

RESUMO - RELATO DE EXPERIÊNCIA

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO EM SAÚDE: EXPERIÊNCIA DE RESIDENTES EM ESCAPE ROOM

Giselle Souza De Paiva (giselle.paiva@ebserh.gov.br)

Danielle Wisniewsky (danielle.wisniewski@ebserh.gov.br)

Aracele Tenório De Almeida E Cavalcanti (aracele.cavalcanti@ebserh.gov.br)

Introdução: A incorporação de estratégias baseadas em simulação e gamificação tem ampliado o uso de metodologias ativas na educação em saúde, com foco no desenvolvimento de competências técnicas e não técnicas. O escape room em saúde configura-se como uma modalidade de simulação de média fidelidade que integra resolução de problemas, tomada de decisão sob pressão e trabalho em equipe, favorecendo aprendizagem experiencial e engajamento. Objetivo: Descrever a implementação e os resultados de uma estratégia educacional baseada em escape room para residentes em saúde, com foco no desenvolvimento de competências interprofissionais. Método: Relato de experiência realizado em hospital universitário, envolvendo 150 residentes de diferentes áreas da saúde. A atividade foi estruturada como simulação gamificada, com cenário clínico progressivo, pistas sequenciais e desafios baseados em situações assistenciais reais. O desenho instrucional contemplou definição de objetivos educacionais, briefing, execução em pequenos grupos e debriefing estruturado com foco em competências não técnicas. Para avaliação da experiência, utilizou-se a Escala de Experiência em Escape Room em Saúde (EERS), composta por seis domínios: engajamento e imersão; fidelidade; desenvolvimento cognitivo; trabalho em equipe; segurança

psicológica; e reflexão da aprendizagem. Os itens foram avaliados em escala Likert de cinco pontos, com análise descritiva. Resultados: A estratégia apresentou alta aceitação e viabilidade operacional, com participação integral dos residentes. Observou-se predominância de avaliações positivas (=75%) em todos os domínios: engajamento e imersão (83,3%), fidelidade e coerência (80,7%), desenvolvimento cognitivo (78,7%), trabalho em equipe (81,3%), segurança psicológica (76,7%) e reflexão da aprendizagem (79,3%). Os participantes relataram maior envolvimento com o processo de aprendizagem, estímulo ao raciocínio clínico e à tomada de decisão em tempo limitado, além de fortalecimento da comunicação e colaboração interprofissional. O debriefing possibilitou consolidar a aprendizagem e identificar lacunas de conhecimento e comportamento, ampliando o potencial formativo da estratégia. Destaca-se a aplicabilidade da intervenção em diferentes contextos e sua adaptação a cenários de baixa complexidade logística, favorecendo escalabilidade. Conclusão: O uso do escape room como estratégia de simulação gamificada mostrou-se viável, inovador e relevante para a formação de residentes, promovendo engajamento, desenvolvimento de competências não técnicas e aprendizagem significativa. A experiência reforça o potencial da gamificação como ferramenta educacional alinhada às demandas contemporâneas da educação em saúde, com possibilidade de replicação em diferentes cenários formativos.

Palavras-chave: treinamento por simulação; segurança do paciente; educação interprofissional.