

O “Escape Room” como forma de desenvolvimento de habilidades

“Escape Room” as a way to develop abilities

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

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

Leandro Cesar do N. Bertoldi

leandrobortoldi@alunos.utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil

Lucas Borba

lucasborba@alunos.utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil

Recebido: 19 ago. 2020.

Aprovado: 01 out. 2020.

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

RESUMO

O projeto faz a criação e apresentação de *Escape Rooms*, desenvolvido por alunos e professores do campus 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 2018 and the first of 2019, 3 new rooms have been set up, featuring new storylines, puzzles and decorations. Existing rooms were shown 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: Keyword one. Keyword two. Keyword three.



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 ambientar a sala. Além de estimular a atividade cerebral, as salas incentivam o trabalho em equipe, auxiliando no desenvolvimento social dos participantes. Os quebra-cabeças envolvem variadas áreas, tais como eletrônica, lógica, física e habilidades motoras, estimulando a integração destas diferentes áreas nos estudantes participantes.

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 também são 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 (2020).

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 pode ser dividido em duas principais etapas, criação e apresentação, descritas abaixo. Em seguida foi colocada a descrição dos materiais utilizados e também algumas atividades que foram desenvolvidas durante o período de pandemia.

CRIAÇÃO DE UMA SALA

Em reunião com os integrantes do projeto, é criada uma história base para uma determinada sala. A partir disso, são definidos quais *puzzles* podem ser utilizados na história, e a confecção destes é iniciada. Quando este processo está avançado, é definida a decoração da sala, para estar relacionada com a história, e com dicas e informações ligadas aos *puzzles*.

Vídeos são produzidos para cada sala, que são passados no início para explicar a história para os participantes, e também são produzidos vídeos para diferentes finais, que dependem do desempenho do grupo.

Quando a sala está próxima de ficar pronta, são realizados vários testes, para ajustar os *puzzles*, tanto com relação à dificuldade quanto ao tempo que se demora para resolvê-los. Após isso a sala pode se considerar pronta para ser apresentada, apesar que, durante as apresentações, ela é constantemente reavaliada, e alterações podem ocorrer mesmo em salas “prontas”. Todo o processo de criação pode levar alguns meses, sendo que a criação da história e dos *puzzles* tomam a maior parte do tempo.

Cada sala pode ser desenvolvida de forma a possuir uma característica multidisciplinar, ou seja, conhecimentos de mais de uma disciplina devem ser utilizados para se conseguir resolvê-la de forma plena. Existem alguns relatos bastante positivos de educadores que realizam este tipo de atividade para incentivar o aprendizado dos alunos. Até o momento já foram montadas 4

salas diferentes, como foi dito anteriormente, e apresentadas em diversas ocasiões.

APRESENTAÇÃO DE UMA SALA

A salas são normalmente apresentadas nos eventos de *Board Games*, que acontecem mensalmente, revezando em dois campus da UTFPR, Londrina e Cornélio Procópio. As salas também são apresentadas em eventos externos, como ocorreu nestes últimos dois semestres no evento da Faculdade Positivo e no Colégio Marcelino Champagnat, em Londrina.

No dia da apresentação, primeiramente a sala é organizada, e isso leva cerca de 30 minutos a 1 hora, após, inicia-se o agendamento dos horários, o tempo entre as salas é o tempo da realização mais o tempo de reiniciar e reorganizar a sala. Por dia de evento, em média, são apresentadas cerca de cinco salas, sendo que cada uma conta com a participação de 4 à 8 pessoas. Durante a realização, um integrante do projeto fica dentro da sala para auxiliar os participantes, e pelo menos outros dois integrantes ficam fora da sala, para realizar o agendamento e para dar instruções aos próximos grupos.

MATERIAIS UTILIZADOS

Para a realização das salas e elaboração dos *puzzles*, diversos materiais são utilizados: desde madeira, papelão e imagens impressas; experimentos de física, como espelhos duplos, ímãs e lâmpadas ultravioletas; programação, para criação de sites e programas para colocar senhas; até equipamentos eletroeletrônicos, como Arduíno, sensores e componentes elétricos diversos. Tudo depende do tema da sala, e do objetivo que se quer com o *puzzle*. A construção dos *puzzles* desenvolve as habilidades dos participantes do projeto, pois muitos estudantes estão acostumados a trabalhar somente com suas áreas de formação, como eletrônica ou computação, e no projeto são orientados a trabalhar com decoração da sala, apresentação do *puzzle* para as outras pessoas, e como colocar a tecnologia a serviço da história da sala.

