

ESCAPUNA: PROPOSTA DE CRIAÇÃO DE UMA SALA DE ESCAPE GAME NO MEIO ACADÊMICO

*Primeiro Autor – e-mail**

*Instituição de Ensino, Faculdade ou Departamento**

*Endereço **

*CEP – Cidade – Estado**

*Segundo Autor – e-mail**

*Instituição de Ensino, Faculdade ou Departamento**

*Endereço**

*CEP – Cidade – Estado**

*Terceiro Autor – e-mail**

*Instituição de Ensino, Faculdade ou Departamento**

*Endereço**

*CEP – Cidade – Estado**

** Como as avaliações serão às cegas, os nomes/dados dos autores não deverão constar na versão para a submissão. Caso não seja atendida essa determinação o artigo será desclassificado. Aqueles artigos que obtiverem aprovação deverão ser reenviados com tais informações.*

Resumo: O objetivo da realização deste projeto de extensão foi fazer do EscapUna uma maneira divertida de interação entre o Centro Universitário Una e a sociedade, colocando o aprendizado dos participantes em teste, utilizando de conhecimentos, conteúdos e habilidades interdisciplinares, além de fomentar competências que são de fundamental importância para a vida em sociedade, como trabalhar em grupo, enfrentar momentos de tensão e pressão, aprimorar técnicas de raciocínio lógico e estabelecimento de uma finalidade clara para a atividade. O projeto é uma importante maneira da sociedade conhecer, se interessar e interagir com a instituição e suas práticas inovadoras. Por ser facilmente adaptável, pois é construído através de enigmas previamente montados, ele pode ser ajustado a diferentes ambientes e pode apresentar diferentes níveis de desafios. Isso o torna bastante versátil, sendo assim aplicável tanto a alunos candidatos a vestibular da instituição de ensino quanto aos alunos que já frequentam o ambiente universitário. Além disso, os alunos da própria instituição são convidados a auxiliarem no desenvolvimento do jogo e dos enigmas, o que faz com que eles coloquem seus conhecimentos em prática e também auxilia no desenvolvimento de habilidades empreendedoras, pois a medida que eles preparam os enigmas, consequentemente treinam habilidades de soluções de problemas. O trabalho justifica-se por ser flexível, multidisciplinar e por instigar os participantes e os colaboradores (alunos e demais professores) a desenvolverem o raciocínio, participarem de solução de problemas e trabalharem em grupo.

Palavras-chave: Escape Game. Enigmas. Habilidades. Conteúdos.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade busca, o tempo todo, novas formas de diversão e distração. O entretenimento é hegemônico na sociedade atual, constituindo-se em uma referência cultural e uma força econômica fundamental (TRIGO, 2003; DYER, 2002), e falar em entretenimento não é nenhuma novidade, pois a sua forma de divertimento, de distração, de tradição e de rituais acompanha a sociedade há muitos séculos.

O lazer tornou-se um negócio. É interessante observar o paradoxo, pois etimologicamente, negócio é a negação do ócio, que é a centralidade do lazer, do entretenimento, apesar da pressão pela mercantilização do ócio na atualidade, conforme Jameson (1997).

Para Setton (2010), é importante compreender como as formas simbólicas das mídias, suas ações, objetos, moralidade, produções e linguagens ajudam-nos a entender suas implicações na sociedade, uma vez que elas têm origem em processos historicamente específicos e socialmente datados. A autora afirma ainda que compreender a cultura midiática pode ser uma pista para compreender a sociedade em que vivemos, seus conflitos, lutas internas, jogos de interesses, medos e fantasias.

Debord (1997) cunhou então a expressão “sociedade do espetáculo”, cuja compreensão pode ser sintetizada como uma relação social entre pessoas, mediada por imagens. Esse autor, de tradição marxista, apresenta as características alienantes do espetáculo e sua dimensão de produção diretamente relacionada às mídias presentes na sociedade.

A partir dessa busca da sociedade, surgiram os jogos de escape. O Escape Game teve sua origem na Europa, onde o modelo já faz sucesso, assim como nos Estados Unidos e na Ásia. Até pouco tempo atrás estes jogos de fuga eram apenas online ou em videogame. Recentemente, tornaram-se reais, com salas baseadas em filmes ou séries de sucesso.

São jogos de fuga inovadores e cheios de adrenalina, onde os grupos de participantes devem desvendar mistérios e enigmas de forma a escapar da sala dentro de um tempo pré-determinado.

Em contrapartida, muitas vezes as universidades ou instituições de ensino tem enfrentado um desafio muito grande no contato mais direto com a sociedade externa e a utilização de jogos e desafios pode facilitar este contato e interação.

