

O “*Escape Room*” como forma de desenvolvimento de habilidades

“*Escape Room*” as a way to develop abilities

RESUMO

Lucas do Prado Pinto
lucaspinto@alunos.utfpr.edu.br
Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil

Cassio Henrique dos S. Amador
cassioamador@utfpr.edu.br
Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil

Mauricio Iwama Takano
takano@utfpr.edu.br
Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil

Cristiano Marcos Agulhari
agulhari@utfpr.edu.br
Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil

Bianca de Andrade
biancaandrade@alunos.utfpr.edu.br
Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil

João Victor Mariano Licorini
licorini@alunos.utfpr.edu.br
Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil

Igor Gabrig Barboza
igorbarboza@alunos.utfpr.edu.br
Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil

O projeto faz a criação e apresentação de *Escape Rooms*, desenvolvido por alunos e professores do câmpus Cornélio Procópio. Cada sala apresenta quebra-cabeças, relacionados com uma história diferente, que devem ser resolvidos por um grupo de 6 a 8 pessoas, num tempo entre 20 a 30 minutos. Durante os dois últimos semestres, o segundo do ano de 2018 e o primeiro do ano de 2019, 3 salas novas foram montadas, com enredo, *puzzles* e decoração inéditos. Salas já existentes foram também reapresentadas, junto com as novas, em eventos dentro da UTFPR, mas também fora. Neste trabalho, foi falado das salas, *puzzles*, e eventos participados, assim como dos benefícios que elas trazem tanto para a equipe executora quanto para os participantes.

PALAVRAS-CHAVE: Enigmas lógicos. Arte e eletrônica. Atuação. *Escape Room*.

ABSTRACT

This project creates and presents *Escape Rooms*, developed by students and teachers of the Cornélio Procópio campus. Each room features puzzles, related to a different story, which should be solved by a group of 6 to 8 people, in a period between 20 to 30 minutes. During the last two semesters, the second of the 2018 and the first of 2019, 3 new rooms have been set up, featuring new storylines, puzzles and decorations. Existing rooms were showed again, together with the new ones, at events at UTFPR and in other institutions. In this paper, it was talked about the rooms, puzzles, and attended events, as well as the benefits they can bring to the performing team and the participants.

KEYWORDS: Logic puzzles. Art and electronics. Acting. *Escape Room*.

Recebido: 19 ago. 2019.

Aprovado: 01 out. 2019.

Direito autoral: Este trabalho está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.



INTRODUÇÃO

O "Escape Room" é uma sala no qual um grupo de participantes precisa desvendar algum mistério, num tempo pré-determinado, através da resolução de quebra-cabeças. Estes quebra-cabeças são de diversos tipos, e estão espalhados pela sala, misturados com outros itens que fazem parte da história criada para um determinado evento.

As salas podem ser projetadas de inúmeras formas diferentes, de modo que qualquer pessoa possa jogar, independente de sua idade, sexo, orientação sexual, etnia ou religião. Pessoas com limitações físicas e mentais são especialmente favorecidas pelos estímulos que os jogos oferecem, em muitos casos podendo até mesmo auxiliar no seu tratamento. Os jogos são também muito importantes para as crianças e para os idosos, estimulando a atividade cerebral, auxiliando no desenvolvimento intelectual e social dos participantes.

Cada sala pode ser desenvolvida de forma a possuir uma característica multidisciplinar, ou seja, conhecimento de mais de uma disciplina deve ser utilizado para se conseguir jogá-lo de forma plena. Para os voluntários da UTFPR que participam do projeto, pode ser uma oportunidade de desenvolver diferentes habilidades. Como pode ser visto na Tabela 1, muitos ao entrar no projeto não possuem habilidades manuais ou artísticas, pois se especializaram em conhecimentos técnicos de eletrônica e/ou informática.

Tabela 1 – Percentual de habilidades de estudantes, conforme informado no cadastro para voluntários. Total de 37 estudantes

Habilidades	Percentual (%)
Organização de material, cronograma, etc.	19,6
Circuitos analógicos	15,7
Eletrônica	14,7
Criar histórias	13,7
Confeccionar objetos em papel	12,7
Confeccionar objetos em madeira	6,9
Criação de material gráfico	5,9
Desenho artístico	5,9
Produção de vídeos	4,9

Fonte: Autoria própria (2019).

Este projeto ocorre em forte parceria com o projeto "LUDICO - Laboratório Universitário de Desenvolvimento de Inteligências e Cognições", de *board games*, do mesmo câmpus.

Até o momento já foram montadas 4 salas diferentes, apresentadas em diversas ocasiões: "Missing", sobre um rapaz que foge de casa, e os participantes precisam descobrir o porquê, e para onde ele foi; "Amarelos", sobre um grupo de viajantes do tempo que precisam descobrir um importante mistério que pode mudar a história; "Quarentena", onde um grupo de pesquisadores precisa encontrar um antídoto para uma infecção, que já pode ter atacado um deles; e "Amálgama", com temática *nerd*, onde diferentes mundos famosos se misturam em uma sala, e os participantes precisam encontrar as esferas do dragão.

MATERIAL E MÉTODOS

O projeto foi desenvolvido no período 2018-2019 com 4 alunos voluntários, e alguns outros alunos que participaram esporadicamente de alguns eventos (Figura 1). Em cada evento a participação dos estudantes é essencial, seja para atender o público, seja para atuar dentro da sala.

Figura 1 – Alunos voluntários e ajudantes



Fonte: Autoria própria (2019).

O desenvolvimento de uma sala é realizado em conjunto com os estudantes, inicialmente sendo definido um tema para a sala, e então, começa-se a preparar a história que será contada. Um roteiro é criado, em conjunto, que deverá constar cada etapa da atividade, desde como é a recepção e introdução do tema para cada grupo de participantes, até cada puzzle e o final da sala. Como exemplo, a Figura 2, mostrando um vídeo introdutório de uma das salas.

Figura 2 – Vídeo produzido



Fonte: Autoria própria (2019).

Após o início dos trabalhos no roteiro, os *puzzles* da sala são definidos e confeccionados. Esta etapa é a mais longa, pois os *puzzles* podem ser complexos, sendo necessário avaliar a dificuldade de cada um, e devem ser adequados à história e ao público esperado. Por exemplo, se o público esperado for de estudantes de engenharia, eles podem ter conteúdo mais tecnológico, do que *puzzles* para um público mais diverso.

Na Figura 3, uma foto com uma peça criada para um quebra-cabeça, na qual pedaços de uma mensagem cifrada precisam ser encaixadas, utilizando jogo de luz e espelhos da caixa, para mostrar uma senha.

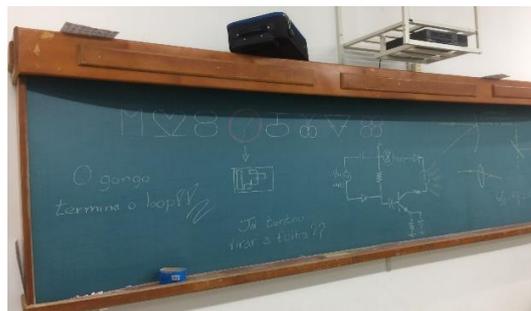
Figura 3 – Peça criada para quebra-cabeça



Fonte: Autoria própria (2019).

O número de *puzzles* também é importante para ditar o tempo máximo que cada grupo terá em cada sala. Durante esse processo, o roteiro pode ser atualizado e ao final, testes são realizados, para se ter noção da dificuldade e tempo para resolver a sala, sendo o roteiro alterado, caso necessário. E por fim, a decoração e ambientação são confeccionadas, além dos vídeos que são apresentados aos participantes. Todo esse processo pode levar até 6 meses. Na Figura 4, uma foto com uma parte da sala montada, mostrando o quadro com desenhos, dicas e quebra-cabeças, maleta com cadeado, e papéis espalhados.

Figura 4 – Quadro com dicas e instruções



Fonte: Autoria própria (2019).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nos dias 7 e 8 de julho ocorreu o evento *Dreams World*, em Londrina. O evento tinha um público de aproximadamente 2 mil pessoas. Foram apresentadas as salas “Quarentena” e “Amarelos”, com aproximadamente 300 participantes. Na Figura 5, uma foto de um dos grupos que participaram.

Figura 5 – Exemplo de grupo do *Dreams World*



Fonte: Autoria própria (2019).

