

## DESENVOLVIMENTO DE DESAFIOS PARA UMA ESCAPE ROOM INTERDISCIPLINAR

Gabriela Emanuele da Silva<sup>1</sup>; Manuela Mourthé Martins<sup>2</sup>; Maria Luiza Gonçalves Prates<sup>3</sup>; Livia Souza de Paula<sup>4</sup>; Guilherme da Silva Lima<sup>5</sup>; Juliana Ventura de Souza Fernandes<sup>6</sup>; Ederson dos Santos Ramalho<sup>7</sup>; Michele Amaral Brandão<sup>8</sup>;

1 Gabriela Emanuele da Silva, Bolsista Pibic Jr do IFMG, Eletroeletrônica, IFMG Campus Ribeirão das Neves, Ribeirão das Neves - MG; [gabiemanuelesilva@gmail.com](mailto:gabiemanuelesilva@gmail.com)

2 Manuela Mourthé Martins, Bolsista Pibic Jr do IFMG, Eletroeletrônica, IFMG Campus Ribeirão das Neves, Ribeirão das Neves - MG; [manumourthe@hotmail.com](mailto:manumourthe@hotmail.com)

3 Maria Luiza Gonçalves Prates, Aluna voluntária do projeto, Eletroeletrônica, IFMG Campus Ribeirão das Neves, Ribeirão das Neves - MG; [marialuizagoncalves446@gmail.com](mailto:marialuizagoncalves446@gmail.com)

4 Livia Souza de Paula, Aluna voluntária do projeto, Eletroeletrônica, IFMG Campus Ribeirão das Neves, Ribeirão das Neves - MG; [souzaplivia@gmail.com](mailto:souzaplivia@gmail.com)

5 Guilherme da Silva Lima, Orientador: Pesquisador do IFMG, Campus Ribeirão das Neves; [guilherme.silva@ifmg.edu.br](mailto:guilherme.silva@ifmg.edu.br)

6 Juliana Ventura de Souza Fernandes, Professora do IFMG Campus Ribeirão das Neves, Ribeirão das Neves - MG; [juliana.fernandes@ifmg.edu.br](mailto:juliana.fernandes@ifmg.edu.br)

7 Ederson dos Santos Ramalho, Professor do IFMG Campus Ribeirão das Neves, Ribeirão das Neves - MG; [ederson.ramalho@ifmg.edu.br](mailto:ederson.ramalho@ifmg.edu.br)

8 Michele Amaral Brandão, Professora do IFMG Campus Ribeirão das Neves, Ribeirão das Neves - MG; [michele.brandao@ifmg.edu.br](mailto:michele.brandao@ifmg.edu.br)

### RESUMO:

*Escape Room* é um jogo ainda pouco disseminado dentro de espaços educacionais formais, visto que os docentes, de uma maneira geral, não o conhecem suficientemente para incluí-lo como uma ferramenta pedagógica. Entretanto, esse jogo encontra uma gama grande de adeptos dentro das comunidades de adolescentes brasileiros. Por se tratar de um jogo conhecido entre os alunos que frequentam o ensino médio, ele se mostra bastante promissor para encontrar aceitação dentro dos espaços educacionais. Este projeto de pesquisa se propõe a elaborar desafios pedagógicos inéditos para comporem o enredo de uma *Escape Room*. Essa ação pode facilitar a aplicação do projeto em outras instituições de ensino para que se possa avaliar com profundidade os ganhos que se alcança com sua aplicação. O desdobramento desse projeto é possibilitar que seja desenvolvido um jogo digital de fácil disseminação e de grande alcance.