Espera-se, portanto com a presente proposta que a mesma auxilie na aproximação das escolas e na captação de alunos, além de poder ser utilizado como meio de diversão inteligente para os alunos da própria instituição.

O projeto é uma importante maneira da sociedade conhecer, se interessar e interagir com a instituição e suas práticas inovadoras. Por ser facilmente adaptável, pois é construído através de enigmas previamente montados, ele pode ser ajustado a diferentes ambientes e pode apresentar diferentes níveis de desafios. Isso o torna bastante versátil, sendo assim aplicável tanto a alunos candidatos a vestibular da instituição de ensino quanto aos alunos que já frequentam o ambiente universitário.

Além disso, os alunos da própria instituição são convidados a auxiliarem no desenvolvimento do jogo e dos enigmas, o que faz com que eles coloquem seus conhecimentos em prática e também auxilia no desenvolvimento de habilidades empreendedoras, pois a medida que eles preparam os enigmas, conseqüentemente treinam habilidades de soluções de problemas. O trabalho justifica-se por ser flexível, multidisciplinar e por instigar os participantes e os colaboradores (alunos e demais professores) a desenvolverem o raciocínio, participarem de solução de problemas e trabalharem em grupo.

O objetivo da realização deste projeto de extensão foi fazer do EscapUna uma maneira divertida de interação entre o Centro Universitário Una e a sociedade, colocando o

aprendizado dos participantes em teste, utilizando de conhecimentos, conteúdos e habilidades interdisciplinares, além de fomentar competências que são de fundamental importância para a vida em sociedade, como trabalhar em grupo, enfrentar momentos de tensão e pressão, aprimorar técnicas de raciocínio lógico e estabelecimento de uma finalidade clara para a atividade.

Além disso, especificamente objetivou-se também fomentar a interação entre os alunos da UNA e a comunidade, bem como selecionar alguns alunos colaboradores para auxiliarem no preparo de enigmas e na montagem das salas, de forma a aprimorar suas habilidades e competências. Preparar a sala de Escape Game utilizando enigmas com conteúdo atrativo para alunos em preparação para o Enem e familiares e por fim preparar a sala de Escape Game utilizando enigmas com conteúdo do ciclo básico da UNA, a fim de aumentar a quantidade de alunos de alguns cursos da UMA de forma a incentivá-los a se envolver com a instituição e diminuir a evasão.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Caracterização da sociedade

Uma das características da sociedade científico-tecnológica em que vivemos é o ritmo alucinante de transformação a todos os seus níveis, nunca antes experimentado na História da Humanidade (SÁ, 1994). Modos de vida, hábitos, valores e costumes estão em permanente mutação. O mercado de trabalho cada vez menos se apresenta como uma estrutura definida de profissões, para dar lugar a um espaço flexível em que a exigência de novas profissões e especializações impõe a necessidade de reconversão e mobilidade profissionais.

Uma importante característica da sociedade pós-moderna é a tensão entre conhecimentos especializados e uma cultura geral básica. A resolução dessa tensão tem de passar por uma gestão adequada da informação. A sociedade do futuro já presente começa a definir-se como a sociedade da informação. É essencial desenvolver nos jovens a capacidade de aceder, organizar e usar essa informação. O que implica valorizar, no domínio educativo, as ferramentas básicas, fundamentais, das linguagens da informação e da comunicação (DELORS, 1996). Porém, como refere Chagas (1992), essas ferramentas, por si só, pouco valor têm se não forem convenientemente usadas. De fato, a sociedade da informação não pode deixar de ser também uma sociedade de pensamento e de interpretação.

Torna-se, assim, necessário desenvolver nos jovens, capacidades como o pensamento crítico, o aprender a aprender, a decisão, a compreensão do real e do ideal na sua relação com o ideal, o saber trabalhar em cooperação, em rede, em sistema, o ser capaz de conviver com os outros sem deixar de se ser quem é (COSTA, 1999).

Analisando-se a sociedade atual, observam-se transformações que incitam mudanças profundas na vida humana individual e associada. O indivíduo nasce, educa-se, trabalha e passa a vida ligado a organizações, e estas, na realidade, são responsáveis pela consistência do destino social.

2.2 O papel da Instituição de Ensino

A instituição de ensino não pode ser apenas um local de instrução, mas tem de ser também um local onde se personaliza, socializa e educa. Este papel não pertence somente à família. A escola tem de ser um local de diálogo onde os jovens possam participar de uma forma empenhada e alegre no seu projeto educativo. Deste modo deixa-se de formar jovens

passivos, conformados e sem opinião, para formar-se jovens participativos, ativos, com iniciativa e criatividade, com autonomia, dinâmicos e críticos (SAMPAIO, 1996).

