, 2022.

PRONT, L. *et al.* Gaming in nursing education: a literature review. **Nursing education perspectives**, v. 39, n. 1, p. 23-28, 2018.

RANDOLPH, J. A guide to writing the dissertation literature review. **Practical assessment, research, and evaluation**, v. 14, n. 1, p. 13, 2019.

ROMAN, P. *et al.* The escape room as evaluation method: A qualitative study of nursing students' experiences. **Medical teacher**, v. 42, n. 4, p. 403-410, 2020.

STRINGFELLOW, E. J. Escaping the classroom: Replacing traditional lecture with interactive learning stations in nursing education. **Nursing Education Perspectives**, v. 42, n. 6, p. E152-E153, 2021.

SUBHASH, S.; CUDNEY, E. A. Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. **Computers in human behavior**, v. 87, p. 192-206, 2018.

TARALDSEN, L. H. *et al.* A review on use of escape rooms in education-touching the void. **Education Inquiry**, v. 13, n. 2, p. 169-184, 2022.

TERCANLI, H.; MARTINA, R.; DIAS, M. F. (Ed.). Educational Escape Rooms in Practice: research, experiences, and recommendations. **Journal of Serious Games**, v. 4, n. 3, p. 73-86, 2021.

VELDKAMP, A. *et al.* Escape education: A systematic review on escape rooms in education. **Educational Research Review**, v. 31, p. 100364, 2020.

WHITTON, N. Playful learning: tools, techniques, and tactics. **Research in learning technology**, v. 26, 2018.

CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA

Simone Mantuan Marciano: Concepção e delineamento do trabalho; Coleta e Análise dos Dados; Participação da discussão dos resultados; Redação do manuscrito e revisão crítica do conteúdo; Aprovação da versão final do manuscrito.

Meline Rossetto Kron-Rodrigues: Concepção e delineamento do trabalho; Coleta e Análise dos Dados; Participação da discussão dos resultados; Redação do manuscrito e revisão crítica do conteúdo; Aprovação da versão final do manuscrito.

Débora Rodrigues Vaz: Participação da discussão dos resultados; Redação do manuscrito e revisão crítica do conteúdo; Aprovação da versão final do manuscrito.

Larayne Gallo Farias Oliveira: Participação da discussão dos resultados; Redação do manuscrito e revisão crítica do conteúdo; Aprovação da versão final do manuscrito.

Alfredo Almeida Pina-Oliveira: Concepção e delineamento do trabalho; Coleta e Análise dos Dados; Participação da discussão dos resultados; Redação do manuscrito e revisão crítica do conteúdo; Aprovação da versão final do manuscrito.