

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA ÁREA DE EDUCAÇÃO BÁSICA

CIBELE CRISTINA GONÇALVES RODRIGUES

**PRODUTO EDUCACIONAL: ESCAPE ROOM “PALAVRAS SÃO
JANELAS OU MUROS”**

Setembro/2023
BAURU/SP

Resumo

Este objeto educacional é produto de uma dissertação de mestrado do “Programa de Pós-graduação em Docência para a Educação Básica” da Unesp/Bauru, intitulada: “CÍRCULOS DE DIÁLOGOS RESTAURATIVOS NA EDUCAÇÃO PÓS-PANDÊMICA: A POSSIBILIDADE DE UM NOVO OLHAR PARA O DESENVOLVIMENTO HUMANO” elaborado sob a orientação do Professor Dr.^o Macioniro Celeste Filho. Trata-se de um jogo pedagógico inovador em formato digital, o Escape Room Educativo (ERE) segue os princípios da gamificação, baseados nas mecânicas, estética e pensamento lúdico para envolver as pessoas, motivar à ação, promover a aprendizagem e resolver problemas com dinâmicas e mecanismos próprios dos jogos (Deterding; Sicart 2011).

Como estratégia pedagógica, objetivando a compreensão dos quatro componentes da Comunicação Não Violenta (CNV), os alunos podem desenvolver múltiplas habilidades: sociointerativa, organização de informações, identificar e experienciar as emoções, perpassando pela observação, percepção dos sentimentos, nomeando-os, constatando qual é a necessidade advinda do sentimento verificado, e por último, fazer o pedido, expressando clareza e objetividade.

Assim, o ERE (Escape Room Educativo) e a educação formal se conectam, oportunizando a expansão de processos cognitivos, que conduzem o estudante ao protagonismo, utilizando a resolução dos enigmas, por meio da gamificação. Essa metodologia é um potente instrumento de ensino-aprendizagem, pois se apropriando da reflexão, constrói-se um ambiente alternativo de conhecimento e catarse.

O Escape Room Educativo é uma tendência crescente.

Enquanto estratégia de ensino e aprendizagem possibilita a criação de atividades bastante desafiadoras devido à sua capacidade de promover o trabalho em equipa, a liderança, o pensamento criativo e a comunicação de maneira atrativa para os alunos. As atividades podem ser bastante diversificadas e abranger diferentes conteúdos curriculares. Para o professor é mais uma ferramenta à sua disposição para aumentar a motivação e estimular o trabalho colaborativo e, simultaneamente, usar a gamificação como metodologia facilitadora da aprendizagem. Aos alunos

permite aprender, de forma ativa, jogando, interpretando e resolvendo problemas. Ajuda também a melhorar capacidades de raciocínio intelectual, criativo e lógico-dedutivo, envolvendo os alunos nas suas aprendizagens. (MOURA, 2018, p.117)

Para aplicação do ERE recomenda-se que o assunto sobre a Comunicação Não Violenta seja previamente estudado com os alunos. Objetivando a imersão, o jogo criado contará com enigmas, áudios, quebra-cabeça, narrativas, desafios, ambientação, jogo da memória e música.

O link de acesso ao Produto: Escape Room “Palavras são janelas ou muros” está disponível em: <https://www.gamificacaocriativa.com/sae/jogue?id=48285138>, e como público-alvo foi destinado para estudantes a partir do 5º Ano da Educação Básica.

A tabela a seguir apresenta alguns sites que foram utilizados para o desenvolvimento do Produto Educacional. Eles disponibilizam ferramentas, com diversos recursos digitais para a construção de ERE.

Tabela 1. Logos e links de sites de ferramentas para criar recursos digitais

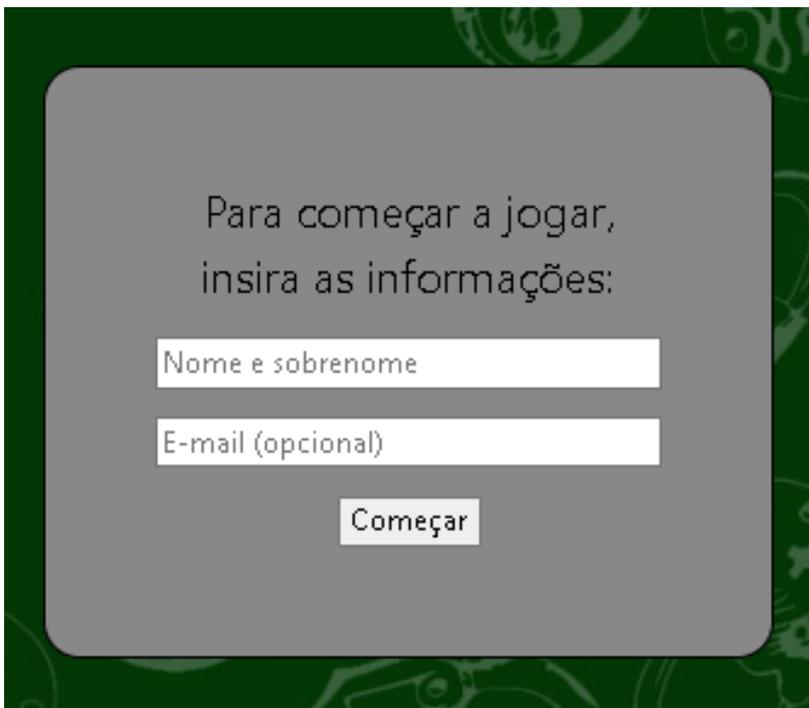
Logo	Link	Permite criar...
	https://gamificacaocriativa.com/sae/	Cria escapes com etapas, duração, senhas, textos.
	https://www.thinglink.com/	Plataforma que disponibiliza imagens, vídeos e visitas virtuais com informações adicionais e links para acesso.
	https://learningapps.org/	plataforma online que permite a criação e a partilha de atividades educativas interativas, como quiz, jogos e exercícios.

O conteúdo temático do ERE desenvolvido é a chegada de uma pessoa em uma nova escola, e suas observações e sentimentos despertados acerca do novo ambiente, bem como os conflitos que ela terá de resolver para a convivência. É composto por 6 (seis) fases, percorrendo ambientes variados, sendo que, para avançar da primeira à sexta fase será necessário desvendar a senha de cada uma delas, e para finalizá-las, foi disponibilizado um tempo de 30 (trinta) minutos. A

cada clique, abre-se um cenário a ser explorado, enumerado como sequência lógica-narrativa. É um jogo de imersão e interatividade, alinhado totalmente à missão da CNV: comunicação eficaz, empática e autocompositiva na resolução de conflitos.

Seguem, passo-a-passo, as imagens do arquivo da autora, as quais compõem o Escape Room “Palavras são janelas ou muros”.

Imagem 1: Introdução - login e senha

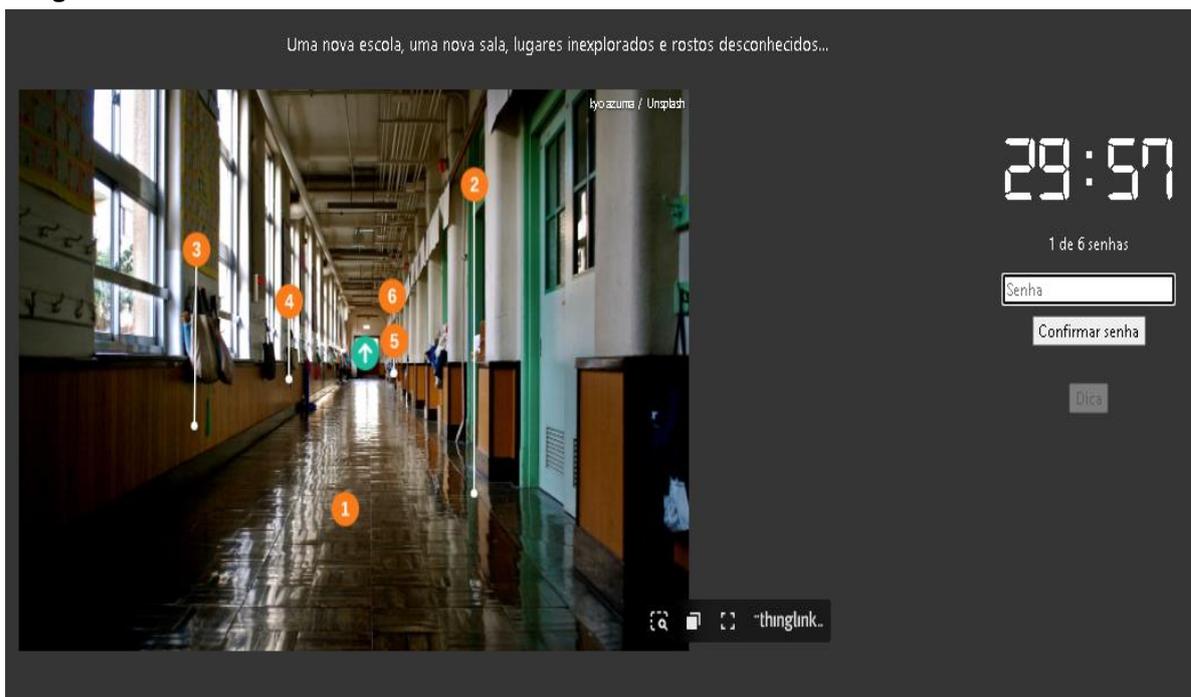


Para começar a jogar,
insira as informações:

Imagem 2: Breve descrição da CNV



Imagem 3: Ambiente escolar a ser descoberto

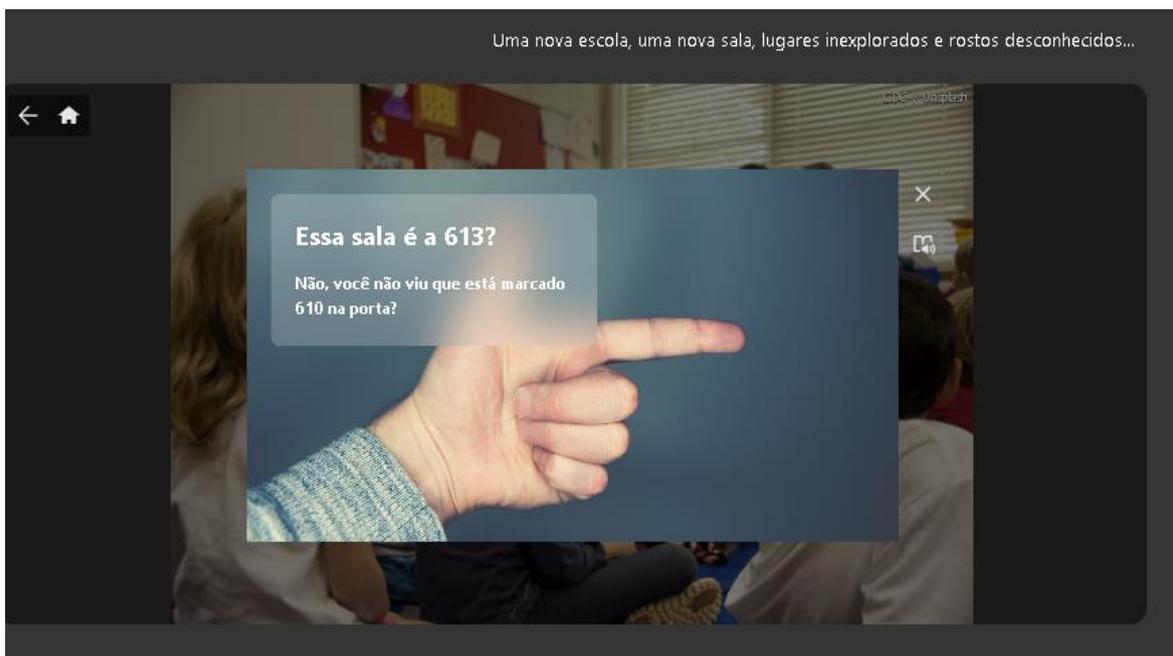


Fase 1: A chegada à nova escola. O jogo inicia-se com contagem regressiva de trinta minutos. O primeiro componente da CNV é a observação, portanto, foi criado um ambiente a ser explorado, contendo seis indicativos, com desdobramentos para novos espaços, até a descoberta da senha: observar.