**Palavras-chave:** *Escape Room*, Jogos Pedagógicos, Abordagem Interdisciplinar.

### INTRODUÇÃO:

A utilização de jogos em espaços educacionais tem sido uma realidade em diversas instituições de ensino e em diferentes níveis educacionais (LIMA et al., 2020). Eles buscam promover uma imersão dos jogadores em um espaço fora da realidade habitual, onde são necessárias habilidades temporais, espaciais e colaborativas entre os jogadores para se alcançar algum objetivo (TORI, 2010, p 185). Os jogos de representação (*Roleplaying Games*), conhecidos como RPG, têm sido utilizados no Brasil desde a década de 1990 (RIYIS, 2017, p. 15) sendo uma opção de jogo que já encontra diversos professores entusiastas que o utilizam como uma ferramenta pedagógica (RIYIS, 2017). O jogo *Escape Room* ainda não é amplamente utilizado no Brasil como uma alternativa de jogo pedagógico, parte disso se deve ao desconhecimento do jogo por parte dos docentes e parte se deve pôr ainda não se ter investigados com detalhes suas capacidades pedagógicas (LIMA et al., 2020).

A pandemia de Covid – 19 estabeleceu uma necessidade de elaboração de novas estratégias educacionais, as quais precisam ser acompanhadas de uma ressignificação do que é o estudo e como ele está susceptível ao contexto em que o aluno está inserido, tanto sob uma ótica social, quanto familiar e psicológica. Em épocas como essa, marcada pela inviabilidade do ensino presencial, as tecnologias digitais se apresentam como uma alternativa eficaz para a reaproximação e trocas de experiências entre alunos e professores, que, usufruindo de recursos virtuais de ensino e aprendizagem, podem continuar de maneira remota suas atividades. A adesão ao modelo de Ensino Remoto Emergencial (ERE) implicou uma reorganização dos conteúdos trabalhados pelos docentes. Surgiu, dessa forma, uma forma de educação em que os professores expõem,

por meio de aulas síncronas e vídeos gravados, os tópicos a serem desenvolvidos pelos alunos ao longo daquela etapa.

O estudo “COVID-19, isolamento social e sofrimento psíquico: Fatores mediadores” realizado pela Unifesspa (REIS, 2020), mostrou alguns dos efeitos da solidão e do sofrimento psicológico durante a pandemia. Segundo o estudo, 71,03% das mulheres e 40,71% dos homens que responderam os questionários apresentaram sintomas clinicamente relevantes de sofrimento psicológico. É evidente que a situação que nos encontramos, implica que adotemos o isolamento social como forma de combater a disseminação do vírus da Covid-19. No entanto, tal isolamento promove uma sensação de solidão, que por si só é um preditor da ansiedade, dentre outros transtornos psicológicos. No âmbito educativo os dados não se distanciam dessa realidade. É de conhecimento comum que o contexto pandêmico é, sobretudo desafiador, e o isolamento social é um fator que intensifica o adoecimento da população, em especial dos estudantes, obrigados a adequar bruscamente suas rotinas ao que hoje se conhece como “novo normal”. O medo de ser contaminado, somado ao estresse diário dos afazeres que precisam ser cumpridos, instala uma realidade instável que pode acarretar transtornos de ordem psicológica, como ansiedade, pânico e depressão. Tendo isso em vista, a elaboração de um *Escape Room* é uma tentativa de adaptar as atuais necessidades dos alunos do Campus, com o objetivo principal de transmitir conhecimento de forma coesa e dinâmica. Sendo uma forma de jogo interdisciplinar, que de forma lúdica, aprimora os conhecimentos do discente quanto as temáticas abordadas nele.

Dado o exposto, o projeto *Escape Room* foi pensado e construído com a intenção de promover o entrosamento virtual entre alunos do IFMG – Campus Ribeirão das Neves, contribuindo de maneira criativa para o desenvolvimento de habilidades interdisciplinares. O jogo busca trazer desafios inédito adaptados para um cenário totalmente virtual, para tal a proposta de jogo é dividida em três etapas ou missões. O jogo incentiva nos participantes: a capacidade de associar imagens a um evento histórico, analisando obras que compunham acervos de chamada “Arte Degenerada”, perseguida e censurada por Hitler durante a Alemanha nazista; refletir acerca de parâmetros morais que hoje estão presentes nos experimentos da comunidade científica geral e que, em dado momento histórico, não eram levados em consideração; pensar sobre a vulnerabilidade de grupos perseguidos durante a segunda grande guerra e em como essas perseguições afetaram seus descendentes; etc.

#### **METODOLOGIA:**

O projeto que origina esse resumo tem por natureza ser um estudo qualitativo de natureza exploratória, conduzido por docentes das áreas de Eletroeletrônica, Administração, História e Informática. Trata-se da proposição de desafios interdisciplinares inéditos para uma *Escape Room*.

Os desafios do jogo são criados de forma participativa entre alunos e professores envolvidos no projeto. Reuniões virtuais estão sendo conduzidas para discutir e avaliar pedagogicamente quais desafios tem potencial para serem utilizados no jogo. Destacamos que o jogo está em processo de desenvolvimento e ainda não passou por aplicação e validação junto a seu público-alvo. Pretende-se com essa proposição inicial nortear as dimensões teórico-metodológicas da *Escape Room*.

#### **RESULTADOS:**

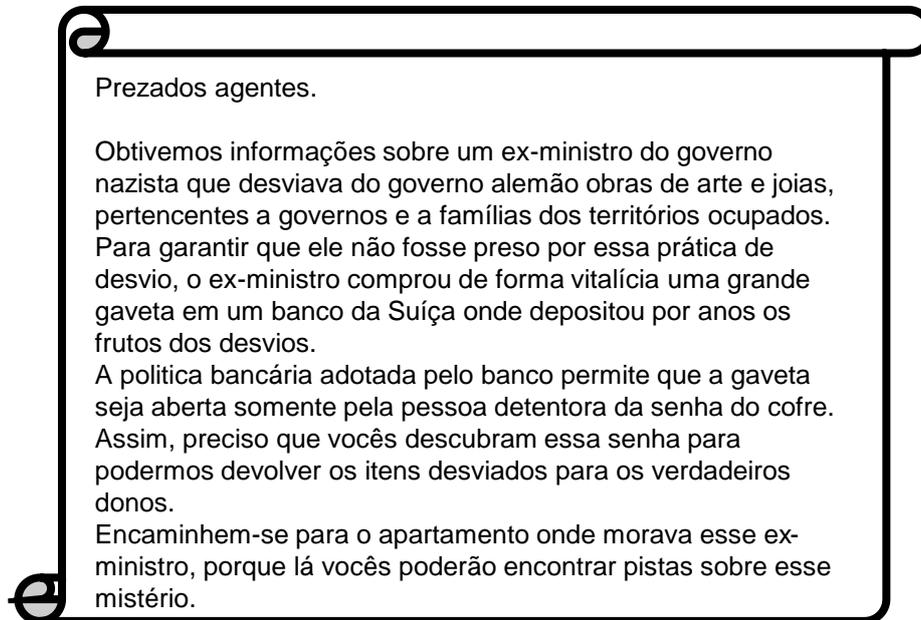
Em resumo, o jogo tem como foco central discutir os impactos causados pelas políticas e pelas ações da Alemanha nazista durante a segunda guerra mundial e seus reflexos no pós guerra, conduzindo os alunos a reflexão sobre três questões transversais: patrimônio cultural artístico, ética em pesquisa e atuação de grupos supremacistas. A seguir, são elencadas a dinâmica do jogo e as componentes pedagógicas que são exploradas.

O jogo se inicia com os alunos sendo convidados a se transformarem em agentes de uma organização investigativa que tem como missão recuperar informações que estão confinadas em um cofre de uma instituição financeira. Tais informações foram deixadas trancadas por um ministro do governo nazista para que ao final da guerra ele pudesse reaver com segurança e integralidade o que havia deixado confinado. Os agentes são convocados para a missão através de instruções iniciais que são passadas pelo supervisor da missão através de uma carta convidativa, conforme Figura 1.

Durante a primeira missão, intitulada “Repatriação de Acervo Artístico”, os jogadores terão que associar as obras de arte selecionadas às suas respectivas fichas técnicas, as quais contém informações importantes sobre o contexto no qual foram produzidas, bem como as mensagens contidas em suas entrelinhas, que, na

maioria das vezes, denunciavam as condições vivenciadas pelos artistas. O sucesso do agente nessa parte depende da sua capacidade de assimilar uma descrição formal a uma imagem, observando os elementos que a compõem e interpretando seu objetivo de produção. Na Figura 2 é apresentado um exemplo de uma das obras de arte que serão utilizadas ao longo do desafio.

Figura 1: Carta de instruções para os jogadores.



Fonte: Elaborada pelos Autores

Figura 2: Felix Nussbaum, 'O refugiado' (1939).



Fonte: Educação & Cultura (2016).

Na missão seguinte, são apresentados alguns resultados de pesquisas desenvolvidas por agentes do nazismo e/ou em campos de concentração. Tais pesquisas envolvem seres humanos (muitas pesquisas psicológicas/médicas sobre desenvolvimento humano foram realizadas em situações bastante violentas, utilizando judeus, pessoas negras ou com deficiências como seus objetos de estudo). São expostas as problemáticas envolvendo esses avanços tecnológicos (seus contextos e impasses éticos). A partir daí, defende-se e se esclarece a necessidade de criação de protocolos de ética em pesquisa.

A terceira e última missão está pautada no desmonte de uma organização nazifascista recente. A adesão social ao Terceiro Reich por parte da população alemã/europeia, o compartilhamento de valores conservadores por essas sociedades e a existência de grupos que se baseavam nos princípios defendidos pelo Reich, antes mesmo da 2ª Guerra, são os principais contribuintes para a ressurgimento de Estados autoritários (ditaduras latino-americanas nas décadas de 1960-1980, por exemplo) e de grupos neonazistas. Estes são o alvo dos jogadores, que, para alcançarem êxito nessa etapa, precisam desenvolver estratégias capazes de aboli-los. Espera-se que os jogadores ao participarem do jogo aprimorem seus conhecimentos e desenvolvam seu senso crítico, acerca dos eventos ocorridos ao longo da segunda guerra mundial, assim como suas consequências para a atualidade.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

O escopo desse projeto é a proposição de desafios para a elaboração de um jogo conhecido como *Escape Room*. A quantificação dos ganhos educacionais envolvidos na aplicação do jogo ainda deve ser objeto de investigação desse projeto de pesquisa no futuro. Através dessa quantificação será possível avaliar indicadores de envolvimento dos alunos no jogo, como motivação e interesse, além de indicadores de desenvolvimento de competências prevista nos projetos pedagógicos dos cursos.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

Educação & Cultura. Felix Nussbaum, O Refugiado. 2016. <http://culturaeducacao.blogspot.com/2016/02/artedo-holocausto-obra-dos-judeus.html>

Faro, A., Bahiano, M. de A., Nakano, T. de C., Reis, C., Silva, B. F. P. da, & Vitti, L. S. (2020, June 1). COVID-19 e saúde mental: a emergência do cuidado. *Estudos de Psicologia (Campinas)*. <https://www.scielo.br/j/estpsi/a/dkxZ6QwHRPhZLsR3z8m7hvF/?lang=pt>.

Lima, G. S.; RAMALHO, E. S.; FERNANDES, J. V. S.; DA COSTA JUNIOR, E. *Escape Room: uma proposta de jogo pedagógica no escopo da educação técnica de nível médio. FORSCIENCE*, v. 8, p. e00851, 2020.

Reis, L. (2020, October 6). Pesquisa da Unifesspa mostra como o isolamento social impactou a saúde mental das pessoas. Portal UNIFESSPA. <https://www.unifesspa.edu.br/unifesspa-na-midia/4843-pesquisa-da-unifesspa-mostra-como-o-isolamento-social-impactou-a-saude-mental-das-pessoas>.

Riyis, M. T. *Simplex - Sistema Inicial para Mestres – Professores Lecionarem através de uma Estratégia Motivadora: Um Manual Prático para o uso dos Jogos Cooperativos de Representação e RPG na Educação*. São Paulo: Jogo de Aprender, julho, 2017.

Souza, E. P. Educação em tempos de pandemia: desafios e possibilidades. *Cadernos de Ciências Sociais Aplicadas*. Ano XVII, v. 17, nº 30, julho/dezembro, 2020.

Tori, R. *Educação sem Distância: As Tecnologias Interativas na Redução de Distâncias em Ensino e Aprendizagem*. São Paulo: Senac, 2010.