ATIVIDADES NÃO PRESENCIAIS DEVIDO À PANDEMIA

Durante o período de atividades não presenciais, ocorreram várias reuniões virtuais, pelo *Google Meet*, com os integrantes do grupo, sobre diversos assuntos, na frequência de duas reuniões mensais, com o grupo todo, e uma reunião adicional no mês entre o coordenador e os bolsistas. As atividades desenvolvidas foram:

- a) Confecção de lista de compra de material de consumo, com busca de orçamentos;

- b) Planejamento para criação de um banco de dados dos participantes das salas, que será desenvolvido futuramente;
- c) Criação do site do projeto: escaperoom.cp.utfpr.edu.br;
- d) Criação de uma nova sala, com site próprio, planejamento de puzzles, história e roteiro. A maior parte do que poderia ser planejado e escrito de forma não presencial, já o foi.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante os dois últimos semestres que se passaram, o projeto apresentou salas em eventos que ocorreram, tanto dentro da universidade, nos câmpus de Cornélio Procópio e Londrina, quanto em eventos externos. Foram contadas a participação, entre público interno e externo, de 145 pessoas.

Nos dias 24 de agosto e 21 de setembro ocorreram os eventos do programa de extensão LUDICO - Laboratório Universitário de Desenvolvimento de Inteligências e Cognições, nos câmpus de Cornélio Procópio e Londrina respectivamente. Os eventos contam uma duração de 5 horas cada, sendo que o projeto apresentou duas salas distintas, e contou com a participação de cerca de 35 pessoas no evento de Cornélio Procópio, e cerca de 30 pessoas no evento de Londrina.

Nos dias 26 e 27 de outubro ocorreu o evento “GeekUP”, realizado no Colégio Estadual Marcelino Champagnat, na cidade de Londrina. O evento teve uma duração de 6 horas cada dia, onde 11 grupos realizaram a sala, 6 grupos no primeiro dia e 5 grupos no segundo dia, totalizando aproximadamente 80 participantes, somados nos dois dias.

Ocorreram também convites que não puderam se concretizar, como no final do ano de 2019, para realizar um *escape room* juntamente com a Associação Comercial de Cornélio Procópio, onde esta seria totalmente custeada pela associação. A sala seria realizada no centro da cidade, em uma estrutura montada pela própria associação. Por fim, essa ideia não se concretizou, pois a Associação Comercial não pôde definir uma data que seria de total consenso para todos. No dia 3 de novembro foi dada uma entrevista à rádio RC FM, de Cornélio Procópio.

No início do ano de 2020, o projeto também foi convidado para participar de um evento chamado “AnimeCorp”, que se realizaria em março no Centro de Eventos da cidade de Cornélio Procópio. Porém, dada a paralisação das atividades acadêmicas e comerciais na cidade, devido à pandemia do Covid-19, o evento teve de ser cancelado.

Quando se observa os resultados obtidos da interação dos alunos voluntários do projeto na elaboração, desenvolvimento e criação de histórias, desafios e quebra-cabeças que serão usados nas salas, é possível notar que diversas capacidades e competências podem ser desenvolvidas e melhoradas, tais como

conhecimentos de eletrônica e/ou informática, habilidades manuais e aptidões artísticas. Já quando se observa os resultados obtidos com participantes que realizam a sala, estes relatam um maior desenvolvimento intelectual e social, pois a prática de resolver os desafios encontrados estimula a atividade cerebral.

CONCLUSÃO

Ao se aprofundar na análise do lado dos participantes, estes relataram experiências extremamente positivas, na qual passaram momentos descontraídos e sofreram uma experiência de catarse de seu cotidiano. Ao participarem das salas, os participantes 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 desafios 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.

Quanto aos puzzles, neste ano do projeto, o projeto conseguiu terminar e aprimorar alguns de algumas salas que estavam pendentes, porém devido à pandemia, outros puzzles não puderam ser melhor idealizados. Mas mesmo à distância, os integrantes do projeto têm se dedicado muito para pensar e desenvolver, de maneira teórica e minimamente prática, os desafios e a história que será apresentada em uma sala futura.

Grande parte do tempo dedicado neste ano com relação à criação de novas salas e puzzles foi direcionado para dois projetos que não puderam ocorrer, sendo eles o evento de fim de ano, em parceria com a Associação Comercial de Cornélio Procópio, e o evento chamado “AnimeCorp”, que foi cancelado

devido à pandemia. Sendo assim, todo material que já havia sido preparado e idealizado para esses dois eventos está sendo e será utilizado em uma sala que está em processo de criação e que poderá ser apresentada logo após ser garantida a segurança para uma retomada das atividades na universidade.

AGRADECIMENTOS

À Fundação Araucária pelas bolsas de extensão;

Ao Departamento Acadêmico de Ciências da Natureza (DACIN), pela cessão de espaços e equipamentos;

Ao Departamento Acadêmico de Mecânica (DAMEC), pela utilização dos equipamentos;

À Diretoria de Relações Externas e Comunitárias (DIREC), pelo apoio com o transporte.

REFERÊNCIAS

SUGAR, R. **The great escape**. Vox, 7 ago. 2019. Disponível em: <https://www.vox.com/the-goods/2019/8/7/20749177/escape-room-game>. Acesso em: 16 set. 2020.