

Escape Room: panorama nacional de publicações acadêmicas-científicas

Escape room: national panorama of academic-scientific publications

RESUMO

Bianca Nichelle

bianca2nichelle@gmail.com

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, Paraná, Brasil

Cristiane Beatriz Dal Bosco Rezzadori

crezzadori@utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, Paraná, Brasil

Antonio Aparecido Vital Junior

antonio.2015@alunos.utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, Paraná, Brasil

Bruno Henrique Martarello Rezende

brunobrow31@hotmail.com

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, Paraná, Brasil

Caroline Zucco Salton

carolinezuccosalton2004@gmail.com

Colégio Estadual Professor Dr. Heber S Vargas, Londrina, Paraná, Brasil

Mário Rodrigues Pimenta Netto

mario.neto1@hotmail.com

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, Paraná, Brasil

Recebido: 19 ago. 2020.

Aprovado: 01 out. 2020.

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



Dentre as possibilidades de recursos didáticos que podem ser adotados nas aulas de química, as *escape rooms* são consideradas potentes mediadores no processo de ensino-aprendizagem dos conceitos químicos. Motivados por esta constatação, este trabalho objetiva apresentar e analisar o que pesquisadores discutem a respeito da *escape room* em nosso país no período de 2015 a 2020. A coleta de dados ocorreu por meio de uma varredura nas produções acadêmicas-científicas publicadas nesse período para identificar indícios que remetessem à temática. Nas sete produções levantadas neste período procuramos analisar informações relacionadas a autores, local de publicação, área do conhecimento, objetivo do artigo, nível de ensino a que se destina, dentre outros aspectos. Identificamos que a discussão sobre *escape room* possui pouca representatividade na seara do lúdico, porém os trabalhos publicados fornecem dados interessantes em relação a proposição de desenhos/roteiros para instrumentalizar os interessados a desenvolver experiências de *escape room* ou a implementação de uma aprendizagem baseada em jogos por meio do uso dos jogos de fuga.

PALAVRAS-CHAVE: Salas de fuga. Levantamento bibliográfico. Ensino de Química.

ABSTRACT

Among the possibilities of didactic resources that can be adopted in chemistry classes, escape rooms are considered powerful mediators in the teaching-learning process of chemical concepts. Motivated by this observation, this work aims to present and analyze what researchers discuss about the escape room in our country in the period from 2015 to 2020. Data collection occurred through a scan of academic-scientific productions published in that period to identify evidence that referred to the theme. In the seven productions raised in this period, we tried to analyze information related to authors, place of publication, area of knowledge, objective of the article, level of education for which it is intended, among other aspects. We identified that the discussion about escape room has little representativeness in the field of playfulness, however the published works provide interesting data in relation to the proposal of drawings / scripts to instruct those interested in developing escape room experiences or the implementation of learning based on games by through the use of escape games.

KEYWORDS: Escape Room. Bibliographic survey. Chemistry teachin.



INTRODUÇÃO

O presente trabalho é parte constituinte do projeto de pesquisa “*Escape Classroom: atividades colaborativas e inovadoras nas aulas de Química da Educação Básica*” que volta seus esforços a criar experiências de *escape room* (salas de fuga) nas aulas de Química para alunos de escolas de Ensino Médio públicas do município de Londrina-Paraná a fim de avaliar as competências mobilizadas por meio da utilização deste tipo de jogo bem como compreender as inter-relações entre o conhecimento científico e o saber cotidiano de maneira investigativa, transversal e colaborativa produzidas nestes espaços educativos.

A *escape room* – que surgiu em situações de entretenimento – é um jogo baseado em resolução de problemas de forma colaborativa e que devem ser resolvidos em um intervalo de tempo pré-estabelecido (normalmente de quarenta e cinco a sessenta minutos). Este tipo de estratégia e recurso pode ser adotado com fins pedagógicos, em especial, no Ensino de Química, uma vez que grupos de alunos são desafiados a solucionar pistas, enigmas e problemas pautados em situações e contextos físicos reais que são *gamificados* e demonstram uma inter-relação entre o conhecimento científico e o saber cotidiano.

Por ser considerado um jogo didático cooperativo, a *escape room* pode auxiliar no desenvolvimento de competências e habilidades que envolvam a atenção, a observação, o racionamento lógico e aplicado, bem como a comunicação e a linguagem,

exercitando a reflexão criativa, a comunicação sincera, a tomada de decisão por consenso e a abertura para experimentar o novo uma vez que todos podem descobrir que são capazes de intervir positivamente na construção, transformação e emancipação de si mesmos, do grupo e da comunidade onde convivem (BROTTO, 2001, p. 63).

Estudos (CLEOPHAS; CAVALCANTI, 2020; CLARKE et al., 2017) apontam que a participação neste tipo de jogo além de oportunizar um contexto colaborativo, motivador e autêntico, pode promover uma melhor compreensão do conhecimento científico dos sujeitos envolvidos à medida que estes espaços possuem um elevado potencial para popularizar a ciência e fornecer aprendizagens de metas curriculares específicas com diferentes complexidades.

Mesmo com todos esses requisitos favoráveis do uso de *escape room* para a (re)construção do conhecimento químico em ambientes formais e informais de ensino, “as salas de fuga ainda são pouco utilizadas. Isto demonstra potencial para serem desbravadas e aplicadas como ferramenta inovadora e interessante” (CLEOPHAS; CAVALCANTI, 2020, p. 46).

Motivados por esta constatação e considerando a importância de ampliar as discussões sobre a utilização e avaliação desta ferramenta no Ensino de Química, decidimos redigir este manuscrito dentro das nossas possibilidades e interesses com o objetivo de apresentar os resultados de uma análise realizada em publicações acadêmica-científicas sobre *escape room* em nosso país, no período de 2015 a 2020, para mostrar, em linhas gerais, o nosso olhar acerca do que pesquisadores produzem e problematizam em relação ao uso deste tipo de jogo.

Para tanto, o texto está organizado em dois eixos: a) apresentação do percurso que construímos para levantarmos os dados que serão apresentados; e b) apresentação de alguns dos dados coletados e um recorte daquilo que consideramos ser um panorama dos trabalhos publicados, ou ainda, algumas linhas do pensar acerca da temática.

MATERIAL E MÉTODOS

Com o objetivo de mapear as produções acadêmico-científicas a respeito da temática *escape room*, realizamos um levantamento bibliográfico minucioso desse tipo de publicação em nosso país, no período de 2015 a 2020.

Realizar um levantamento possibilita evitar a duplicação de pesquisas, ou quando for de interesse, reaproveitar e replicar pesquisas em diferentes escalas e contextos; observar possíveis falhas nos estudos realizados; conhecer os recursos necessários para a construção de um estudo com características específicas; desenvolver estudos que cubram lacunas na literatura trazendo real contribuição para a área de conhecimento; propor temas, problemas, hipóteses e metodologias inovadores de pesquisa; otimizar recursos disponíveis em prol da sociedade, do campo científico, das instituições e dos governos que subsidiam a ciência, dentre outros.

Com o intuito de conhecer e analisar as publicações acadêmica-científicas (artigos publicados em revistas, trabalhos publicados em eventos, trabalhos de conclusão de curso, dissertações e teses) disponíveis sobre *escape room* no Google Scholar, a coleta de dados ocorreu por meio de uma criteriosa varredura em todos os artigos publicados, em língua portuguesa, no período de 2015 a 2020, para identificar em seus títulos, resumos e palavras-chaves e, quando necessário, em caso de dúvidas, a leitura do artigo completo, indícios que remetessem à temática.

A partir desse levantamento, os trabalhos foram salvos e foi realizada uma exploração silenciosa, atenta e humilde de todo este *corpus* com o objetivo de identificar importantes informações a respeito de seus autores, local de publicação, área do conhecimento, objetivo do artigo, nível de ensino a que se destina, dentre outros aspectos.

Estas informações foram compiladas em uma tabela de modo que pudéssemos estabelecer comparações entre os trabalhos, agrupar por semelhanças e realizar algumas análises dos dados obtidos que nos permitissem compreender e caracterizar o que tem sido publicado sobre a temática *escape room*.

Dada a variedade de dados obtidos, precisamos estabelecer para este texto alguns critérios de eleição e escolher as informações mais representativas para serem apresentadas aqui. Estas escolhas foram tomadas com base na nossa experiência, no caminho percorrido até aqui, na negociação, no diálogo, nas trocas realizadas que nos autorizam a falar sobre *escape room* e a força que os mesmos têm em nossa comunidade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No período de 2015 a 2020, identificamos apenas 07 (sete) produções acadêmica-científicas que abordam a temática da *escape room* em língua portuguesa. À primeira vista, esse valor parece corroborar com a informação apresentada na introdução desse trabalho de que há poucos trabalhos científicos acerca de *escape room*, em especial, publicados a partir de 2018. O quadro 1 é representativo das informações obtidas no levantamento realizado.

Quadro 1 – Levantamento bibliográfico realizado

Título	Autores	Ano	Área do Conhecimento	Nível de ensino
Escape Catavento: Narrativas e desafios para recuperar a memória do Palácio das Indústrias	Paula Carolei e Gabriel da Silva Bruno	2018	História	Educação básica
Framework para construção de Escapes Pedagógicos	Paula Carolei, Gabriel da Silva Bruno e Henrique Evangelista	2018	Qualquer área	Educação básica e superior
Psycho escape: desenvolvimento de dinâmica de <i>escape room</i> para a exposição da obra Psicose de Hitchcock	Paula Carolei, Leandro Key Higuchi Yanaze, Gabriel da Silva Bruno, Henrique da Costa Evangelista	2018	Artes	Educação básica e superior
A abordagem construtivista no desenvolvimento de um serious game do gênero <i>escape room</i>	Leonardo Tortoro Pereira, Fernando Henrique Carvalho Silva, Paula Toledo Palomino, Claudio Fabiano Motta Toledo, Seiji Isotani	2018	Lógica de programação	Educação básica e superior
<i>Escape Room</i> no Ensino de Química	Maria das Graças Cleophas e Eduardo Luiz Dias Cavalcanti	2020	Química	Educação básica e superior

Título	Autores	Ano	Área do Conhecimento	Nível de ensino
Gamificação no ensino de matemática com jogos de "Escape Room" e RPG : percepções sobre suas contribuições e dificuldades	Mariana Maria Rodrigues Aiub	2020	Matemática	Ensino Superior
A escrita de narrativas do jogo <i>Escape Room</i> como estratégia didática para o ensino de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental: Anos Finais	Gisele Soares da Silva	2020	Língua Portuguesa	Ensino Fundamental

Fonte: Autoria própria (2020)

O trabalho apresentado em evento científico "Escape Catavento: Narrativa e desafios para recuperar a memória do Palácio das Indústrias" apresenta o processo de criação de uma *escape room* no Museu Catavento, em São Paulo, em especial, o processo de construção da narrativa que embasa o jogo e que diz respeito a construção de um prédio. Os participantes do jogo que visitavam o museu avaliaram a narrativa como excelente e afirmaram que a mesma os sensibilizou sobre a importância do patrimônio histórico.

Outro trabalho apresentado em evento, denominado "Framework para construção de Escapes Pedagógicos" apresenta um roteiro-guia a fim de apresentar aos interessados os elementos que constituem esse tipo de jogo.

O trabalho apresentado no *SBC – Proceedings of SBGames 2018*, intitulado como "Psycho escape: desenvolvimento de dinâmica de *escape room* para a exposição da obra *Psicose de Hitchcock*" tem por objetivo apresentar bases teóricas e metodológicas acerca da construção de uma *escape room* inspirada no filme *Psicose de Alfred Hitchcock*, de modo a discutir a possibilidade de desenvolver uma série de competências nos jogadores por meio dessa imersão lúdica.

No trabalho apresentado em evento científico, "A abordagem construtivista no desenvolvimento de um *serious game* do gênero *escape room*", os autores discutem a possibilidade de ensinar conceitos básicos de lógica de programação por meio da experiência de *escape room*. De acordo com eles, a proposta possibilitou que os alunos participantes da experiência conseguiram assimilar o conteúdo com qualidade.

Por sua vez, o artigo publicado na Revista Química Nova na Escola, denominado "*Escape Room* no Ensino de Química", é o único artigo que apresenta e discute a temática da *escape room* para a educação química. O trabalho trata de um relato empírico em que os autores propõem um roteiro a fim de orientar a elaboração de um *escape room* em um ambiente não formal de ensino de química. Além disso, eles apresentam as impressões de participantes do jogo em relação à experiência vivenciada e afirmam que essa ferramenta se mostra favorável para o processo de ensino-aprendizagem química.

A dissertação "Gamificação no ensino de matemática com jogos de '*Escape Room*' e RPG : percepções sobre suas contribuições e dificuldades" teve por objetivo identificar as percepções de licenciandos sobre os limites e possibilidades

do uso de uma *escape room* e *role playing game* no ensino de matemática na Educação Básica. Em relação às potencialidades, os participantes da pesquisa destacaram que a *escape room*, em especial, possibilitou um aumento do interesse, motivação e mudança de comportamento dos estudantes. No que diz respeito às dificuldades, estas estão relacionadas ao tempo consumido, a preparação do jogo em si e a postura dos alunos durante a experiência.

Por fim, a dissertação “A escrita de narrativas do jogo *Escape Room* como estratégia didática para o ensino de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental: Anos Finais” fez uso de uma *escape room* com alunos do oitavo ano do Ensino Fundamental de uma escola pública do estado de São Paulo para trabalhar a escrita de textos narrativos com os estudantes.

A partir do levantamento realizado, é interessante notar que a temática da *escape room* tem sido discutida em nosso país muito recentemente. Ostrabalhos, desenvolvidos em distintas áreas do conhecimento e para diferentes níveis de ensino, têm sido publicados em sua maioria em eventos científicos. Apenas um artigo publicado em revista científica foi encontrado até o momento e este aborda, especificamente, a utilização da ferramenta no Ensino de Química. Além disso, dois trabalhos de pós-graduação já foram defendidos sobre a temática dos escapes pedagógicos.

Tendo em vista que este tipo de discussão é nova em nosso país, estas produções acadêmica-científicas versam sobre proposição de desenhos/roteiros para instrumentalizar os interessados a desenvolver experiências de *escape room* ou apresentam resultados relacionados a implementação de uma aprendizagem baseada em jogos por meio do uso dos jogos de fuga.

De um modo geral, os trabalhos identificados consideram que a *escape room*, por ser considerada um jogo didático cooperativo, pode auxiliar no processo de ensino e aprendizagem

exercitando a reflexão criativa, a comunicação sincera, a tomada de decisão por consenso e a abertura para experimentar o novo uma vez que todos podem descobrir que são capazes de intervir positivamente na construção, transformação e emancipação de si mesmos, do grupo e da comunidade onde convivem (BROTTO, 2001, p. 63).

Além disso, estas produções acadêmico-científicas apresentam contribuições para o desenvolvimento de competências e habilidades que envolvam a atenção, a observação, o racionamento lógico e aplicado, bem como a comunicação e a linguagem.

CONCLUSÕES

Ao buscarmos compreender o que discutem pesquisadores a respeito de *escape room* em nosso país, optamos por analisar as produções acadêmico-científicas publicadas no período de 2015 a 2020, tendo em vista que suspeitávamos que encontraríamos trabalhos publicados mais recentemente. Seguir os rastros dessas publicações nos possibilitou novos *insights* para exercer,

(re)pensar e (dis)pensar a utilização das salas de fuga nas práticas pedagógicas de Química, uma vez que há apenas um trabalho que propõe, utiliza e avalia a *escape room* como uma metodologia de ensino para esta área do conhecimento. Logo, defendemos que é necessário fomentar o debate sobre *escape room* e ensino de química, em especial novos olhares que discutam aspectos teóricos e metodológicos para o desenvolvimento desta ferramenta em sala de aula ou na formação de professores.

As recentes pesquisas identificadas abordam que quando os alunos são desafiados a solucionar pistas, enigmas e problemas com base na inter-relação entre o conhecimento científico e o saber cotidiano, há inúmeros pontos positivos, dentre eles a motivação dos sujeitos envolvidos para a aprendizagem e a democratização dos conhecimentos científicos à medida que estes espaços possuem um elevado potencial para popularizar a ciência e fornecer aprendizagens de temas ou conteúdos com diferentes complexidades. Portanto, uma vez que são raras as pesquisas em nosso país que usam e avaliam os jogos utilizados com caráter investigativo no âmbito de metodologias ativas de ensino, acreditamos no potencial de pesquisas acerca deste recurso para apresentar estudos e indicadores de desempenho desse tipo de estratégia metodológica no ensino de Química.

Por fim, acreditamos que ao apresentarmos um panorama geral sobre as publicações sobre *escape room* contribuimos para que outros trabalhos sejam realizados e que a temática volte o nosso olhar para discussões e propostas de ensino e aprendizagem e de formação docente inovadoras, “sobretudo se elas forem capazes de fomentar habilidades do século XXI na formação química dos estudante (CLEOPHAS; CAVALCANTI, 2020, p. 45)

AGRADECIMENTOS

Ao Programa Institucional de Voluntariado em Iniciação Científica e Tecnológica – PIVICT 2019/2020 e ao Programa de Bolsas de Iniciação Científica para o Ensino Médio – PIBIC-EM (CNPQ) 2019/2020 pela concessão de bolsa de estudos à aluna Caroline Zucco Salton.

REFERÊNCIAS

BROTTO, F. O. **Jogos Cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. São Paulo: SESC, 1999.

CLEOPHAS. M. das G.; CAVALCANTI. E. L. D. Escape room no ensino de química. **Química Nova Escola**, São Paulo, v. 42, n. 1, p. 45-55, fev. 2020. Disponível em: http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc42_1/08-RSA-38-19.pdf. Acesso em: 30 ago. 2020.

CLARKE, S.; PEEL, D. J.; ARNAB, S.; MORINI, L.; KEEGAN, H.; EWOOD, O. ‘Escaped: A Framework For Creating Educational Escape Rooms And Interactive Games For

Higher/ Further Education'. *International Journal Of Serious Games*, v. 4, n. 3, p. 73–86, 2017.