Como afirma Ponte (1997), o papel fundamental de uma escola não é o de preparar uma pequena elite para estudos superiores e proporcionar à grande massa os requisitos mínimos para uma inserção rápida no mercado de trabalho. Pelo contrário, o seu papel passou a ser o de preparar a totalidade dos jovens para se inserirem de modo criativo, crítico e interveniente numa sociedade cada vez mais complexa, em que a capacidade de descortinar oportunidades, a flexibilidade de raciocínio, a adaptação as novas situações, a persistência e a capacidade de interagir e cooperar são qualidades fundamentais.

A valorização do conhecimento demanda uma nova postura dos profissionais em geral e, portanto, requer o repensar dos processos educacionais, principalmente aqueles que estão diretamente relacionados com a formação de profissionais e com os processos de aprendizagem.

No entanto, as mudanças que ocorrem na educação são lentas e quase imperceptíveis. Mesmo nos países mais ricos, como Estados Unidos e França tem-se enormes avanços tecnológicos, onde a mudança é real e palpável, porém do ponto de vista pedagógico essa mudança é, praticamente, inexistente. Ela é sempre apresentada no nível do desejo e não do que realmente acontece. Mesmo no Brasil, a maior parte das escolas se rotulam “construtivistas” ou “cognitivistas”, e os professores afirmam que preferem a cognitivista. No entanto, usam e acabam praticando a abordagem tradicional (MIZUKAMI, 1986).

A mudança pedagógica que todos almejam é a passagem de uma educação totalmente baseada na transmissão da informação, na instrução, para a criação de ambientes de aprendizagem nos quais o aluno realiza atividades e constrói o seu conhecimento. Essa mudança acaba repercutindo em alterações na escola como um todo: na sua organização, na sala de aula, no papel do professor e dos alunos e na relação com o conhecimento.

Embora tudo indique que a escola deve sofrer ajustes para se adequar aos novos tempos, o quanto ela deve mudar é polêmico. Ela oscila entre o ensino conservador e a aprendizagem mais liberal (HIRSCH, 1996). Porém, ela raramente é radical, no sentido de propor o fim da escola – exceção de Perelman (1992), que propõe a substituição da escola por novos mecanismos de aprendizagem, utilizando a tecnologia de redes de computadores.

Se a mudança na Educação é lenta e quase imperceptível, a mudança em outros segmentos da nossa sociedade – como no sistema produtivo – é rápida, visível, afetando drasticamente o nosso comportamento, principalmente o modo de trabalhar e, por conseguinte, o modo de pensar e atuar. A análise dos sistemas de produção de bens e de alguns serviços mostra que está acontecendo uma verdadeira mudança de paradigma, na concepção de Kuhn (1962).

2.3 Mudanças no Sistema Educacional

A educação é um serviço e, como tal, sofre e se adequa às concepções paradigmáticas que vive a sociedade. Portanto, ela passa pelas mesmas transformações que outros segmentos da sociedade passam.

A educação superior é uma instituição social, cujo papel fundamental é formar a elite intelectual e científica da sociedade a que serve. Uma instituição social caracteriza-se pela estabilidade e durabilidade de sua missão. Além disso, é estruturalmente assentada em normas e valores emanados do grupo ou sociedade em que se insere. Uma instituição social é, fundamentalmente, um ideal, uma doutrina. Assim, a educação superior é uma instituição social, estável e duradoura, concebida a partir de normas e valores da sociedade. É, acima de

tudo, um ideal que se destina, enquanto integrador de um sistema, à qualificação profissional e promoção do desenvolvimento político, econômico, social e cultural (COLOSSI *et al*, 2001).

Ainda conforme os mesmos autores, a universidade é um exemplo de instituição que faz parte desse sistema, cabendo-lhe o compromisso de gerar o saber, o qual está relacionado com a verdade, justiça, igualdade e com o belo. A verdade, como base para a construção do conhecimento; a justiça, em que se ampara a relação entre os homens; a igualdade, porque é parte fundamental na consecução da estabilidade social; e a beleza, como um instrumento através do qual se expressam sentimentos, o que diminui a superioridade do apelo racional que é parte das opções de busca do homem .

3. DESENVOLVIMENTO

3.1 O Jogo do Escape

Escape Games são jogos de fuga de salas onde os participantes têm de desvendar enigmas com um objetivo: conseguir fugir da sala em um determinado tempo pré-definido.

