

RESUMO - RELATO DE EXPERIÊNCIA

ESCAPE ROOM E OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL NA PÓS-GRADUAÇÃO EM ENFERMAGEM: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Matthews Allan Bezerra Silva (matthews.allan@ufpe.br)

Daniela Barbosa De Lima (daniela.blima23@gmail.com)

Simone Souza De Freitas (simone.souzafreitas@ufpe.br)

Jéssica Soares Dos Anjos Barboza (anjos.barboza@ufpe.br)

Sheila Coelho Ramalho Vasconcelos Moraes (sheila.coelho@ufpe.br)

Introdução: A aprendizagem baseada em técnicas de simulação, como o escape room, na pós-graduação em enfermagem visa aplicar conhecimentos, desenvolver habilidades e proporcionar reflexões sobre tópicos de interesse, contribuindo para o aprimoramento dos envolvidos no processo de ensino em relação à gestão do tempo, habilidades sócio-emocionais e execução de objetivos de aprendizagem¹. Objetivos: Descrever uma experiência com escape room vivenciada durante uma disciplina de pós-graduação em enfermagem com enfoque nos objetivos de desenvolvimento sustentável. Método: Estudo descritivo do tipo relato de experiência sobre desenvolvimento e aplicação de escape room, vivenciado durante disciplina de fundamentos históricos, sociais e antropológicos em um programa de pós-graduação em Enfermagem da Universidade Federal de Pernambuco. Os pós-graduandos elaboraram o escape room como parte da atividade avaliativa final da disciplina, que consistia na organização de um workshop focado nas pontes entre saberes e práticas do constructo morte, à luz dos objetivos de

desenvolvimento sustentável (ODS). Articulou-se o constructo com os ODS's de erradicação da pobreza, fome zero e água limpa e saneamento, elaborando-se um roteiro baseado no framework escapED2 que continha a sinopse norteadora da atividade e um cenário com três tarefas focadas nos ODS's trabalhados. O evento ocorreu no dia 27 de junho de 2025, sendo ofertado à comunidade acadêmica da universidade. A duração do escape room foi de 30 minutos por grupo, incluindo-se o feedback final e debate acerca da atividade. Por se tratar de relato de experiência no qual não identificaram-se participantes, houve dispensa de apreciação por Comitê de Ética. Resultados: A dinâmica desenvolveu-se em uma sala com elementos sonoros e visuais que remetiam ao constructo morte. Os facilitadores apresentaram a grupos de aproximadamente dez participantes, que realizaram as tarefas sequencialmente, e ao final de cada uma obtiveram parte de um código utilizado como resposta no desafio final do escape room. Os participantes envolveram-se ativamente na resolução das tarefas propostas. A discussão durante a atividade e no feedback final demonstrou a repercussão provocada acerca da temática da morte e de sua conexão com os ODS's discutidos, e como mudanças de atitudes pessoais, profissionais e sociais impactam nesse cenário. Ao término, os participantes destacaram a relevância da técnica no ensino superior, reforçando o desejo em participar novamente em outros momentos. Conclusões: O escape room permitiu aos participantes refletirem de forma ativa sobre a temática proposta, destacando a importância de habilidades como trabalho em equipe e raciocínio frente aos objetivos de desenvolvimento sustentável.

Palavras-chave: enfermagem; gamificação; educação de pós-graduação em enfermagem.