Imagem 4: Clique 1: sala errada – interação com áudio.



Imagem 5: Áudio indicativo



Ao se deparar com a entrada na sala errada, volta-se ao corredor para clicar no indicativo 3, o qual abrirá um painel de localização. O jogador segue em busca da descoberta da senha dessa fase.

Imagem 6: Quadro referencial de localização

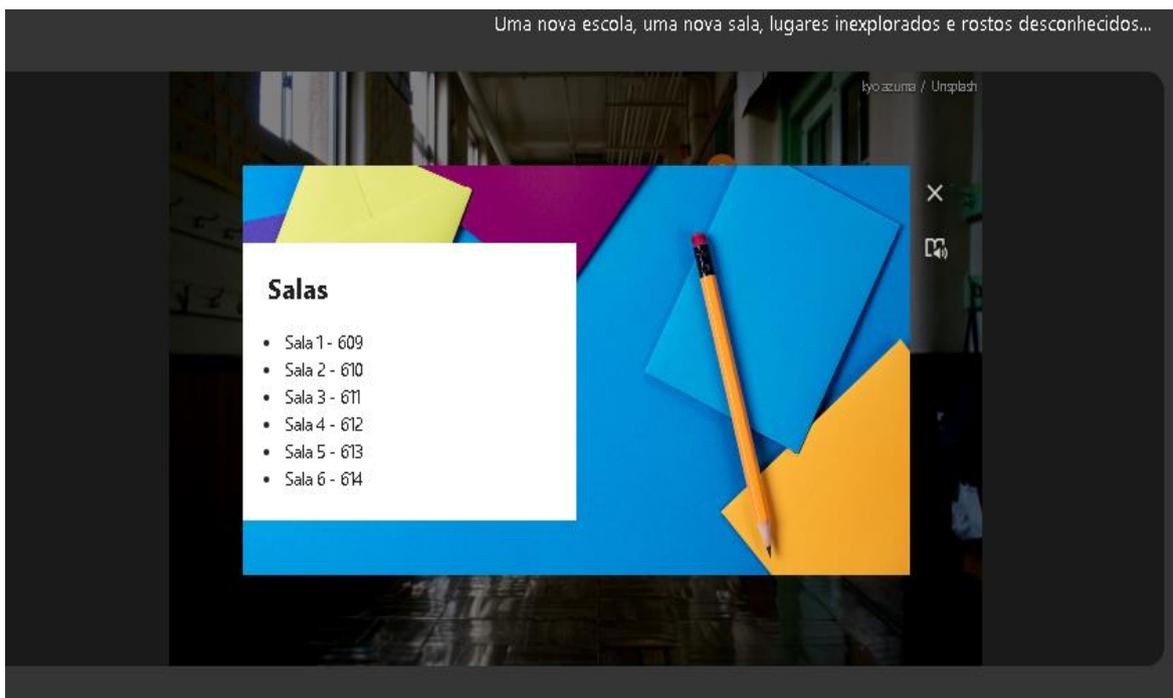


Imagem 7: Pista importante para a descoberta da primeira senha

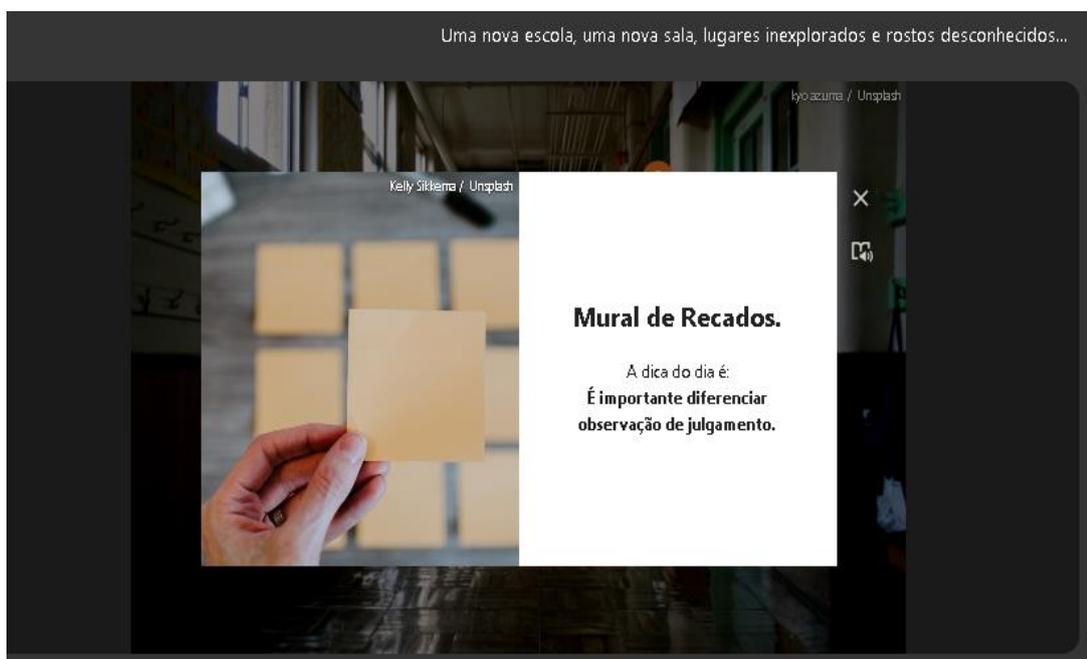


Imagem 8: Descoberta da sala correta



Neste momento, ao entrar na sala correta, seguindo a lógica numérica, iniciam-se o diálogo e os pensamentos acerca da observação do ambiente.

É imprescindível a atenção se voltar para todos os detalhes: visual, auditivo, e narrativo. Eles são indicadores da senha para a próxima fase.

Imagem 9: Entrada na sala correta.

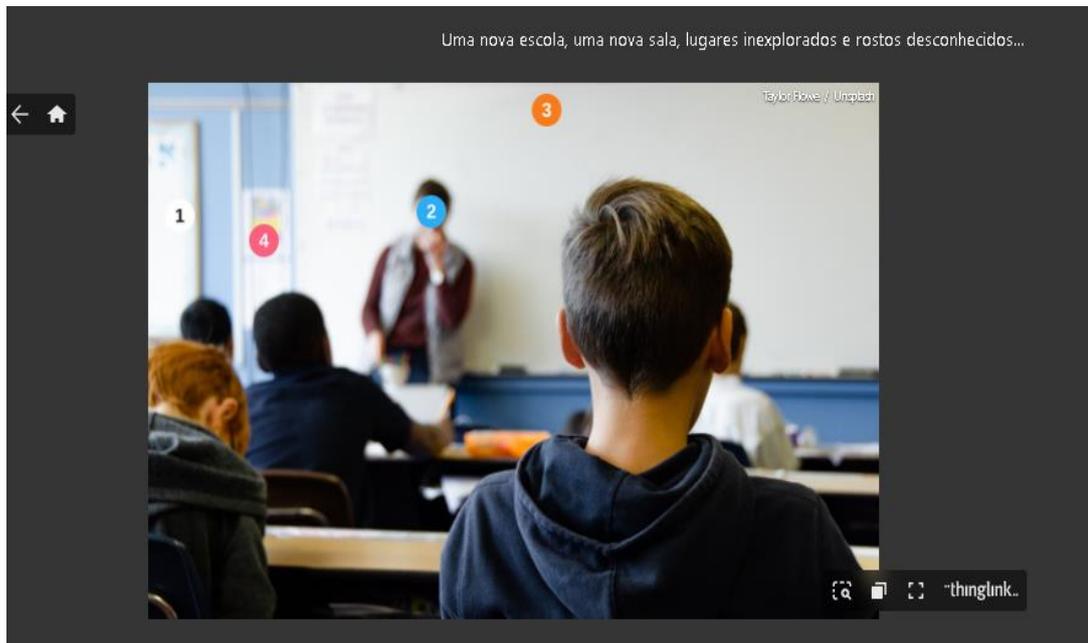
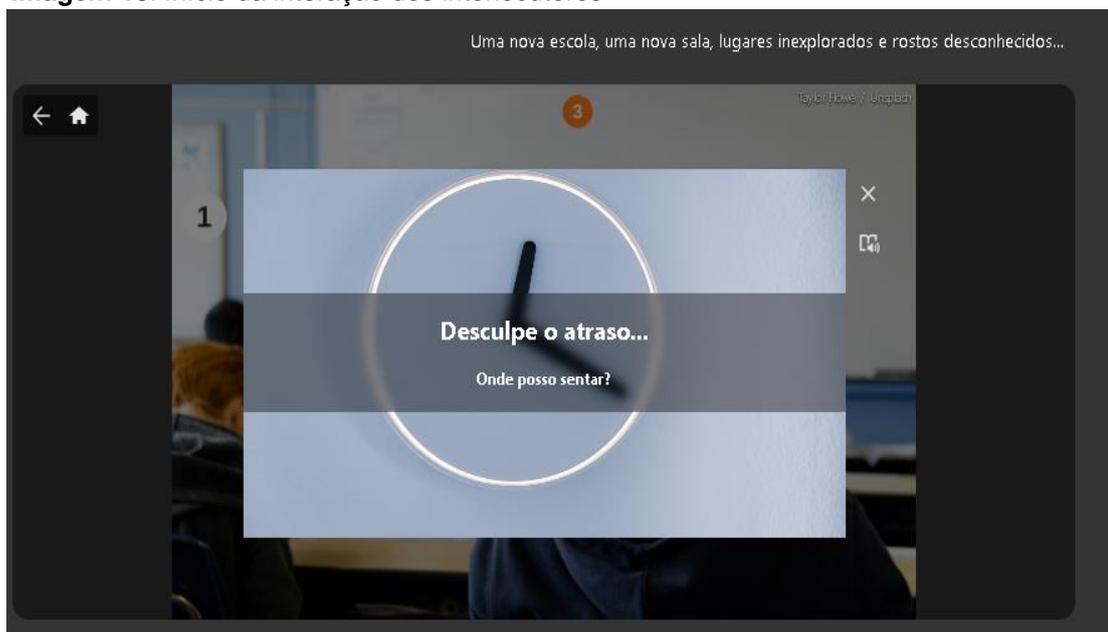


Imagem 10: Início da interação dos interlocutores



Objetivando suscitar uma maior interação, nesse momento do ERE, introduziu-se um áudio. Nesse sentido, ressalta-se a importância de:

1. Pensar na narrativa que deve remeter para o(s) tema(s) curricular(es).
2. Escolher o(s) espaço(s) adequado(s) ao número de participantes.
3. Criar um tema para despertar a curiosidade e introduzir a narrativa.

