

ESCAPE GAME EM BUSCA DE UM PORTO SEGURO: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA INVENTIVA NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA

Bruna Elisa Schuster¹

Mário Régis Gonçalves²

Rafael Lopes de Moraes³

Joseane Rosa Rockenbach⁴

Eliane Schlemmer⁵

Resumo: O artigo discute como resgatar o engajamento dos estudantes no retorno às atividades na modalidade presencial-física. O objetivo é apresentar o processo de cocriação e desenvolvimento de um jogo do tipo *escape game* em uma escola municipal de Bom Princípio/RS. A prática pedagógica inventiva é cocriada e se apropria teórica e metodologicamente do Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção. O escape envolveu conhecimentos de Geografia e foi realizado em parceria entre os professores de História, Geografia, coordenação e direção da escola. Participaram estudantes do sexto ao nono ano, em grupos de cinco integrantes. Como resultado, ficou evidente o engajamento e envolvimento dos estudantes, além do interesse em ampliar seus conhecimentos no componente

1 Mestranda em Educação, GPe-dU UNISINOS/CNPq, Coordenadora de Anos Finais da EMEF São José - Bom Princípio/RS. E-mail: brunaelisaschuster@gmail.com.

2 Licenciado em Geografia pela UFRGS, Instrutor de Xadrez pelo Clube de Xadrez Online, Professor de Geografia dos Anos Finais da EMEF São José e EEEF Pio XII - Bom Princípio/RS. E-mail: mariogoncalves2414@gmail.com.

3 Licenciado em História, Professor de História dos Anos os Finais da EMEF São José - Bom Princípio/RS. E-mail: rafalmoraes@hotmail.com.

4 Mestranda em Letras e Cultura pela Universidade de Caxias do Sul (UCS), Diretora da EMEF São José, em Bom Princípio- RS. E-mail: joseanerockenbach@hotmail.com.

5 Doutora em Educação, Professora do PPG em Educação da UNISINOS. E-mail: elianeschlemmer@gmail.com.

curricular de Geografia, uma vez que perceberam sua aplicação prática. Compreende-se que práticas pedagógicas como escape games, aproximam os estudantes do ambiente escolar e resgatam a curiosidade em construir novos conhecimentos.

Palavras-chave: Geografia. Educação. Inventividade. Escape Game.

1. INTRODUÇÃO

Este artigo origina-se numa prática pedagógica inventiva desenvolvida em uma escola municipal de Bom Princípio, Rio Grande do Sul. Tem como objetivo apresentar o *Escape Game* “Em Busca de um Porto Seguro”.

Vincula-se a pesquisa “TRANSFORMAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO: Ecossistemas de Inovação em contexto híbrido e multimodal”, financiada pelo CNPq e desenvolvida pelo Grupo Internacional de Pesquisa Educação Digital GPe-dU Unisinos/CNPq, a partir da ação “TomKaT nas Escolas”, da Rede Internacional ConectaKaT.

O contexto em que emerge a presente prática, parte da observação das aulas no retorno às atividades na modalidade presencial-física, onde identificou-se a desmotivação dos estudantes com seu próprio processo de aprendizagem.

É fato que as escolas e os professores realizaram movimentos significativos no desenvolvimento de propostas pedagógicas que pudessem manter o vínculo dos estudantes com os processos de ensino e de aprendizagem durante o período de ensino remoto emergencial. No entanto, observou-se um desgaste causado pela transposição de práticas pedagógicas desenvolvidas num contexto de sala de aula, presencial-física, para um contexto online, que apresenta possibilidades e desafios distintos para a prática. Neste sentido emerge a problemática: como resgatar a motivação e o engajamento dos estudantes no retorno às atividades presenciais-físicas?

Na busca por elementos que possam compor práticas pedagógicas inventivas (SCHLEMMER, 2020), surge a proposta de desenvolvimento com jogos do tipo *escape game*.

Desenvolvido na perspectiva do *Games Based Learning* (aprendizagem baseada em jogos), o jogo proporciona imersão, agência, transformação e diversão, que, conforme Schlemmer e Moreira (2020), são elementos “apontados por Murray (2003) como responsáveis por propiciar ao sujeito vivências com mais profundidade em um determinado contexto”.

2. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento da pesquisa nos apropriamos do Método Cartográfico de Pesquisa-Intervenção proposto por Passos, Kastrup e Escóssia (2009). Nesse método, o pesquisador-cartógrafo necessita estar com sua atenção flutuante, concentrada e aberta, sendo que esta vai se modificando num movimento que envolve quatro variedades atencionais: rastreio, toque, pouso e reconhecimento atento. Nesse processo são cocriados territórios que possibilitam a invenção.

Esse método, além de estar presente nas pesquisas desenvolvidas pelo GPe-dU, tem sido apropriado e investigado também como método provocador do desenvolvimento de novas metodologias e práticas pedagógicas, justamente devido à sua característica intervencionista ao acompanhar processo (decorrer do percurso) (SCHLEMMER; LOPES, 2016). De acordo com os autores, apesar de o método estar orientado para a prática da pesquisa em ciências humanas, tem-se investigado sua potência para acompanhar processos de aprendizagem contextos de hibridismo, multimodalidade, pervasividade e ubiquidade, bem como a possibilidade de apropriação do método por professores e estudantes em seus próprios percursos de aprendizagem.

Dessa forma, no contexto desta pesquisa, a cartografia-intervenção está presente não só como método de pesquisa, mas enquanto potência para invenção da prática pedagógica apresentada. Em um movimento inicial de **rastreio**, foi realizada a busca de informações sobre jogos do tipo *escape game*. O **toque** aconteceu no momento em que foi identificado o potencial do desenvolvimento da prática em Geografia.

Os movimentos do **pouso** e **reconhecimento atento** aconteceram no desenvolvimento da narrativa e na construção das dinâmicas, *puzzles* e pistas, que serão apresentados a seguir.

O *escape game* tem início a partir da seguinte narrativa:

“Vocês estão em um navio, no meio do oceano. Vocês viram no horizonte uma imensa tempestade se aproximando. Por algum motivo, o navio está parado. Vocês foram até a cabine de comando para saber o que aconteceu. O marinheiro disse que faz horas que o capitão não aparece e que precisa que ele diga qual direção seguir para encontrar um porto seguro. Vocês decidiram ir até a cabine do capitão para ver o que aconteceu. Ao entrar, encontraram o capitão deitado em sua cama - ele bebeu demais na noite passada e vocês não conseguem acordá-lo. As ondas dão uma forte sacudida no barco e a porta da cabine se tranca. Agora depende de vocês encontrar: A) as coordenadas de onde estão, B) as coordenadas do porto de chegada e C) definir qual a direção que o barco deve seguir - e ainda encontrar a chave para a abertura da porta da cabine. Vocês têm 30 minutos para encontrar as respostas antes que a tempestade atinja o navio”.

A ambientação foi construída em uma sala parcialmente escura com um boneco deitado em uma cama, simulando o capitão inconsciente, conforme a Figura 01. Também foi utilizado um áudio com o som do ronco do capitão e de tempestade com a duração exata de 30 minutos, que demarca o tempo de encerramento do *escape game*.

Figura 01: Sala temática do *Escape Game*.



Fonte: Bruna Elisa Schuster, 2022.

Ao entrarem na sala-ambiente, os estudantes recebiam uma folha com a narrativa, dizendo que eles estavam em um navio parado no meio de um oceano e o capitão estava desorientado; uma tempestade estava se aproximando e eles teriam 30 minutos para descobrir onde estão, para onde devem ir e qual direção seguir antes que a tempestade os atinja. A cada descoberta/resolução de *puzzle*, uma senha era revelada permitindo a sequência do jogo.

PUZZLE 1 - Na escrivaninha do capitão estava disposta uma poesia sobre os peixes, citando que eles “possuem as chaves dos sete mares”. Na parede da sala (cabine do capitão) estavam colocados três quadros com peixes desenhados em quantidades diferentes, formando uma sequência numérica, conforme a Figura 02.

Figura 02: Estudantes resolvendo os *puzzles* dos peixes.



Fonte: Bruna Elisa Schuster, 2022.

Essa sequência abria o cadeado de uma caixa com três cartões postais - da Oceania, da Austrália e do porto de Sydney - indicando o destino do navio, conforme Figura 03.

Figura 03: Caixa com cadeado e cartões postais.



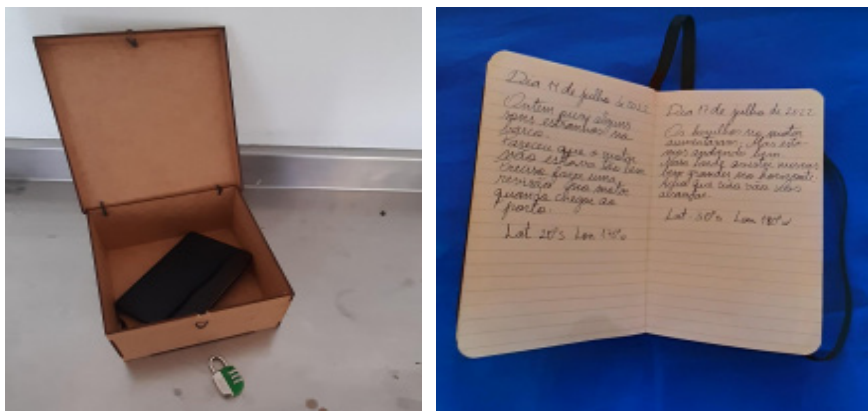
Fonte: Mário Régis Gonçalves, 2022.

PUZZLE 2 - Em um livro sobre a Oceania, colocado numa mesa, estavam marcadas três páginas. Cada marcador continha um número, formando a sequência numérica que abria o cadeado da segunda caixa.

Essa caixa guardava o diário de bordo do capitão que continha, na primeira página, uma breve explicação sobre como usar coordenadas geográficas. Em cada página, o capitão anotou os acontecimentos do dia e a coordenada geográfica

ca onde chegaram. A última página anotada mostrava a coordenada de onde o navio estava naquele momento.

Figura 04: Caixa com cadeado e diário do capitão.



Fonte: Mário Régis Gonçalves, 2022.

Para identificar exatamente sua posição, os estudantes precisavam ter resolvido o *puzzle* anterior para selecionar dentre os mapas que estavam dispostos sobre a mesa, um mapa da Oceania que estava aberto sobre uma mesa grande, conforme a Figura 05.

Figura 05: Estudantes localizando a posição do navio.

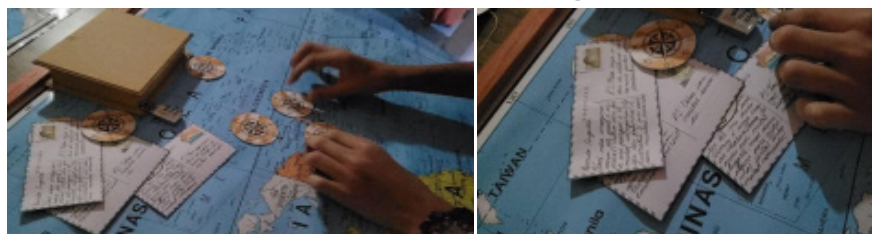


Fonte: Bruna Elisa Schuster, 2022.

PUZZLE 3 - Um dos livros da estante estava preso a um barbante, que na sua outra extremidade possuía amarrada discos com Rosas dos Ventos. Em cada ponta das direções das Rosas dos Ventos estava escrita uma sequência numérica para abrir a última caixa com a chave que abre a porta da sala. Apenas um desses discos estava com o desenho correto da Rosa dos Ventos.

Utilizando o mapa da Oceania e a Rosa dos Ventos correta, os estudantes poderiam descobrir a direção que o navio deve seguir (entre sua posição atual e o porto que deve chegar).

Figura 6 - Puzzles de cartões postais, bússolas e caixas com cadeados de segredo



Fonte: Bruna Elisa Schuster, 2022.

Ao identificar a Rosa dos Ventos correta e traçar a rota até o destino final, ainda era preciso utilizar a sequência numérica para abrir a última caixa com cadeado que continha a chave da sala.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

De acordo com Oliveira, Lima e Schlemmer (2018), *escape games* são jogos interativos desenvolvidos em ambiente físico, com interfaces digitais ou analógicas que combinam narrativas com *puzzles* (desafios), pistas e materiais de apoio (papel, caneta, mapas, elementos visuais) com a missão principal de escapar ou fugir de algum local ou situação. O conceito de *escape game* tem se popularizado desde os anos 2000, baseando-se na resolução de problemas. Contudo, tanto Oliveira, Lima e Schlemmer (2018) quanto os autores deste artigo, propõem-se a discutir os *escape games* na perspectiva da invenção de problemas (KASTRUP, 2015).

A proposta em desenvolver uma prática pedagógica neste formato, vai muito além de um jogo de puro entretenimento, pois se baseia na intencionalidade pedagógica de entrelaçar prática com conhecimento. De acordo com Carolei e Bruno (2018),

essa intencionalidade pode ter um movimento mais transmissivo no qual se espera entregar uma mensagem, demonstrar conceitos ou mostrar procedimentos ou pode ser demandado uma postura mais ativa do aluno/jogador e espera-se que ele desenvolva determinada habilidade ou competência, que pode ser algo mais pontual e mecânico ou ações mais complexas e que envolvem mais do que um “saber fazer”, além compreensão ética e até estética das ações realizadas (CAROLEI; BRUNO, 2018, p. 3).

Desta forma, com o *Escape Game* “Em Busca de um Porto Seguro”, buscou-se desenvolver as competências e habilidades específicas do componente curricular de Geografia, além do que a BNCC (2018) propõe: pensamento científico, crítico e criativo e empatia e cooperação.

Além do mais, a contextualização do conhecimento geográfico do qual o *escape game* faz parte, reitera a necessidade de buscar estratégias para que seja possível partir do abstrato para o concreto, tendo em vista uma melhor apropriação dos conceitos trabalhados de forma teórica.

O papel da ação é de um intermediário. Para ser capaz de atribuir um significado aos conceitos, uma pessoa deve ser capaz de aplicá-los à existência. Ora, é por meio da ação que essa aplicação é tornada possível. E a modificação da existência que resulta dessa aplicação constitui o verdadeiro significado dos conceitos. O pragmatismo está, portanto, longe de ser aquela glorificação da ação por si mesma (DEWEY, 2008, p. 120).

Cabe aqui mencionar o que Dewey (2008) pondera sobre um termo mal compreendido na filosofia: o pragmatismo, cujo significado remete à ação, prática, ou seja, fazer levando em consideração a necessidade de um ato imediato. Porém, o autor remodela esse conceito, apresentando um novo conceito que pode ser atribuído à palavra pragmatismo. Ele afirma que

o pragmatismo, muitas vezes, “é visto como algo que faz da ação a finalidade da vida” (DEWEY, 2008, p. 120), assim como o fato de ser necessário aplicá-lo a sua realidade, o que podemos ver no *escape game*.

Destarte, cada vez que o aluno precisa relacionar o conhecimento para solucionar os *puzzles* do *escape game*, além de dar sentido à realização da atividade, ele também está vivendo o jogo, ou seja, está atrelando sua experiência escolar a situações reais de vida, como as situações experimentadas no *escape game*, porque “não deve haver nenhuma separação entre vida e educação. As crianças não estão num dado momento, sendo preparadas para a vida e, em outro, vivendo. Vida, em condições integrais e educação são o mesmo”. (DEWEY, 1978, p. 7).

4. ANÁLISE DOS DADOS

Esta prática pedagógica inventiva foi vivenciada por seis grupos de cinco estudantes e proporcionou um ambiente para a invenção de estratégias a partir das pistas e dos rastros de seus conhecimentos geográficos, levando cada grupo a desenvolver o seu próprio percurso, explorando a competência do pensamento científico, crítico e criativo.

A interação entre os participantes, a colaboração e a cooperação da equipe foram fundamentais para o desenvolvimento da proposta do *escape game*. Essa interação evidenciou o compartilhamento de conhecimento entre os integrantes e não, somente, a aquisição através das pistas disponibilizadas no jogo, colaborando com o desenvolvimento das competências de empatia e cooperação.

O tempo de 30 minutos fez com que os estudantes tivessem que pensar rapidamente e utilizar raciocínio lógico para solucionar os *puzzles*. Isso tornou a prática animada e proporcionou engajamento. A ambientação também proporcionou imersão, uma vez que no decorrer do tempo, o som da tempestade amplia-se ficando mais alto e mais intenso.

Constatou-se que os estudantes ficaram imersos e engajados na narrativa proposta no *escape*, assim como nos conhecimentos de cartografia, pois além da imersão durante os

trinta minutos, surgiu a curiosidade em ampliar as competências e habilidades abordadas nas aulas de Geografia.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o desenvolvimento da prática pedagógica inventiva *Escape Game* “Em Busca de um Porto Seguro”, é possível inferir que apesar da desmotivação e pouco envolvimento dos estudantes com seu próprio processo de aprendizagem, advindos do período de ensino remoto emergencial, práticas pedagógicas com jogos proporcionam imersão e engajamento e podem ser aliadas para resgatar a motivação e o engajamento dos estudantes no retorno às atividades presenciais-físicas.

Evidencia-se, neste sentido, a necessidade da cocriação de práticas pedagógicas inventivas, assim como a reflexão sobre os desafios e possibilidades neste período pós-pandêmico.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- CAROLEI, Paula; BRUNO, Gabriel da Silva. *Escape Catavento: narrativas e desafios para recuperar a memória do Palácio das Indústrias*. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE INOVAÇÃO EM MÍDIAS INTERATIVA, 5, 2018, Goiânia. **Anais** [...]. Goiânia: UFG, 2018. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/777/o/1_-_Paula_Carolei.pdf. Acesso em: 12 set. 2022.
- DEWEY, John. O desenvolvimento do pragmatismo americano. **Cognitio-Estudos: Revista eletrônica de Filosofia**, São Paulo, v. 5, n. 2, p. 119-132, jun./dez. 2008. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/cognitio/article/view/5782/4091>. Acesso em: 15 set. 2022.
- DEWEY, John. **Vida e educação**. Tradução de Anísio Teixeira. 10. ed. São Paulo: Melhoramentos, 1978.

- KASTRUP, Virgínia. A cognição contemporânea e a aprendizagem inventiva. *In*: KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia; PASSOS, Eduardo. **Políticas da Cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 91-110.
- KASTRUP, Virgínia. O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. *In*: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana (org.). **Pistas do método da cartografia**: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural; UNESP, 2003.
- OLIVEIRA, Lisiane Cézar de; LIMA, Claudio Cleverson de; SCHLEMMER, Eliane. Escape Games: Inventividade, Imersão e Cognição. *In*: SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER, 11., 2018, Juiz de Fora, MG. Juiz de Fora, MG: ABCiber, 2018.
- PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana (org.). **Pistas do método da cartografia**: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- SCHLEMMER, Eliane. **Ecosistema de Inovação na Educação na cultura híbrida e multimodal**. Relatório de pesquisa como professora visitante sênior na Universidade Aberta de Portugal – UAb-PT. Lisboa: Universidade Aberta, 2020.
- SCHLEMMER, Eliane. LOPES, Daniel Queiroz. Avaliação da Aprendizagem em Processos Gamificados: Desafios para Apropriação do Método Cartográfico. *In*: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (org.). **Jogos Digitais e Aprendizagem**. Campinas: Papirus, 2016. v. 1, p. 179-208.
- SCHLEMMER, Eliane; MOREIRA, José António. Ampliando conceitos para o paradigma de Educação Digital OnLI-FE. **Interacções**, v. 16, n. 55, p. 103-122, 2020. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/interaccoes/article/view/21039>. Acesso em: 2 maio 2022.