

## Trabalho apresentado no 25º CBCENF

**Título:** ESCAPE ROOM COMO ESTRATÉGIA DE SENSIBILIZAÇÃO DE SOFT SKILLS DE LIDERANÇA NA FORMAÇÃO DE ENFERMAGEM

**Relatoria:** Caroline da Silva Fonseca Paulo  
Chennyfer Dobbins Abi Rached  
Sofia de Souza Cruz

**Autores:** Giovanna Micucci Pires Amaral  
Maria Helena Cardoso da Mota  
Ester de Souza Farinaci  
Emili Amani Alves da Cruz

**Modalidade:** Pôster

**Área:** Formação, Educação e Gestão em Enfermagem

**Tipo:** Pesquisa

**Resumo:**

Introdução: A formação do enfermeiro requer o desenvolvimento de competências, sendo enfatizada como uma das competências nas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) para o exercício da enfermagem, a Liderança. A falta do desenvolvimento da liderança discente durante a formação pode comprometer a atuação inicial profissional, logo, universidades podem adotar diferentes estratégias de ensino-aprendizagem para essa finalidade, dentre elas a gamificação. Estudos apontam que há maior interesse em querer aprender quando o utiliza-se um método lúdico. Objetivo: utilizar a aplicação do Escape Room como instrumento de apoio ao desenvolvimento da liderança na formação discente de enfermagem. Metodologia: Grupo focal com 10 discentes do curso de graduação em enfermagem. Aplicado o Escape room como estratégia de metodologia ativa para o aprendizado do trabalho colaborativo, comunicação, engajamento, gestão de conflitos, características essenciais para ser um líder de sucesso. Após o jogo, foi feita uma sessão de debriefing trazendo percepções e habilidades aplicadas. Resultados: A gamificação propiciou o aprendizado da liderança e seus aspectos, reflexões sobre engajamento, trabalho em equipe, gestão de tempo e de conflitos contribuindo para o exercício da liderança na enfermagem. Estudantes verbalizaram o sentido positivo e agregativo da estratégia de gamificação para a formação universitária no que tange a competência da liderança. Todos os participantes puderam valorizar a relação com o outro, o trabalho colaborativo, compreender os aspectos da gestão de problemas, o impacto das ações, bem como de que maneira pode afetar o âmbito do trabalho. Considerações finais: A gamificação é uma metodologia ativa que torna o aprendizado lúdico e prazeroso, de fácil assimilação. Aplicar o método de gamificação para o ensino da liderança facilita o aprendizado, sendo essa uma estratégia para a formação de profissionais mais preparados e conscientes para a criação de locais de trabalho positivos, que promovam o bem estar e o engajamento dos trabalhadores.