4. Desenhar as provas e os desafios que devem ser atrativos, surpreendentes e desafiadores. Estes devem ter em atenção os objetivos pedagógicos e o público-alvo.
5. Estabelecer as regras de participação (inserção de dicas, vídeos, imagens e áudios), o tempo (cronômetro digital ou analógico). Explorar ferramentas digitais e analógicas que se adaptem ao(s) tema(s), à narrativa e aos desafios.
7. Preparar o guião que pode ser digital ou em papel.
8. Concretizar a experiência imersiva de aprendizagem. (MOURA, 2018, p.110)

Imagem 11: Áudio da fala do professor

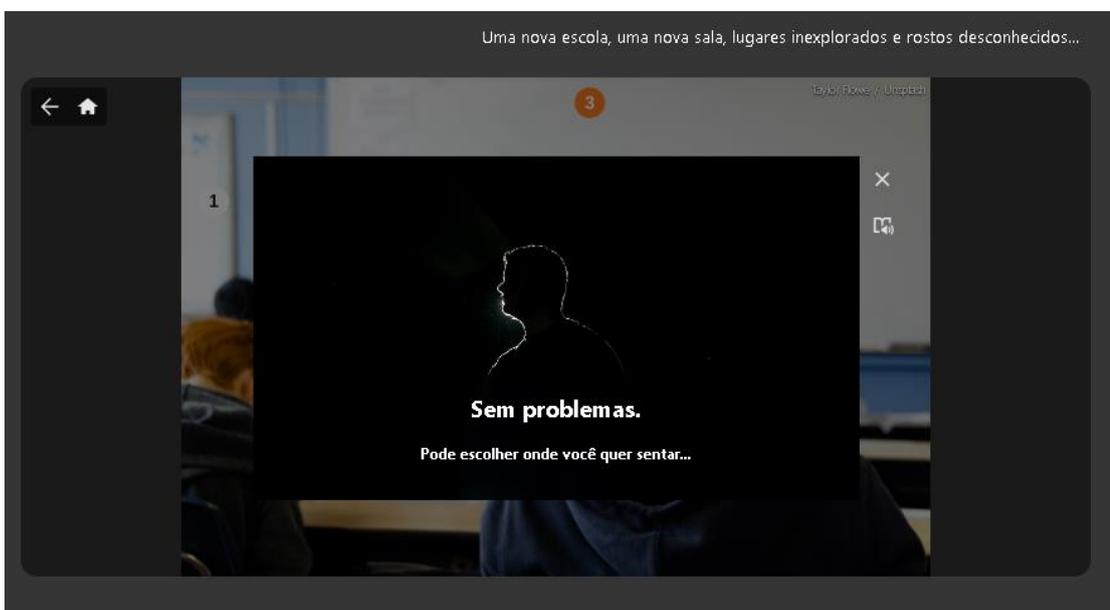


Imagem 12: Dica/senha em destaque

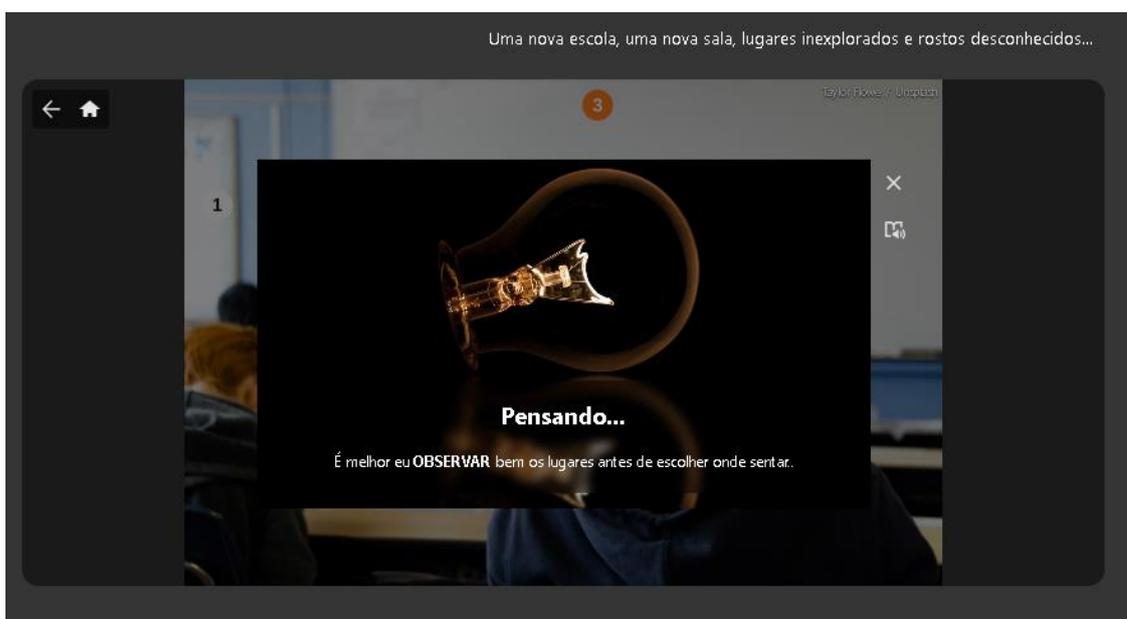
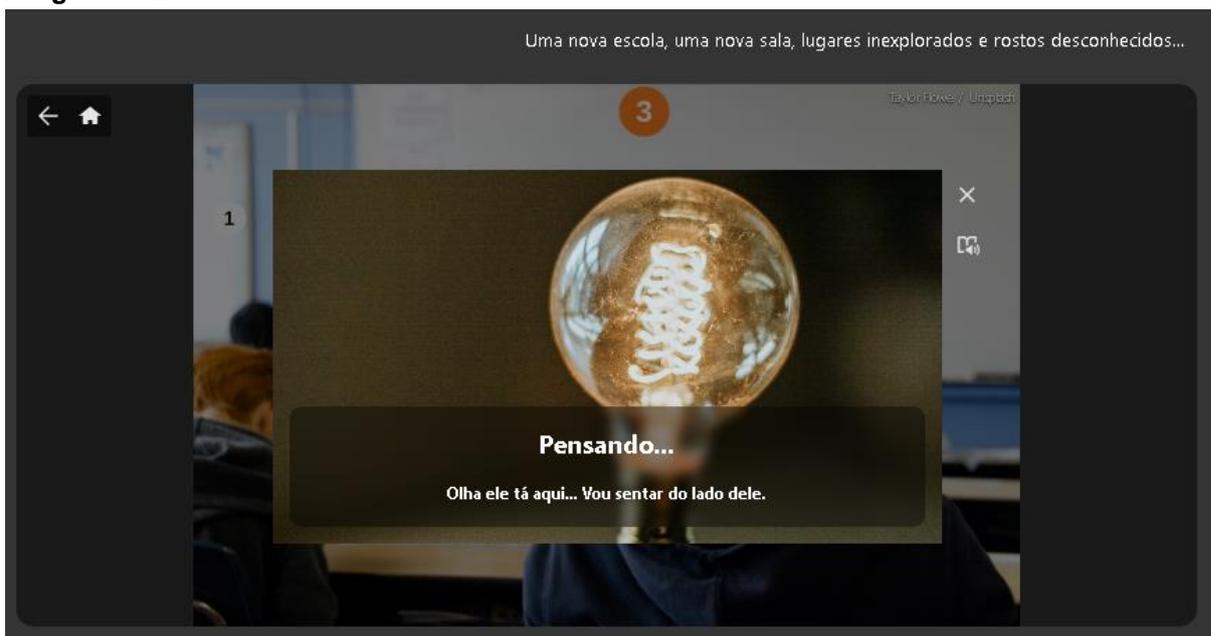
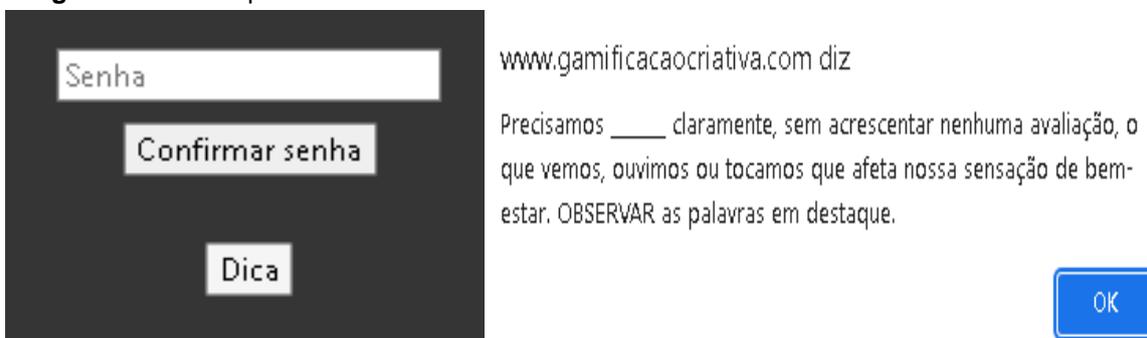


Imagem 14: Escolha



Última reflexão antes de digitar a senha. Caso ainda não tenha ficado evidente, basta clicar em dica:

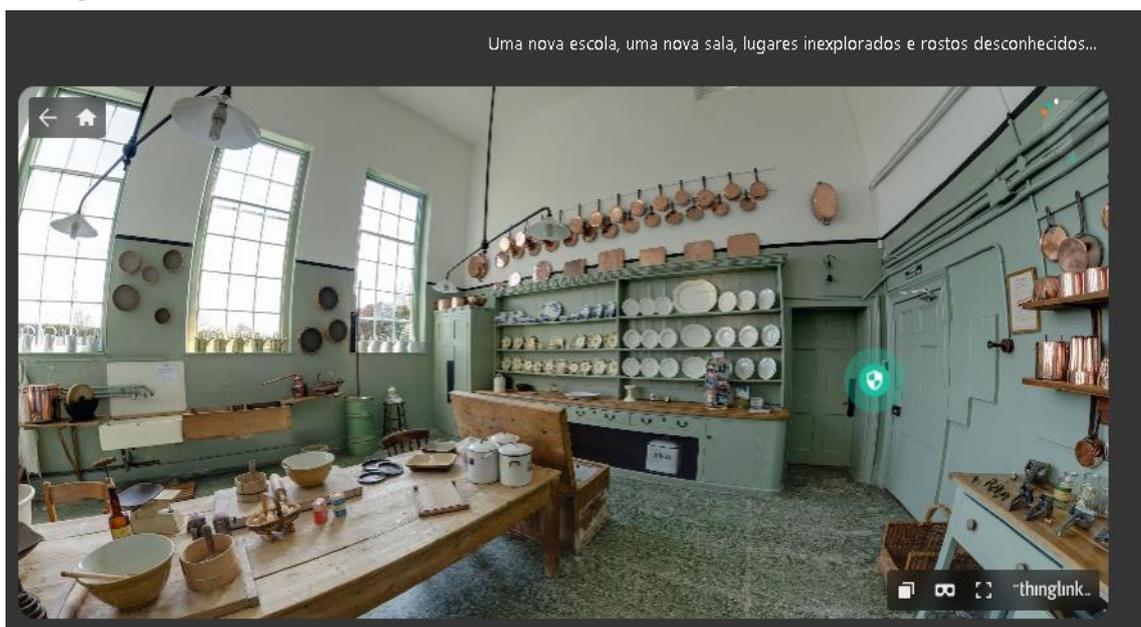
Imagem 15: Texto apresentado ao clicar em "Dica"



Na fase 1, se o jogador ou jogadora escolher seguir até o final do corredor da escola, e adentrar, vai se deparar com uma cozinha, com visão 360°, permitindo uma visão detalhada de cada item do local. No entanto, ao clicar nos números, perceberá que estará novamente no local errado.

Essa estratégia, no ERE, busca uma experiência dinâmica, rica em possibilidades interpretativas para resolução de situações diversas, realizadas sob um tempo cronometrado, e gestão das emoções.

Imagem 16: Cozinha 360°



Passando para a segunda fase, a cada número clicado, tem-se, nas frases apresentadas, enigmas que conduzirão à senha. Nessa fase, há um desdobramento de ambientes.