Os grupos (de quatro a oito pessoas) trabalharão em equipe para decifrar códigos do jogo de escape, achar objetos escondidos, procurar pistas, adivinhar segredos, abrir travas e encontrar a saída. Cada sala dos jogos de escape tem um cenário bem realista de uma história específica, com passagens secretas e surpresas, o que torna a interação emocionante. São jogos de fuga inovadores e cheios de adrenalina (THEESCAPEGAME, 2018).

O jogo consiste em uma brincadeira, mas envolve muita concentração. Na Figura 1 pode-se observar o exemplo de uma sala de Escape Game durante o jogo.

Figura 1 – Participantes do jogo Escape Game desvendando enigmas.



Fonte: NIT (2018).

3.2 O Projeto de Extensão

O projeto é interdisciplinar e pode contemplar todas as áreas de conhecimento, de acordo com o público alvo. O projeto é bastante versátil, de maneira que o conteúdo e as competências podem ser adaptados conforme a necessidade e o objetivo.

A articulação com o ensino e a pesquisa ocorre durante a montagem dos cenários e enigmas. O trabalho envolve alunos e professores, desenvolvendo capacidades de preparar e desvendar enigmas, de maneira que o conteúdo e as competências sejam aplicados.

São realizadas reuniões semanais para a seleção dos temas das salas, dos tipos de enigmas e dos enigmas em si. Além disso, mensalmente são feitas reuniões para análise dos resultados alcançados e propostas de novas metas. Assim que a primeira sala estiver pronta, será feito contato com escolas para convidá-los para participarem do jogo e conhecerem a UNA. Após isso, os participantes responderão um questionário para avaliação do projeto e da sala.

Os alunos colaboradores de diversos cursos, como de engenharias, saúde, moda, arquitetura, cinema e design de interiores foram convidados para auxiliarem no projeto (cerca de 30 pessoas).

Alunos do último ano do ensino médio e a comunidade externa em geral serão convidados para participarem do jogo. Em torno de 6 a 8 alunos por rodada de 20 minutos de jogo, e os alunos da UNA também serão convidados para participarem do jogo.

Na Figura 2 pode-se observar um exemplo de enigma aplicado, relacionando conteúdo de química.

Figura 2 – Exemplo de enigma.

Adivinha quem é??? Química na jogada!!!
Vocês precisam descobrir quais os três elementos químicos que irão formar a palavra secreta:

- Estou na mesma coluna que o elemento mais eletronegativo, mas duas linhas abaixo dele.
- Sou da mesma linha que um metal famoso que se encontra no leite, e também sou da mesma família que o nitrogênio.
- Eu estou na terceira linha da Tabela e faço combinações 1:1 com o cloro.
- Sou o mais leve dos metais, mas para completar a sequência vocês devem me usar com as letras invertidas.

A palavra formada é:

Fonte: Autoria Própria (2018).

Na Figura 3 observa-se um outro exemplo de enigma com conteúdo envolvendo raciocínio lógico.

Figura 3 – Exemplo de enigma envolvendo raciocínio lógico.

Alice estava no País das Enigmas conversando com o Rei Vermelho, quando ele disse que as pessoas do País dos Enigmas podem ser divididas em dois tipos:

- as do Tipo A, que são totalmente corretas em suas crenças quando estão acordadas, mas totalmente incorretas quando estão dormindo;
- as do Tipo B, que são totalmente corretas em suas crenças quando estão dormindo, mas totalmente incorretas quando estão acordadas.

Após, ele disse que tinha duas proposições à respeito das pessoas:

- Proposição 1: Se, num dado momento, uma pessoa acredita que está acordada, então ela deve ser do Tipo A.
- Proposição 2: Se, num dado momento, uma pessoa acredita que é do Tipo A, ela deve estar acordada nesse momento.

Com base nas teorias dos tipos das pessoas, as proposições do rei Vermelho estão corretas ou incorretas?

Fonte: Autoria Própria (2018).

A ideia é desenvolver salas versáteis de forma que a dificuldade dos enigmas possa ser adaptada conforme o público alvo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Escape Game é uma experiência *indoor* com bastante mistério onde os participantes possuem o objetivo de fuga da sala dentro de um tempo pré-determinado. Para completar o objetivo, eles terão que colocar em ação seus conhecimentos e habilidades para desvendar os enigmas. A quantidade de enigmas depende do tempo e do grau de dificuldade da sala.

Toda sala de escape game possui um tema específico, que normalmente está associado a filmes ou séries de sucesso. Os grupos (de quatro a oito pessoas) devem trabalhar em equipe para decifrar os enigmas do Jogo de Escape, achar objetos escondidos, procurar pistas, adivinhar segredos, abrir travas e encontrar a saída. O jogo procura aguçar a inteligência e as habilidades dos participantes e faz isso de forma divertida.

Desta forma, o projeto de extensão visa estar de acordo com os novos princípios da UNA, que procura desenvolver competências através de práticas inovadoras de aprendizagem.

O EscapUNA poderá ser utilizado como ferramenta de conexão com a sociedade externa, o que poderá auxiliar na captação de alunos, caso a sala seja feita com enigmas envolvendo conteúdos do ensino médio/ENEM. Além disso, também poderá ser utilizado como ferramenta no encerramento dos semestres ou no preparo dos alunos que irão fazer ENADE.

Agradecimentos

Agradecemos ao Centro Universitário UNA pela oportunidade do projeto de extensão e a todos os alunos colaboradores do projeto.

REFERÊNCIAS

CHAGAS, I. (1992). Os Professores como inovadores: Um estudo de caso sobre a implementação do videodisco interativo no programa de Ciências do 6º ano, tese de doutoramento não publicada, Universidade de Lisboa, Departamento de Educação da Faculdade de Ciências, Lisboa.

COSTA, J. (1999). O papel da escola na sociedade actual: implicações no ensino das ciências. Millenium.

DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELORS, J., (Org.) (1996). Educação, um tesouro a descobrir. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre a Educação para o século XXI. Porto: ASA.

DYER, Richard (2002). Only Entertainment. N Y: Routledge.

HIRSCH, E.D., Address to California State Board of Education.
<http://ourworld.compuserve.com.80/homepages/mathman/edh2cal.htm> (1997).

JAMESON, Fredric. Pós-Modernismo. A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio. São Paulo: Ática: 1997.

KUHN, T., The Structure of Scientific Revolutions. Chicago, University of Chicago Press, 1962. Traduzido para o Português como A Estrutura das Revoluções Científicas. Editora Perspectiva, São Paulo, 1990.

MIZUKAMI, M.G.N., Ensino: as Abordagens do Processo. São Paulo, Editora Pedagógica e Universitária, 1986.

NIT. Disponível em: <https://nit.pt/out-of-town/back-in-town/guia-nit-para-participar-nos-melhores-escape-rooms-do-pais>. Acesso em: maio, 2018.

PERELMAN, L.J., School's Out - Hyperlearning, The New Technology and The End of Education. New York, William Marrow and Co, 1992.

PONTE, J. P. (1997). O ensino da Matemática na sociedade da informação. Educação e Matemática, 45, 1- 2.

SÁ, J. G. (1994). Renovar as práticas no 1º ciclo pela via das Ciências da Natureza. Porto: Porto Editora.

SAMPAIO, D. (1996). Voltei à escola. Lisboa: Editorial Caminho.

SETTON, Maria da Graça. Mídia na educação. São Paulo: Contexto, 2010.

THE ESCAPE GAME. Disponível em: <http://www.theescapegame.com.br/>. Acesso em: maio, 2018.

TRIGO, Luiz Gonzaga G. (2003). Entretenimento. São Paulo: Ed. SENAC.

ESCAPUNA: PROPOSAL FOR THE CREATION OF A GAME ESCAPE ROOM IN THE ACADEMIC ENVIRONMENT

Abstract: *The objective of this extension project was to make the EscapUna a fun way of interacting between the University Center UNA and society, putting the learning of the participants in the test, using interdisciplinary knowledge, content and skills, as well as fostering skills that are fundamental importance for life in society, such as working in groups, facing moments of tension and pressure, improving techniques of logical reasoning and establishing a clear purpose for the activity. The project is an important way for society to know, become interested and interact with the institution and its innovative practices. Because it is easily adaptable because it is built through previously assembled puzzles, it can be adjusted to different environments and can present different levels of challenges. This makes it quite versatile, so it is applicable to students who are candidates for university entrance examination as well as students who already attend the university environment. In addition, the students of the institution itself are invited to assist in the development of the game and the puzzles, which makes them put their knowledge into practice and also helps in the development of entrepreneurial skills, because as they prepare the puzzles, consequently problem solving skills. The work is justified by being flexible, multidisciplinary and by encouraging participants and collaborators (students and other teachers) to develop reasoning, participate in problem solving and work in groups.*

Key-words: *Escape Game. Puzzles Skills. Contents.*

Organização:



Realização:

