



JOGAR O JOGO DO MEETUP - CHAVES PARA UMA EDUCAÇÃO ABERTA

Paula Carolei

LE@D, Universidade Aberta, Portugal

Universidade Federal de São Paulo, Brasil

pcarolei@gmail.com

ORCID, [0000-0002-1592-9731](https://orcid.org/0000-0002-1592-9731)

Lina Morgado

LE@D, Universidade Aberta, Portugal

lina.morgado@uab.pt

ORCID, [0000-0002-4973-6727](https://orcid.org/0000-0002-4973-6727)

RESUMO

Para esta conferência foi desenvolvido o design educativo de uma experiência educacional baseada na gamificação através de um Escape Room dedicado ao Ensino Aberto e a Distância no âmbito do Laboratório de Ensino à Distância e eLearning. A ideia que presidiu e orientou a sua conceção e design desta experiência, é o estimular o participante a reflexões, novos desafios e “leituras/abordagens” e não a “fuga” ou o “escapar” da conferência. Pretendeu-se problematizar os temas do programa e a discutir durante a conferência, e ao mesmo tempo, convidar os participantes a mapear os impactos e contribuições experimentados. A experiência "Jogar o Jogo do MeetUP": Chaves para a Educação Aberta", foi concebida para envolver os investigadores no programa da conferência, mas alinhados com os objetivos da educação aberta e da ciência aberta, com os quais o centro de investigação LE@D está comprometido. Este trabalho está inserido num projeto de investigação em curso sobre Design Educativo de experiências educacionais¹⁵.

PALAVRAS-CHAVE

Gamificação, Design Educativo, Escape Room, MeetUP.

1. INTRODUÇÃO

Os Escape Room são jogos que têm como principal missão encontrar uma saída de algum contexto, cenário ou situação de tensão. Mas essa saída pode ser uma fuga, ou podem exigir conexões e construções criativas, em que os participantes propõem alternativas e novas formas de “escapar” da situação.

Neste tipo de jogos exige-se do participante uma tomada de decisão imediata para a resolução de problemas urgentes, e deste modo, promovem a manifestação de dinâmicas reativas esperadas e controladas ou provocam o inesperado e a mobilização de competências

¹⁵ - Projeto de investigação integrado no *Laboratório de Educação a Distância e eLearning* com o nº de referência UID4372/FCT-FA-PPhD2020-01.



mais complexas que implicam a reflexão, a autoria, o sentido crítico e propostas especulativas. (Carolei e Bruno, 2021),

Os escape games podem constituir, quer a resolução de enigmas programados com respostas esperadas, como um convite para vivenciar propostas disruptivas quando há possibilidades de escapar do "lugar comum", da "zona de conforto" e da linearidade passiva de um contexto instrucional e, criar propostas de intervenção que sejam transformadoras. É importante sublinhar que os *escape rooms* apresentam objetivos que parecem, simples e claros: escapar de algo. No entanto, podem ser extremamente complexos na sua elaboração, execução e experiência, pois podem implicar o uso de várias lógicas e dinâmicas de jogo.

A integração de diversos elementos de game design na ideia de fuga pode ampliar a sua complexidade. Os principais elementos lúdicos presentes nos jogos de fuga são: exploração de cenários e descoberta de objetos; procura de pistas; resolução de puzzles (desafios de puzzles) de forma a encontrar novas pistas, resolver mistérios e/ou procurar algo valioso; criar narrativas e situações de medo e suspense para criar a urgência de sair daquele espaço. (Nicholson, 2018).

O design de *Escape Rooms* pode ter aspetos transformadores, quer na dimensão estética quer educacional. Esta inovação pode ocorrer na construção da experiência, no suporte à experiência, mas também pode estar presente no aperfeiçoamento dos modelos metodológicos e dos artefactos que os implementam. Podem representar uma expansão da ação educativa como relevância social, como processo de investigação e de construção de conhecimento se forem entendidos e concebidos como dispositivos formativos, que ajudam a melhorar a prática pedagógica e a sua reflexão. Os *Escape Room* podem ser provocadores e críticos enquanto proposta de intervenção e podem também convocar as vozes e os desejos das pessoas excluídas numa ação de autoria e emancipação coletiva e colaborativa.

2. METODOLOGIA

2.1. Projeto de Pós-Doc *Projetar-Concretizar-Atuar*

Esse trabalho integra-se na pesquisa mais ampla do Pós-Doc em curso no Laboratório de Educação a Distância e eLearning, da Universidade Aberta de Portugal com a duração de um ano e com a referência UID4372/FCT-FA-PPhD2020-01.