Figura 17: O primeiro enigma aberto - acima da sala de aula

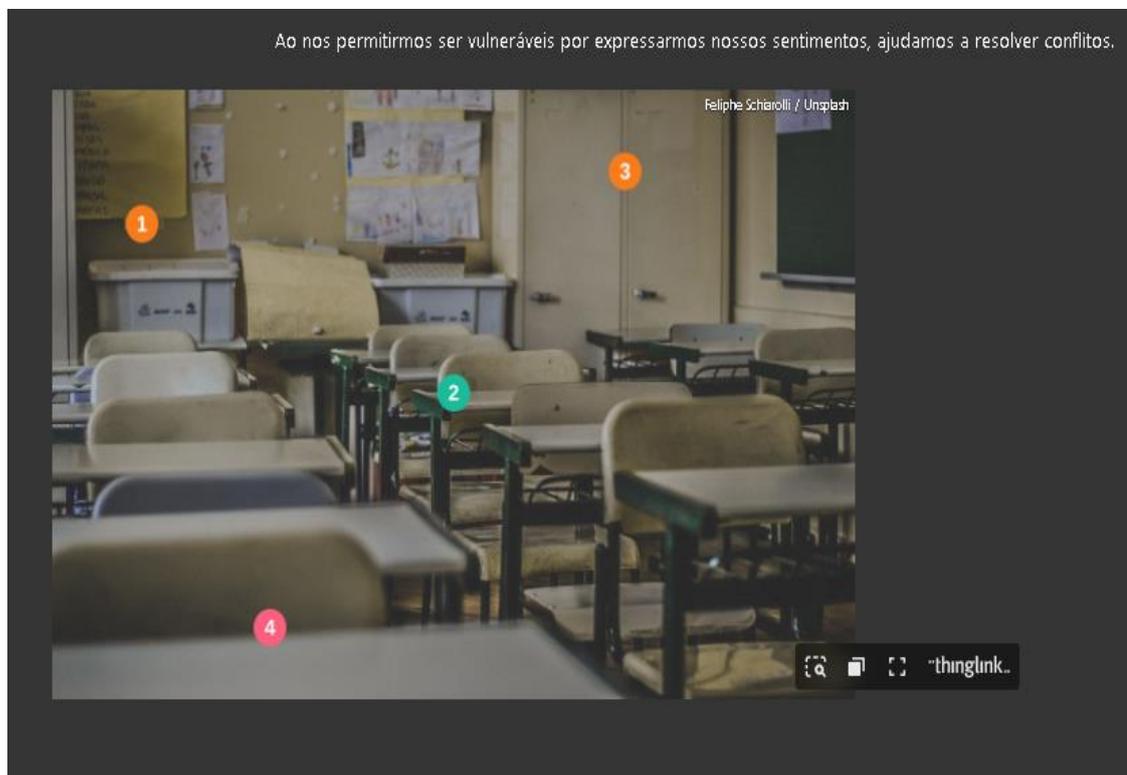


Figura 18: Demonstração de sentimento

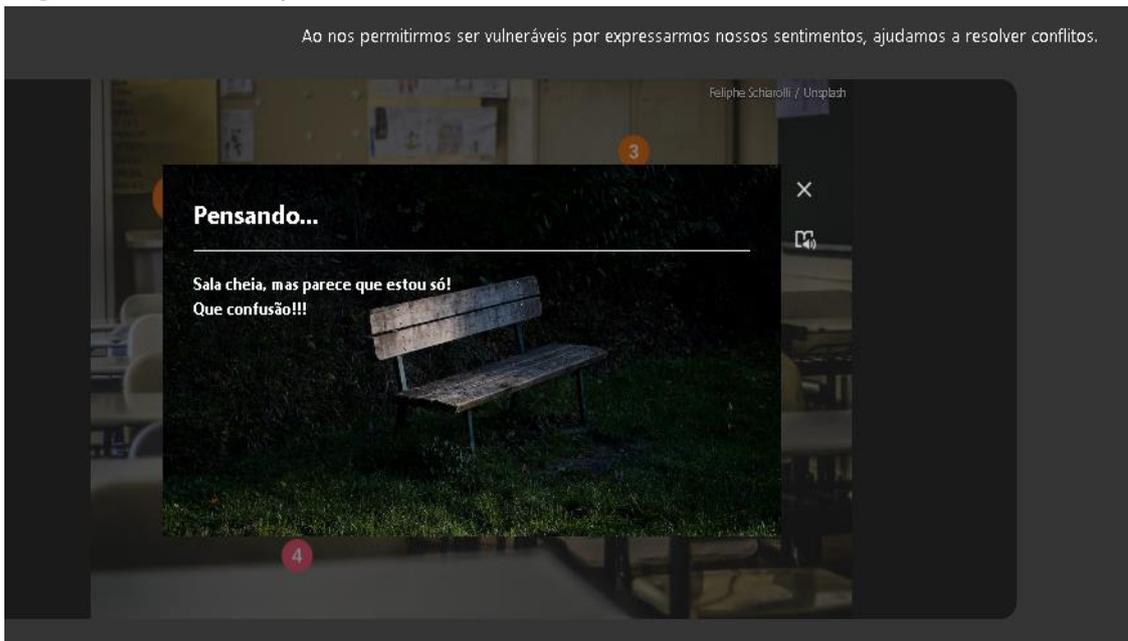
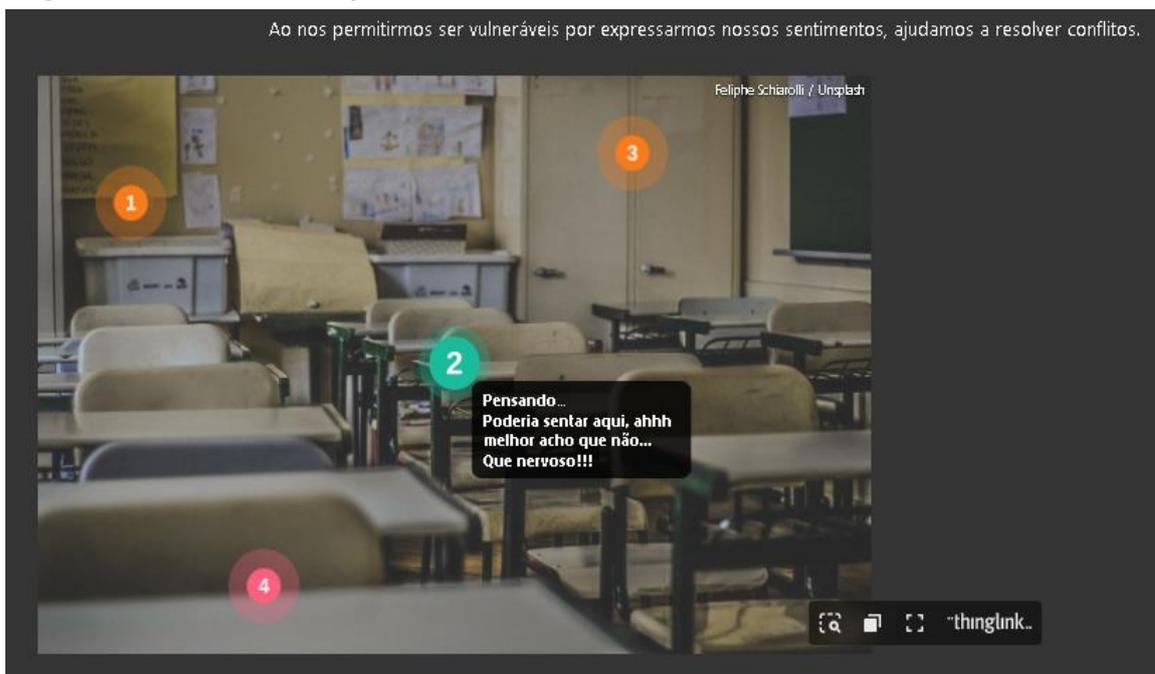
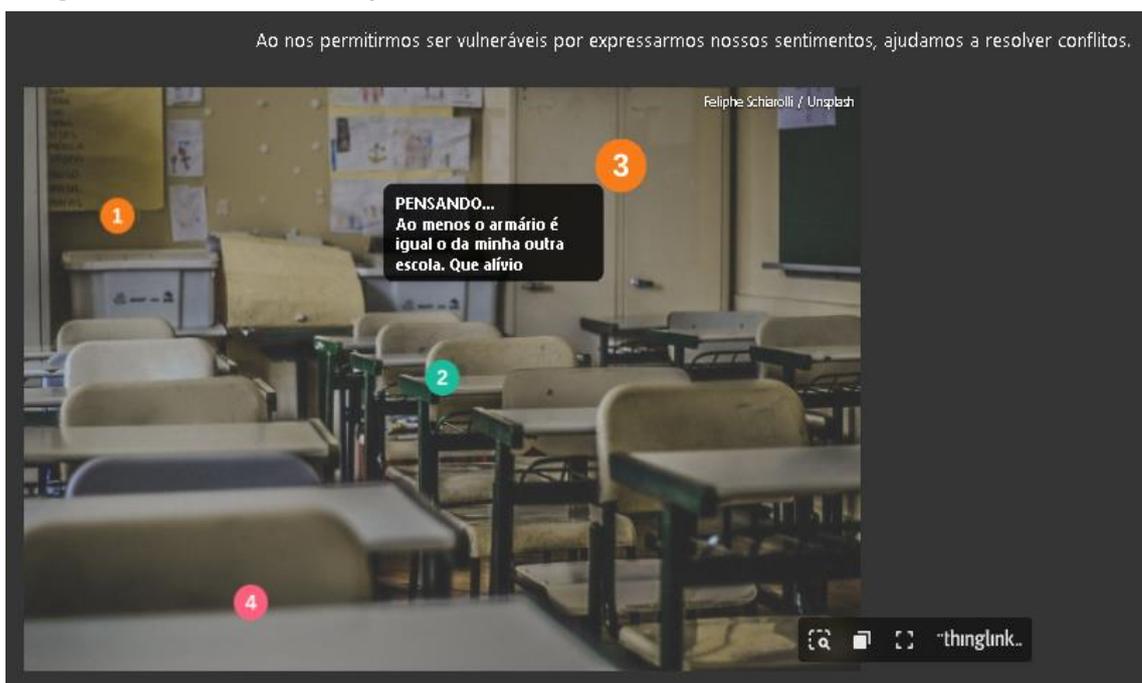


Figura 19: Nova demonstração de sentimento



A percepção dos sentimentos demonstrados é um poderoso instrumento condutor para a descoberta da segunda senha. Vale ressaltar, que esse ERE objetiva a introdução dos componentes da Comunicação Não Violenta no âmbito escolar, sendo que, Rosenberg (2006) apresenta “sentimento” como o segundo componente da CNV.

Figura 20: Outra demonstração de sentimento



Ao clicar no número 4 (quatro), há um desdobramento de imagens, que levam a novas reflexões próximas da realidade vivenciada em novos ambientes escolares.

Imagem 21: Desdobramento de cenário



Imagem 22: Observação ou avaliação?

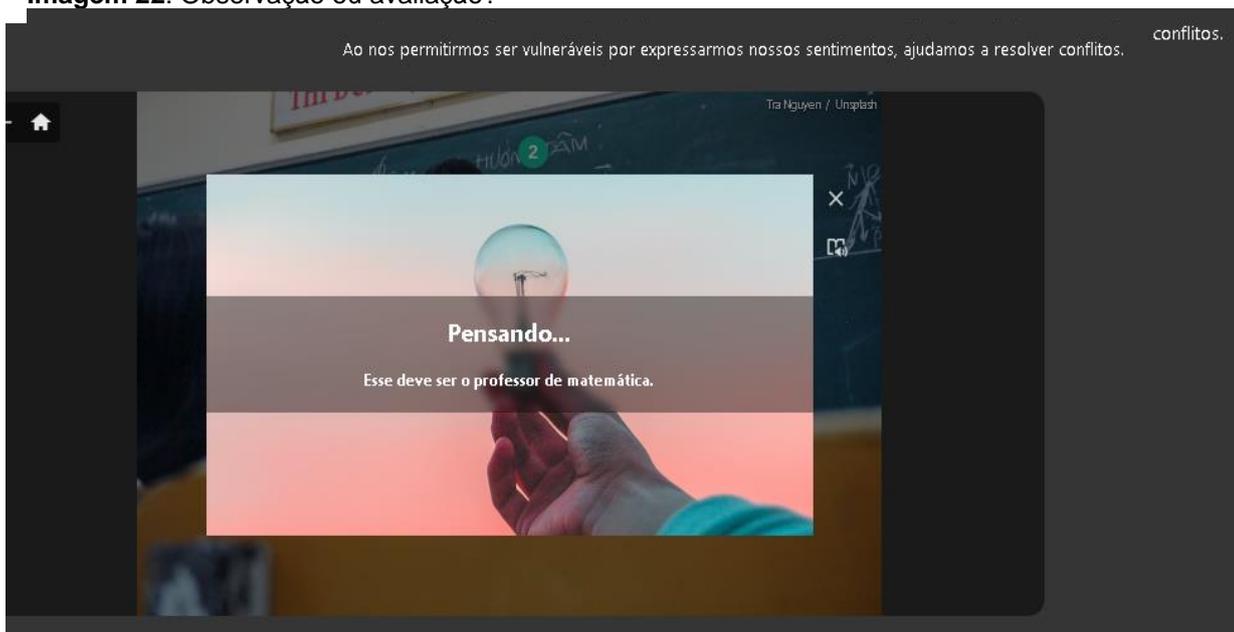
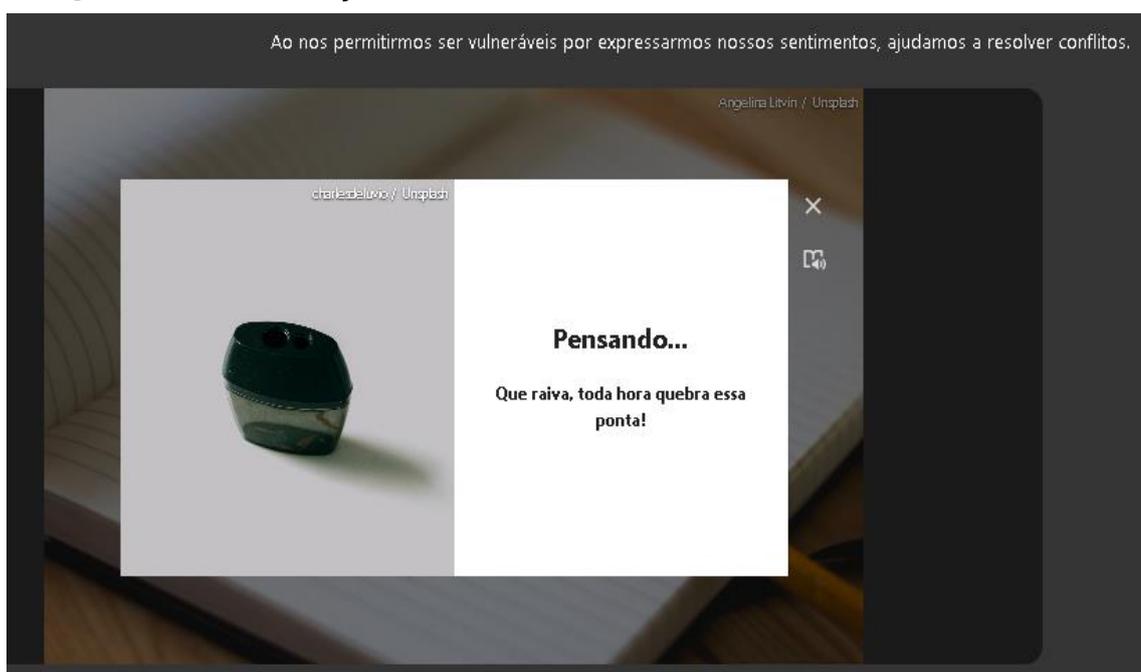


Imagem 23: Demonstração de sentimento



Assim que descoberta, a senha pode ser digitada a qualquer momento, mesmo sem ter transitado por todas as etapas numéricas. Se houver o equívoco, pode-se retornar às cenas, afim de conferir todas as possibilidades, até percebê-

la. Se mesmo assim não for possível revelá-la, há um último recurso para cada fase: clicar em dica.

Figura 24: Verificação de sentimento

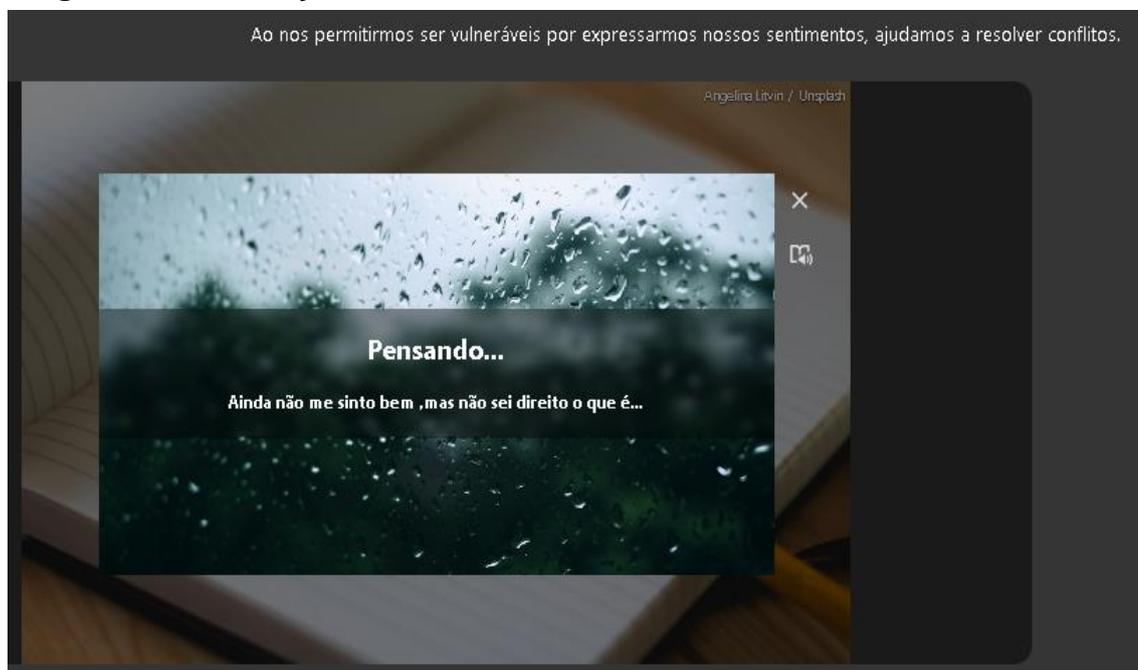


Figura 25: Dica final da fase 2

www.gamificacaocriativa.com diz

Desenvolver um vocabulário de _____ que nos permita nomear ou identificar de forma clara e específica nossas emoções nos conecta mais facilmente uns com os outros.



Avançando para a fase 3 (três) as observações do novo ambiente escolar continuam, nomeando os sentimentos experimentados, o jogador ou jogadora poderá perceber as necessidades que esses sentimentos revelam.

Por experiência própria, pude constatar diversas vezes que, a partir do momento em que as pessoas começam a conversar sobre o que necessitam em vez de falarem do que está errado com as outras, a possibilidade de encontrarem maneiras de atender às necessidades de todos aumenta consideravelmente.(ROSENBERG, 2021, p.75)

Figura 26: Observação

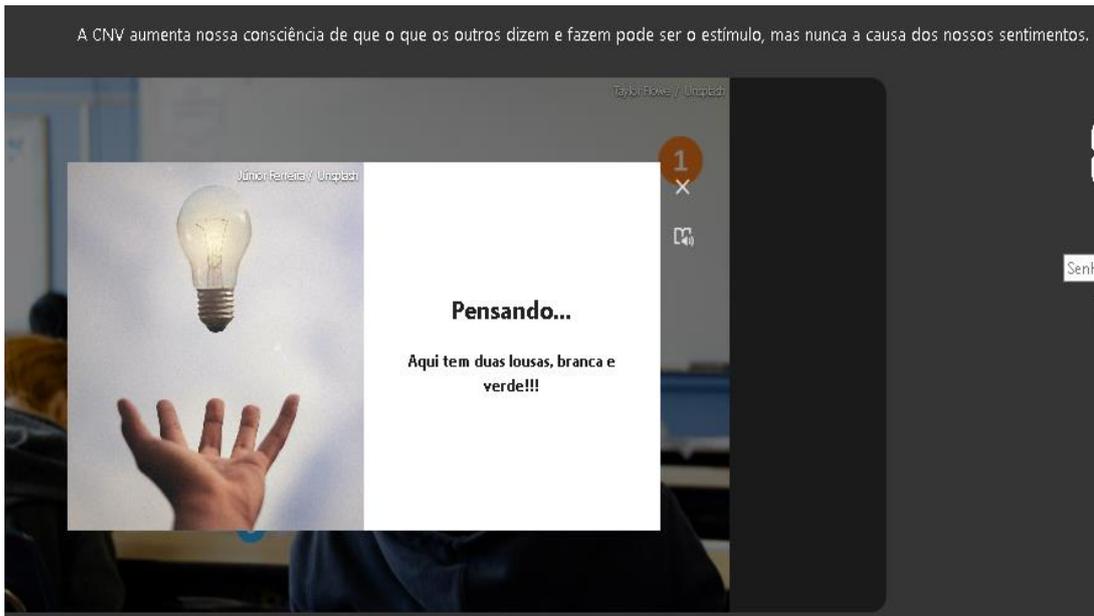
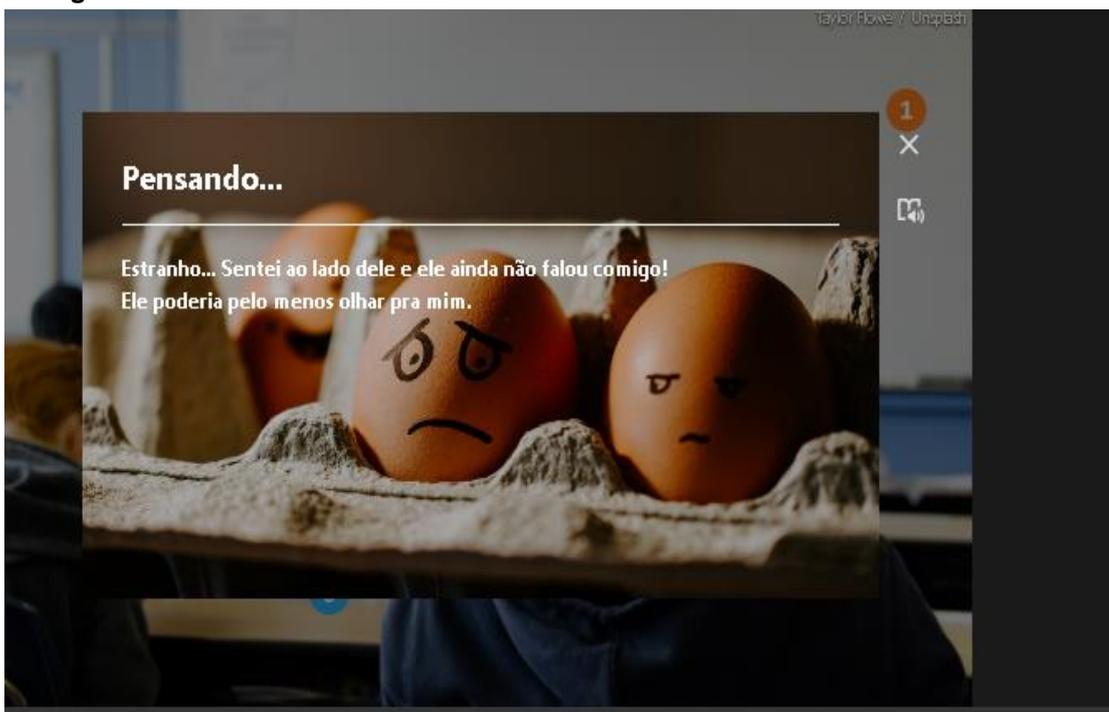


Figura 27: Necessidade não atendida



Para Rosenberg (2019) assim como é difícil para muitas pessoas observar sem julgamento e adquirir um vocabulário de sentimentos, também é muito difícil desenvolver um repertório de necessidades.

Para ele, sentimentos agradáveis indicam necessidades atendidas, e desagradáveis, necessidades não atendidas, sendo que toda manifestação de violência é uma expressão trágica de necessidades não atendidas.

Figura 28: Tentativa de comunicação

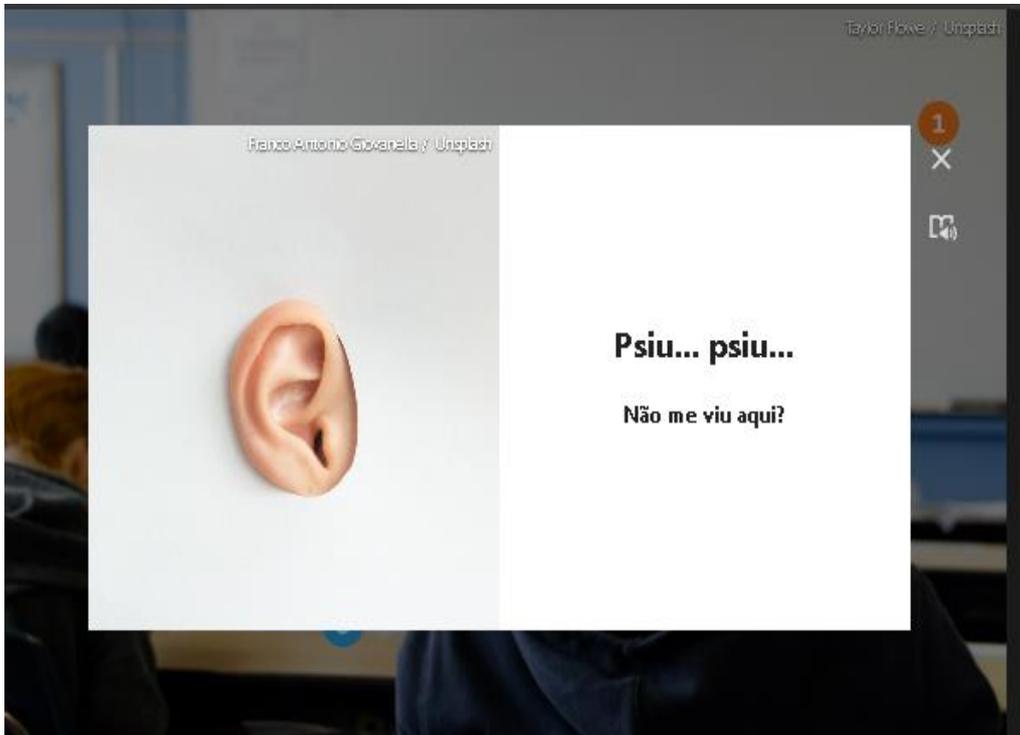


Figura 29: Áudio: manifestação de necessidade

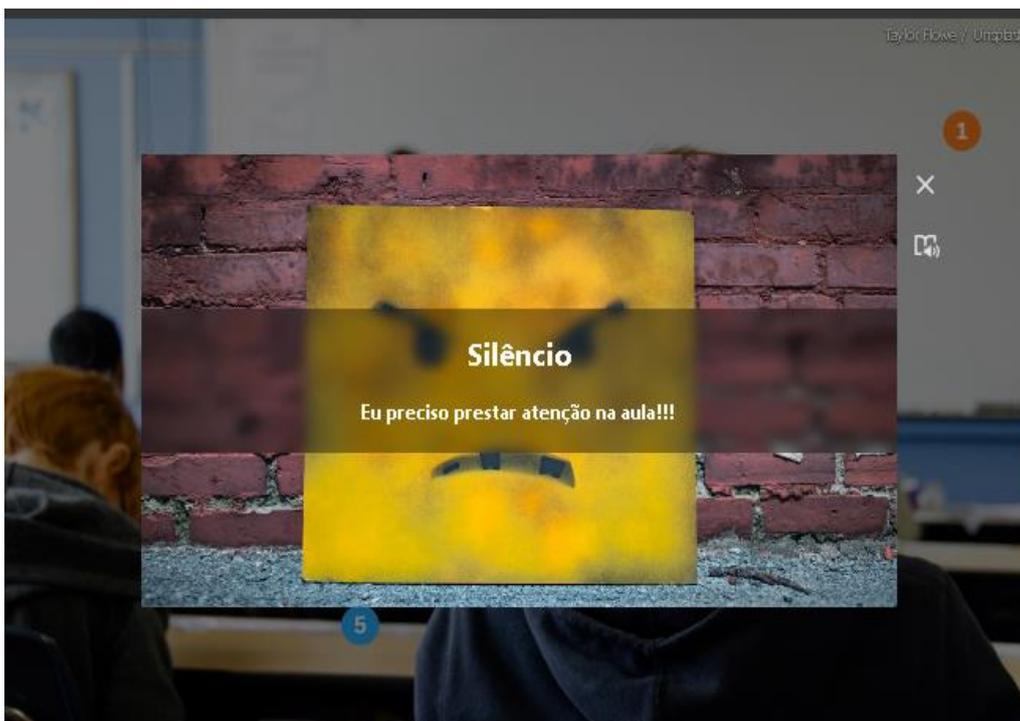
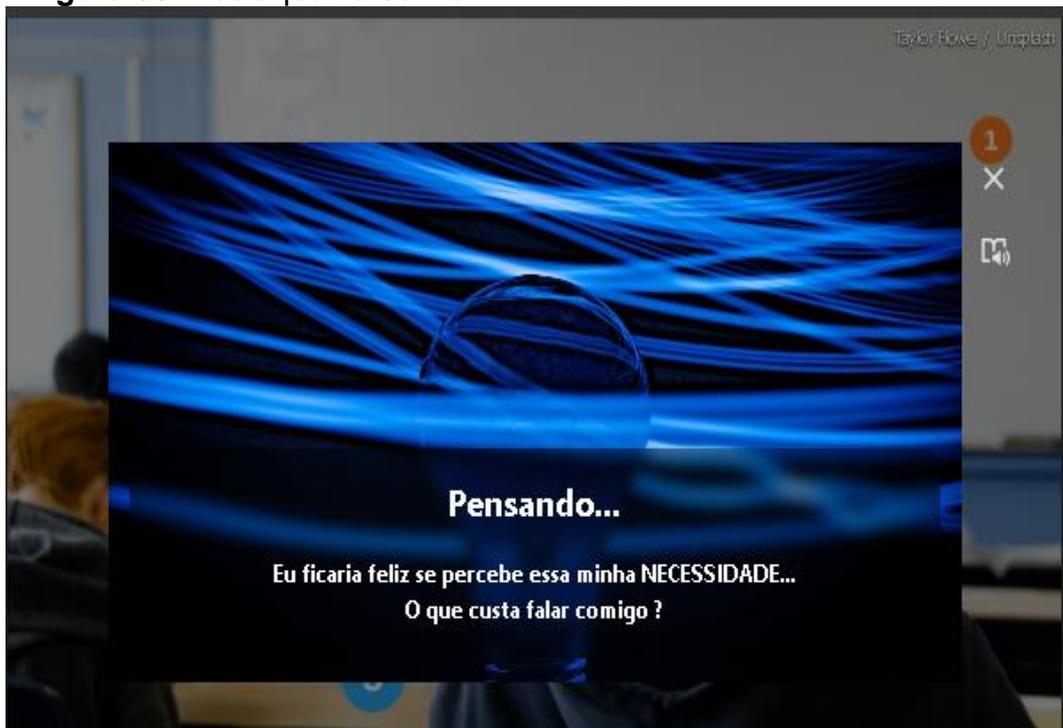
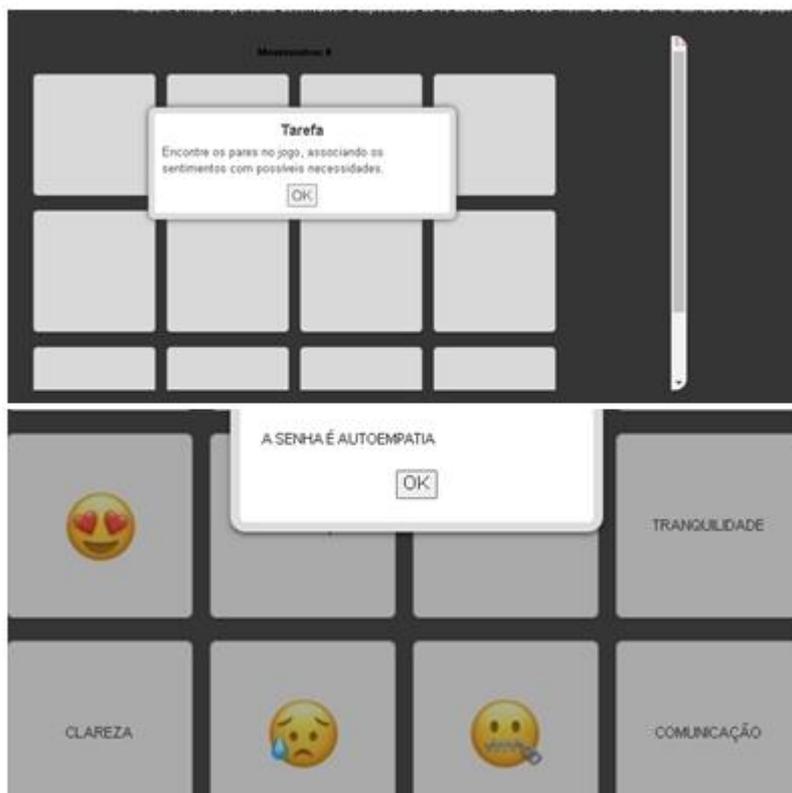


Figura 30: Destaque na senha



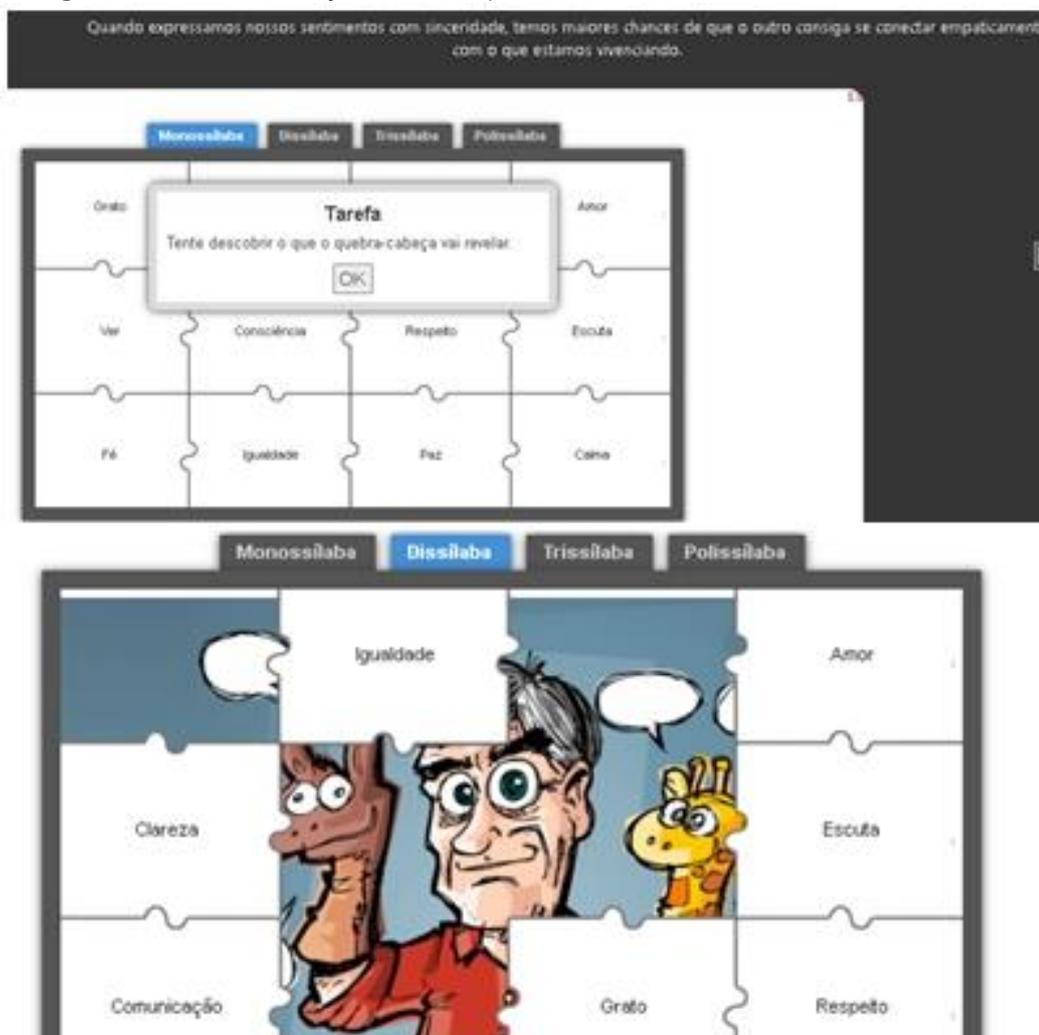
Para a fase 4 (quatro) foi inserido, no ERE, um jogo de memória, associando necessidades às expressões dos emojis. Ao final, tem-se a senha revelada.

Figura 31: Jogo da memória



Alcançada a fase 5 (cinco), chega-se a um quebra-cabeça para fazer a correlação de palavras monossílabas, dissílabas, trissílabas e polissílabas, as quais também apresentam uma lista de sentimentos e necessidades.

Figura 32: Quebra-cabeça da autoempatia



Na última fase do ERE, o quarto e último componente desse processo aborda a questão do que gostaríamos de pedir aos outros para enriquecer a vida, mas antes, perpassa pela autoempatia e empatia.

O que é realmente curativo para as pessoas não é esse jogo em que concordamos que somos horríveis, mas aquele em que olhamos para o nosso interior e identificamos qual necessidade nossa não foi atendida mediante aquele comportamento. E, quando nos conectamos com isso, sentimos uma espécie diferente de sofrimento. Um sofrimento natural, do

tipo que propicia aprendizado e cura, e não raiva de si mesmo ou culpa. (ROSENBERG, 2019, p.85)

Figura 33: Praticando a autoempatia

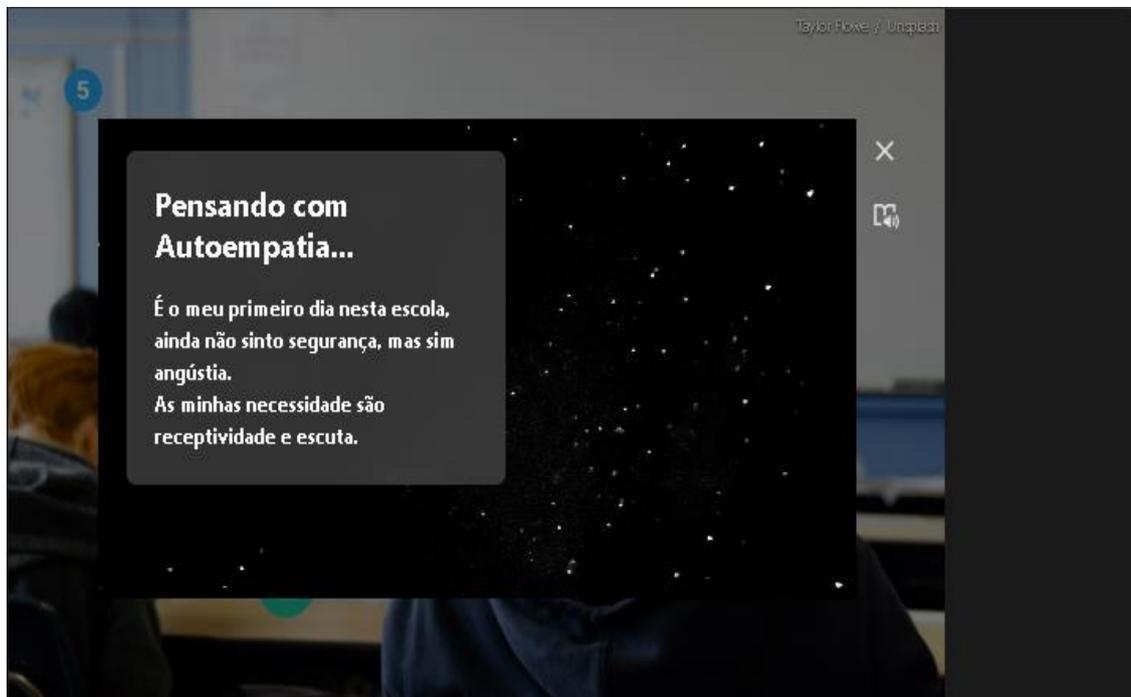


Figura 34: Refletindo empaticamente



Figura 35: Praticando a empatia

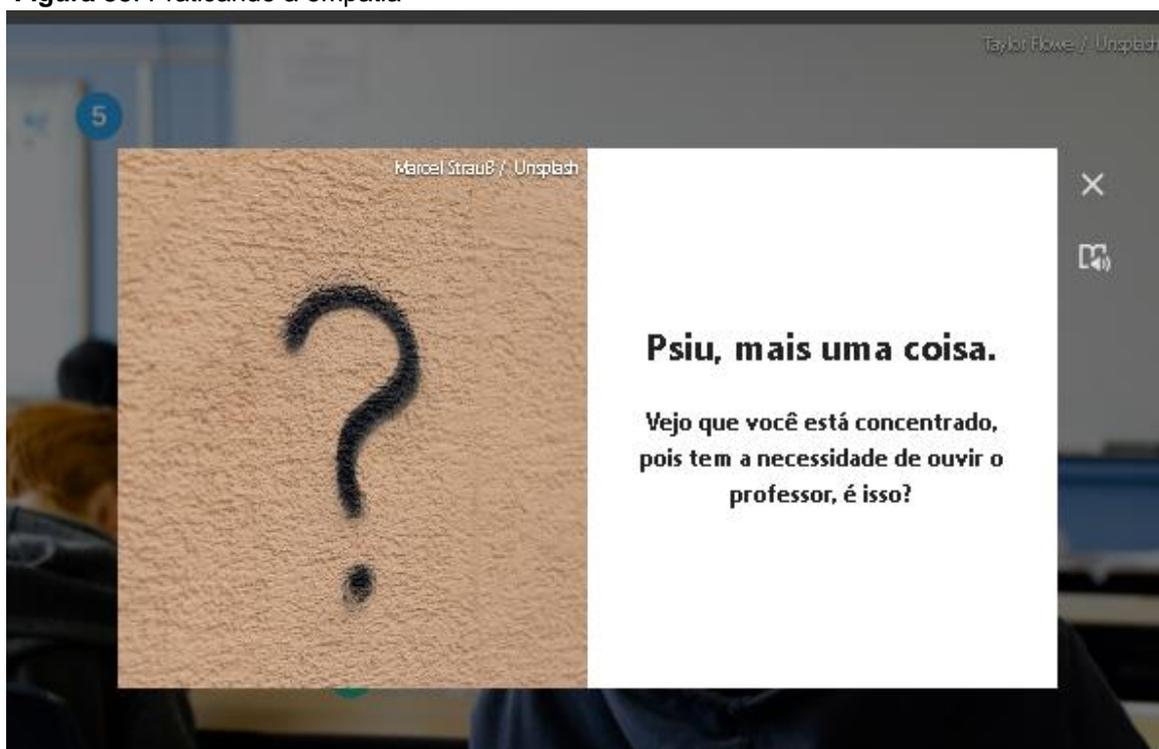


Figura 36: Áudio afirmativo



Ao clicar no número 5 da cena vivenciada, aparece a mensagem “Bate o sinal”, e logo, abre um novo ambiente de interação.

Figura 37: Praticando a CNV

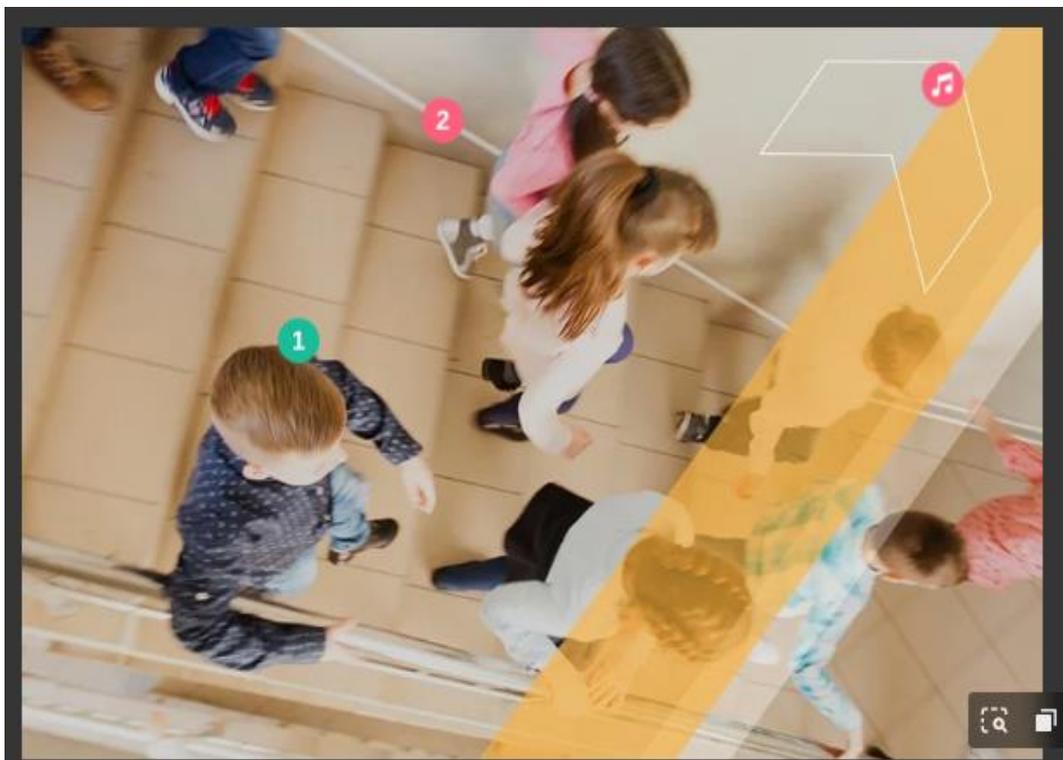


Figura 38: Fazendo o pedido

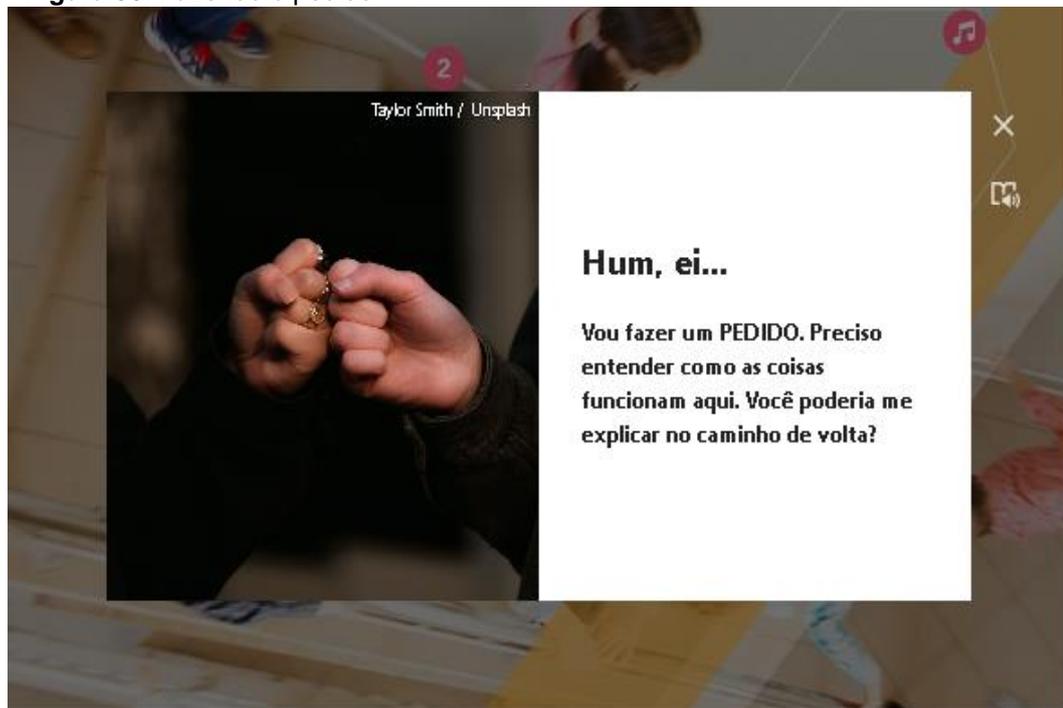
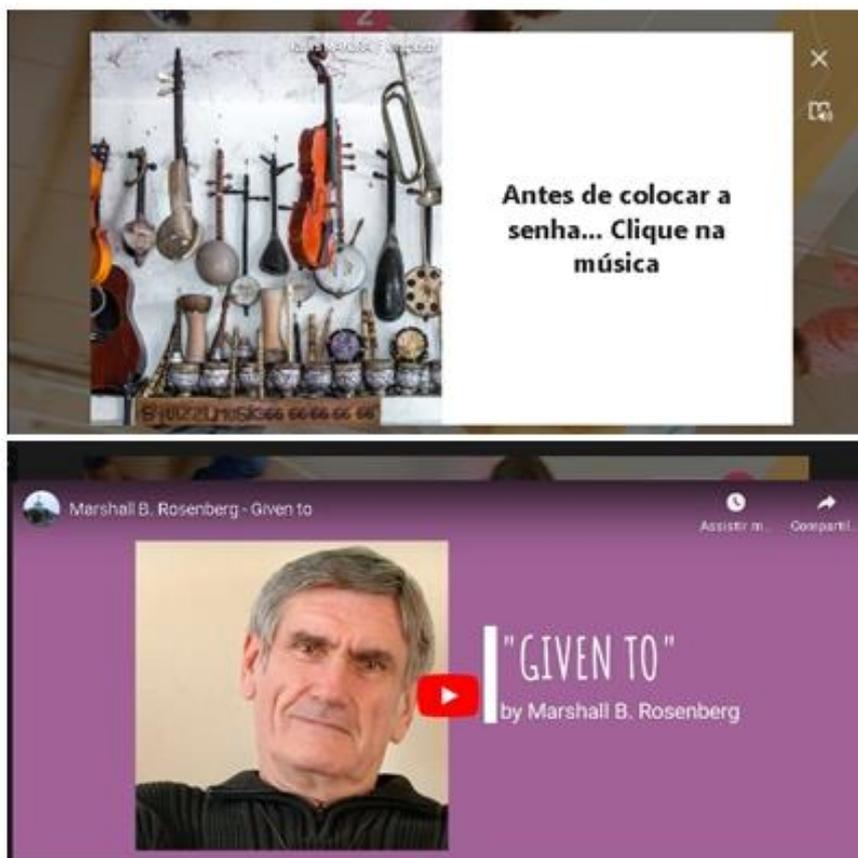


Figura 39: Momento apreciação



Se restar dúvida sobre a senha, após apreciar a música, ainda existe a possibilidade de clicar em “Dica”.

Figura 40: Texto ao clicar em “Dica”

www.gamificacaocriativa.com diz

Assim como a observação deve vir sem uma avaliação e sem um julgamento, e o sentimento deve ser expresso para que as necessidades sejam atendidas, o _____ deve vir ao cumprir todos os componentes anteriores.

OK

Ao finalizar o ERE, aparece um texto de Rosenberg (2021), elucidando o propósito da Comunicação Não Violenta. Informa o tempo utilizado no jogo, e

ainda traz a oportunidade de compartilhar o resultado, disponibilizando, inclusive, plaquinhas ilustrativas.

Figura 41: Mensagem final

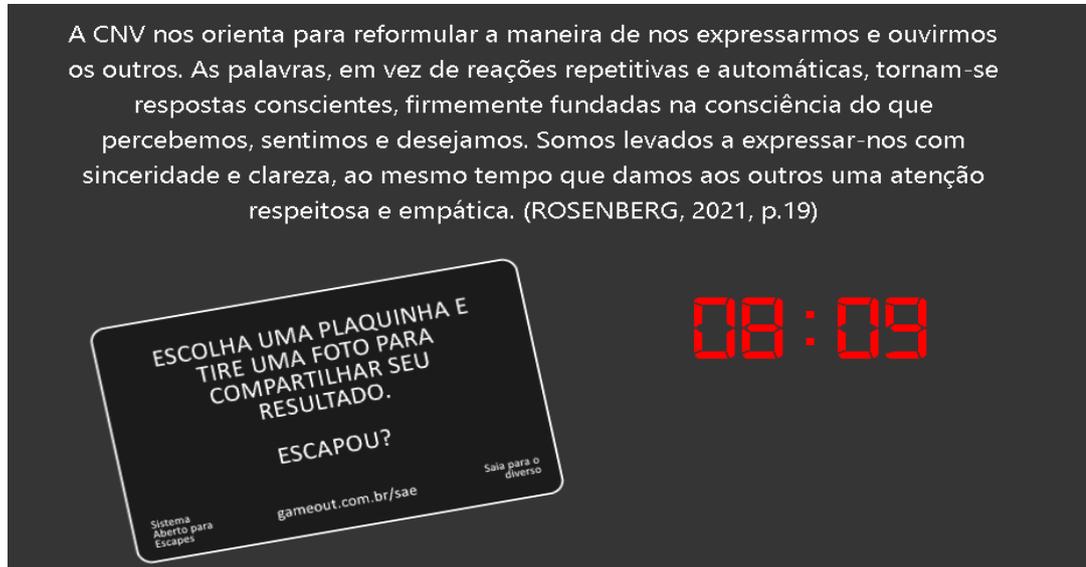
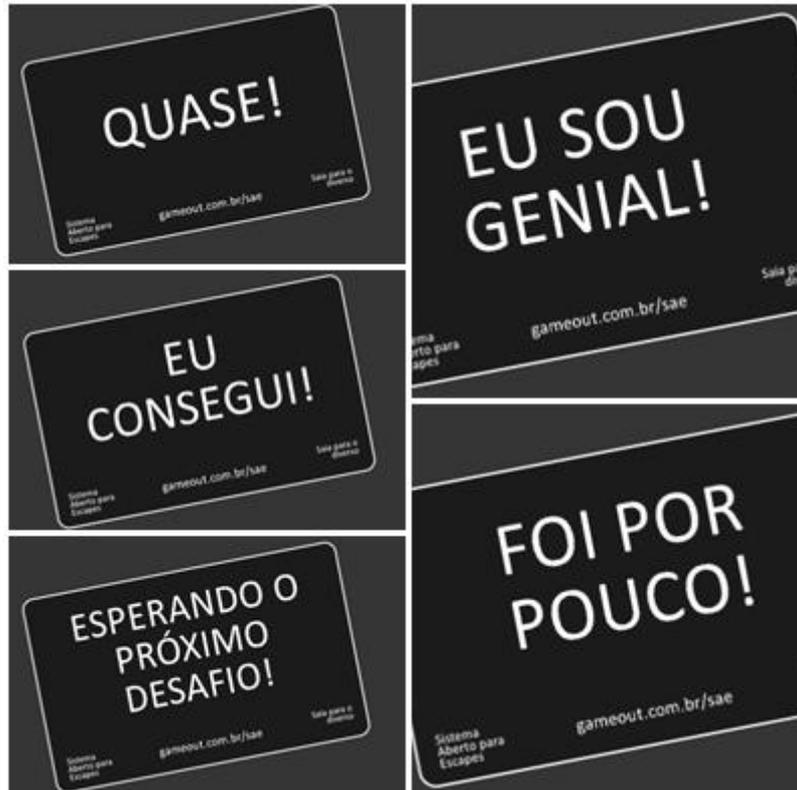
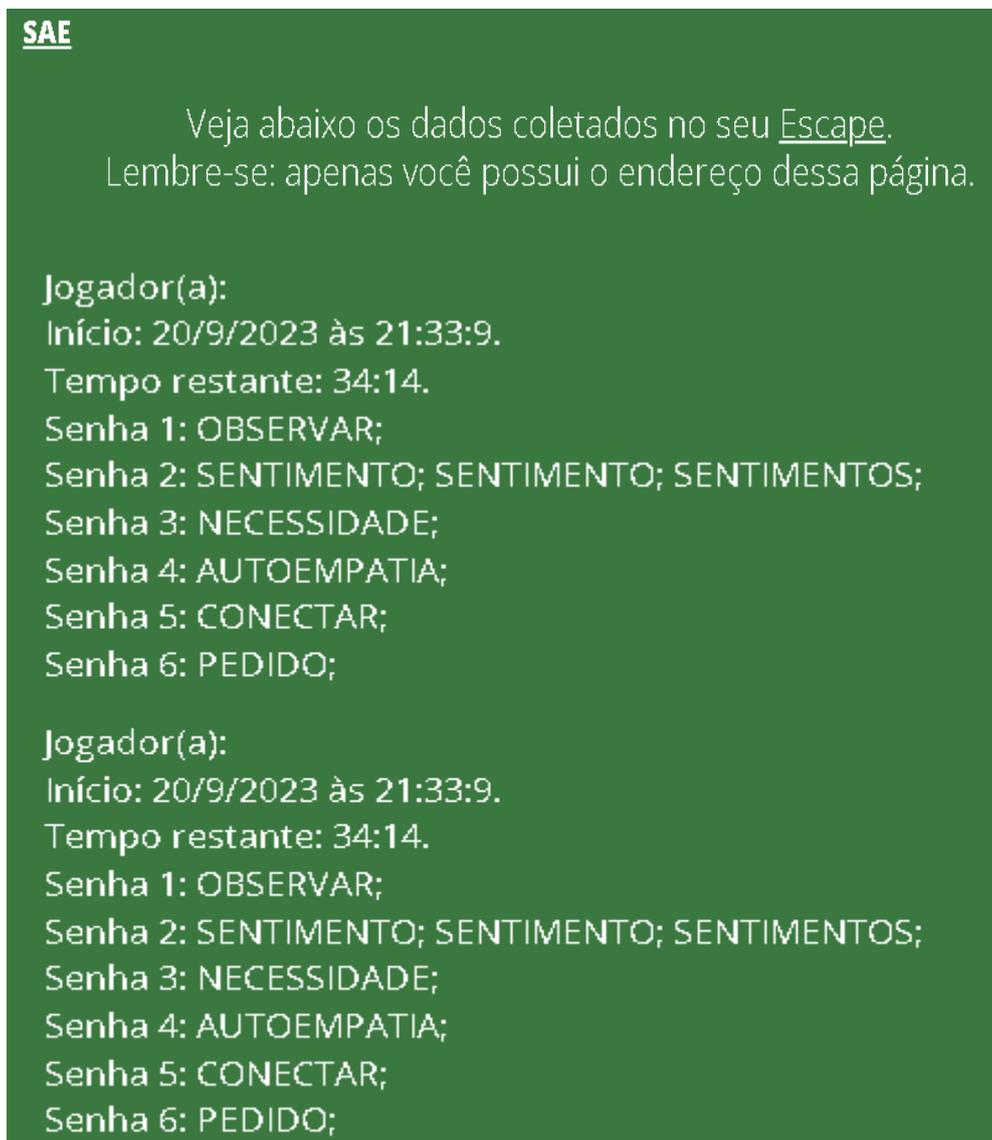


Figura 42: Plaquinhas disponíveis para compartilhar o resultado



Para os docentes é uma ferramenta inovadora de múltiplas oportunidades de compartilhar saberes, a qual permite a coleta de dados das respostas digitadas pelos participantes, possibilitando a avaliação do próprio trabalho, viabilizando o aperfeiçoamento de suas práticas pedagógicas.

Figura 43: Coleta de dados



REFERÊNCIAS

Deterding, S., Sicart, M. **Gamificação**: Uso de elementos de design de jogos. CHI EA. ACM Press, 2011.

Moura, A. Escape Room Educativo: **Os alunos como produtores criativos**. In Afonso, Maria Elisete Conde P., Ramos, António Luís, Livro de Atas - 2018, III Encontro de Boas Práticas Educativas. Bragança: CFAE Bragança Norte.

ROSENBERG, M.B. **A linguagem da paz em um mundo de conflitos**: sua próxima fala mudará seu mundo. São Paulo: Palas Athena, 2019.

ROSENBERG, M.B. **Comunicação não violenta**: Técnicas para aprimorar relacionamentos pessoais e profissionais. São Paulo: Ágora, 2021.