Nos dias 25 e 26 de agosto ocorreu o evento *Cosplay Realm*, com a sala “*Missing*”, adaptada para a temática do evento, envolvendo discriminação com pessoas que fazem cosplay. Na UTFPR foi apresentada a sala “*Amarelos*” e “*Quarentena*” nos dias 17/11 e 01/12, como visto na Figura 6.

Figura 6 – Grupo assistindo o vídeo inicial de uma sala.



Fonte: Autoria própria (2019).

No dia 25 de maio de 2019 ocorreu o evento “*Level UP*”, em parceria com a faculdade Positivo, conforme Figura 7.

Figura 7 – Evento “*Level UP*”



Fonte: Autoria própria (2019).

CONCLUSÃO

Analisando o lado dos participantes, estes relataram experiências extremamente positivas, na qual passaram momentos descontraídos, no qual sofreram uma experiência de catarse de seu cotidiano. Ao participarem das salas, entraram nas histórias ali mostradas, se envolvendo com a trama e com os *puzzles* apresentados. De acordo com Sugar (2019), “em um mundo caótico, *escape rooms* fazem sentido”, ou seja, as salas são atrativas por apresentarem problemas que apresentam soluções, e os participantes sabem que os *puzzles* possuem uma solução, ao contrário do que ocorre no mundo real, onde muitos problemas não tem solução ou sequer um significado. Os participantes se sentem estimulados, pois é necessário utilizar diferentes habilidades, como lógica, raciocínio rápido, associação de formas, entre outras, para resolver os diferentes quebra-cabeças.

Olhando pelo lado dos estudantes voluntários, assim como professores, a experiência de participar das apresentações das salas foi muito gratificante, pois permite vivenciar a interação dos participantes com os *puzzles* que foram planejados, podendo-se observar como reagem, tanto de forma positiva quanto negativa aos variados níveis de dificuldade. Pode-se observar como os participantes resolvem de maneiras diferentes das originalmente pensadas, o que

faz os voluntários refletirem sobre como produtos podem ser diferentemente interpretados, o que auxiliará no futuro deles como engenheiros.

A interação nas salas obriga os responsáveis a cuidarem e improvisarem, tanto em termos de atuação quanto com ajustes feitos no momento. O relato de todos é que é muito estimulante e recompensador participar da apresentação das salas.

Por fim, os voluntários tiveram que desenvolver diferentes habilidades, pois, como pode ser visto na Tabela 1, muitos entraram ali com pouca ou nenhuma experiência na parte artística e habilidades manuais.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho não seria possível sem o apoio do Departamento Acadêmico de Ciências da Natureza, pela cessão de espaços e equipamentos, do Departamento Acadêmico de Mecânica, pela utilização dos equipamentos, e pela Diretoria de Relações Externas e Comunitárias, pelo apoio com o transporte.

REFERÊNCIAS

CAROLEI, Paula; BRUNO, Gabriel da Silva; EVANGELISTA, Henrique. Framework para construção de Escapes pedagógicos. In: PBL2018 INTERNATIONAL CONFERENCE, 2018, Santa Clara. Anais eletrônicos. Santa Clara, PAN-PBL, 2018. Disponível em: <http://pbl2018.panpbl.org/wp-content/uploads/2018/06/Framework-para-construc%CC%A7a%CC%83o-de-Escapes-Pedago%CC%81gicos-v2.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2018.

GARDNER, Howard. Inteligências múltiplas: a teoria na prática / Howard Gardner; Tra. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

MERIZIO, L. Q.; ROSSETTI, C. B. Brincadeira e amizade: Um estudo com alemães, brasileiros e libaneses. *Psicol. Argum.*, v. 26, n. 55, p. 329-339, 2008.

NICHOLSON, S. (2015). Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities, 133. Disponível em: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2018.

PEREIRA, R. F.; FUSINATO, P. A.; NEVES, M. C. D. (2009). Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de física. In: VII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências, 7, 2009, Florianópolis. Anais eletrônicos... Belo Horizonte: UFMG, 2009. Disponível em: <http://posgrad.fae.ufmg.br/posgrad/viienpec/pdfs/1033.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2018.

STRAPASON, L. P. R. O uso de jogos como estratégia de ensino e aprendizagem da matemática no 1o ano do ensino médio. 2011. 194 f. Dissertação (Mestrado) Mestrado profissionalizante em ensino de física e matemática, Centro Universitário Franciscano de Santa Maria. Santa Maria, 2011.