Esta pesquisa pretende estudar a contribuição do Design Educacional para a pesquisa formação de educadores a partir da criação e adaptação de artefactos construídos a partir das metodologias do design que podem se tornar dispositivos formativos e ajudar a desenvolver uma postura mais reflexiva, "projetual" e protagonista em educadores, apoiando a concretização de ações educacionais. O Design como campo que estuda a concretização de projetos, pode dispor de artefactos como *frameworks, canvas, personas, cards*, jogos que tem a intenção de dar visibilidade ao pensamento e à complexidade dos processos ajudando a promover a consciência e concretude ao que é abstrato e intuitivo, apoiando assim, ações mais estratégicas e viáveis.

2.2. Design do Escape Room: *Jogar o Jogo do MeetUP - Chaves para uma Educação Aberta*

Apresentamos o caso do design educativo do *Escape Rooms* integrado no congresso de investigação em Portugal dedicado à Educação Aberta e a Distância do *Laboratório de Educação a Distância e eLearning*. A ideia orientadora do design da *Escape Room Virtual* não é que o participante "escape" da conferência, mas que possa sair dela com muitas reflexões e novos desafios.

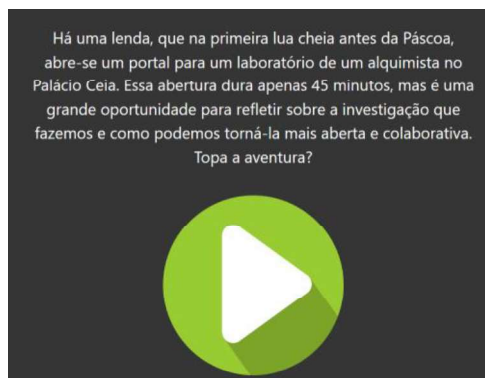


É um Virtual Escape Game que pretende problematizar os temas que constituíam o programa da conferência *1º Encontro de Investigadores do LE@D – Inovação e Ciência MeetUP22*¹⁶ e que iriam ser ali discutidos, e convidando os participantes a mapear os impactos e contribuições vivenciados. Neste caso, o Escape Room *Jogar o Jogo do MeetUP - Chaves para uma Educação Aberta*¹⁷, foi concebido para envolver os investigadores no programa da conferência e alinhada com os objetivos da educação aberta e da ciência aberta e da produção científica com esse compromisso (LE@D, 2020; UNESCO, 2021). Os desafios deste Escape Room virtual são contextualizados com os temas e tensões propostos na conferência e são, também, um exemplo de como construir um ambiente lúdico reflexivo para um evento científico.

Tratou-se de um projeto de *Design Science Research* (Dresch et al., 2014) no qual foram construídos artefactos interativos como propostas de intervenção, descreveram-se as *internalidades*, bem como, o processo de conceptualização, e a criação e aperfeiçoamento do artefacto em si.

Importa referir que os objetivos desta experiência não eram objetivos de natureza lúdica ou pedagógica, mas sim, suscitar e provocar encontros e reflexões da parte dos investigadores, ou seja, explorar os temas que foram discutidos no próprio evento, ajudar a mapeá-los e estimular novos encontros de interesses.

Para construir a experiência, foi necessária uma imersão nos temas centrais discutidos no evento. Para isso, foi realizada uma análise cartográfica dos resumos das comunicações a serem apresentadas, utilizando um software de análise semântica, para destacar os principais temas e conceitos envolvidos e, a partir deles, criar cenários e desafios reflexivos.



Autoras: Imagem da entrada no Escape Room

Realizou-se um cenário inicial que remetia para o espaço físico da UAb e que, ao entrar, tinha um portal para um laboratório de alquimia. Neste caso, foi necessário explorar e identificar seis chaves para o processo de investigação. As chaves não eram simplesmente informações ou dicas, eram questões reflexivas de formas abertas ou de escolha de reação (*Mentimeter*), nas quais o jogador deveria responder com uma reflexão sobre sua pesquisa. As seis chaves sobre o processo investigativo foram identificadas a partir das estruturas dos *briefs* e projetos que seriam apresentados: 1) contexto; 2) tipos de investigação; 3) atores envolvidos; 4) tipos de

¹⁶ - Programa MeetUP22: <https://eventos.uab.pt/meetup22/programa>

¹⁷ Link de acesso à plataforma: <https://www.gamificacaocriativa.com/sae/jogue?id=64530631>



LEaD (2020). *Compromisso com a Ciência Aberta*, Documento interno LEaD, Universidade Aberta.

Nicholson, S. (2018). Creating engaging escape rooms for the classroom. *Childhood Education*, 94, (1). 44-49. <https://doi.org/10.1080/00094056.2018.1420363>

Okada, A., & Sheehy, K. (2020). O valor da diversão na aprendizagem on-line: um estudo apoiado na pesquisa e inovação responsáveis e dados abertos. *Revista E-Curriculum*, 18(2), 590–613. <https://doi.org/10.23925/1809-3876.2020v18i2p590-61>

Santos, E. (2014). *Pesquisa-formação na Cibercultura*. White Books.

UNESCO (2021). *UNESCO Recommendation on Open Science*. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura.