



**MANUAL:
USO DE ESCAPE
ROOMS
EDUCATIVOS
PARA MELHORAR
A IMAGEM
DO ENSINO
PROFISSIONAL**

**FAZER DO ENSINO E FORMAÇÃO
PROFISSIONAL PRIMEIRA OPÇÃO
NÃO É UMA SEGUNDA ESCOLHA!"**



MANUAL: USO DE ESCAPE ROOMS EDUCATIVOS PARA MELHORAR A IMAGEM DO ENSINO PROFISSIONAL



www.escape2stay.eu



Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format
Adapt — remix, transform, and build upon the material

Under the following terms:

- » Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.
- » NonCommercial — You may not use the material for commercial purposes.
- » ShareAlike — If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original.
- » No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.



Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.

CAPÍTULO 1
INTRODUÇÃO



www.escape2stay.eu



CAPÍTULO 1 INTRODUÇÃO

Os principais desafios para o ensino e formação profissional (EFP) são as alterações demográficas com todas as suas consequências, incluindo as implicações para assegurar a mão-de-obra qualificada, e a internacionalização das empresas e da sociedade e a tarefa de integração associada. O EFP tem um papel fundamental em proporcionar às pessoas as competências e qualificações iniciais para entrarem no mercado de trabalho e apoiar a sua requalificação numa perspetiva de formação ao longo da vida, a fim de lhes permitir gerir com sucesso as transições de carreira.

Os dados da OCDE mostram um grande aumento do número de estudantes em cursos académicos de educação entre 1995 e 2010. No mesmo período, os cursos vocacionais e com vertente profissionalizante no setor terciário da educação estão a estagnar.

Atualmente, o fosso de competências é maior entre as pessoas com formação profissional concluída: 48% das empresas referem aqui uma escassez, enquanto apenas 27% se queixam de falta de académicos.

Simultaneamente, mesmo em países onde o “ensino baseado em trabalho” (*Work-based Learning - WBL*) é tradicionalmente forte, como a Alemanha, a formação profissional está a tornar-se cada vez menos importante do que os estudos. Em 2020, pela primeira vez, mais pessoas iniciaram o ensino superior do que a formação profissional.

Uma orientação de carreira correta é um processo com dois lados: por um lado, há jovens que se orientam, conhecem os seus próprios interesses, competências e objetivos, por outro lado, há as exigências do mundo do trabalho, para o qual os jovens são orientados.



Tal como demonstrado através de investigação sobre a escolha de carreira, os jovens são guiados por diferentes motivos na hora de escolher a sua profissão. Por um lado, os jovens querem um trabalho que lhes dê gosto fazer e consideram aspetos como, por exemplo, o horário de trabalho, o salário e as oportunidades de progressão. Por outro lado, a sua escolha de carreira - muitas vezes inconscientemente - é também motivada pelo desejo de encontrar reconhecimento social com a profissão escolhida e de reforçar a sua própria identidade social.

O principal objetivo do Quadro Estratégico de Cooperação Europeia em Educação e Formação (ET2020) é aumentar a atratividade e a qualidade da formação profissional. Isto está, sobretudo, relacionado com a melhoria da orientação profissional, orientação e informação e com o aumento da permeabilidade.

Para além da realização de campanhas de informação e medidas publicitárias de EFP para vários grupos-alvo e da introdução de componentes práticos no ensino baseado na escola, o objetivo é melhorar a permeabilidade dos percursos de formação. Este campo de atividade indica, assim, um aspeto importante que mantém a atratividade de uma qualificação profissional - facilitar a carreira e as oportunidades de progressão em simultâneo.

Uma visão europeia do futuro do Ensino e Formação Profissional em 2030

EFP inclusivo, continuado e de excelência

Até 2030, os sistemas europeus de EFP devem ter como objetivo proporcionar um ensino e formação inclusivos e de excelência, que ofereçam oportunidades tanto para a coesão económica como social, apoiem a competitividade, o crescimento e o desenvolvimento inteligente, inclusivo e sustentável, e promovam a cidadania democrática e os valores europeus - ajudando assim todos os indivíduos a desenvolverem todo o seu potencial num *continuum* de aprendizagem ao longo da vida. Os objetivos definem-se por três elementos centrais:

- Favorecer a aquisição de aptidões, competências e qualificações que asseguram a empregabilidade, adaptabilidade, desenvolvimento pessoal e cidadania ativa dos indivíduos;
- Proporcionar uma oferta acessível, atraente, valorizada, inovadora e de qualidade assegurada para todos;
- Ser sistemas integrados, reativos, diversificados e de qualidade assegurada, e sustentados por governação, financiamento e orientação que promovam a excelência, a inclusão, a eficácia e a responsabilidade partilhada.

O manual “O uso de *Escape rooms* educativos para melhorar a imagem do ensino profissional” dirige-se aos trabalhadores do EFP (professores; conselheiros; etc.) na área da orientação vocacional e fornece o conceito metódico-didático por detrás das configurações do *escape room*.

Essencialmente, o manual orientará os “criadores” dos jogos *escape* sobre como planear, implementar e acompanhar corretamente uma intervenção na sala de *escape*. Fornecerá também recomendações sobre como integrar esses cenários em todo o conjunto de atividades de orientação vocacional.

Os estudantes nunca estão tão motivados como quando competem contra o relógio para deter um hacker nefasto ou como quando vagueiam por uma sala fechada para tentar “Abrir a porta... por favor?!”.

Os *escape rooms* prometem uma hora de diversão, trabalho de equipa e pensamento lógico envoltos numa história emocionante, e muitos professores estão interessados em aproveitar esta nova tendência para as suas aulas.

Além disso, o manual serve para convencer os educadores mais céticos e tradicionais das vantagens dos *escape rooms* de um ponto de vista pedagógico: estudos demonstraram os valores da aprendizagem baseada no jogo em termos de laços sociais que são reforçados, os esforços individuais do jogador ganham importância e a participação empenhada leva ao prazer e à impressão positiva do assunto (McConigal 2011).

No nosso caso, seria uma atitude positiva em relação a profissões específicas do EFP e à aprendizagem baseada no trabalho, o que representa o principal objetivo do projeto. Tal como no caso dos *escape rooms*, o manual servirá não só como guia, mas também como inspiração e documento convincente para o grupo-alvo de atores na orientação vocacional, no sentido de criarem eles próprios um *escape room*.



CAPÍTULO 2

ABORDAGEM PEDAGÓGICA



www.escape2stay.eu



CAPÍTULO 2

ABORDAGEM PEDAGÓGICA

2.1. Enquadramento teórico sobre a aprendizagem baseada em jogos (gamificação).

A gamificação é o processo de incluir jogos ou elementos tipo jogos na educação de forma a incentivar a participação e torná-la mais satisfatória associando-a a uma vitória. Este processo promete tornar o trabalho mais gratificante e promover um sentido de eficiência, bem como uma experiência em que a resolução de problemas leva a uma maior satisfação. A gamificação da aprendizagem permite aos professores trabalhar em tempo real com objetivos significativos e mensuráveis, permite ainda obter feedback de nível superior à medida que esses objetivos são alcançados. No final de contas, nunca poderemos melhorar se não conseguirmos descobrir o que precisamos de fazer melhor ou como melhorar.

2.2. Vantagens do uso da gamificação na educação

- Torna a aprendizagem mais divertida e interativa;
- Cria vício em aprender;
- Permite aos aprendentes ver a aplicabilidade dos conteúdos ao mundo real;
- Oferece feedback em tempo real;
- Melhora a experiência de aprendizagem.

A gamificação é extremamente eficaz, tanto na educação, em e-learning como na formação de trabalhadores. Esta funciona na medida em que os jogos vão respondendo a necessidades básicas, como por exemplo: autonomia, valor, competência.

2.3. Quais as necessidades dos alunos no que toca à promoção do Ensino Profissional (EFP)? Que tipo de estudantes são o público-alvo do projeto?

Os estudantes precisam de conhecer as diferentes possibilidades disponíveis para as suas carreiras profissionais. Assim, o alvo são os jovens estudantes que estão em fase de decidir qual o seu percurso profissional.

Os jovens estudantes precisam de ser envolvidos e motivados. Eles precisam de novas formas de aprender. Há cada vez mais estudantes provenientes de meios desfavorecidos que necessitam de cuidados e motivação extra, precisam de aprender a falhar e a trabalhar em conjunto num ambiente seguro. A melhor forma de promover o EFP é com exemplos práticos de tarefas de trabalho apresentados de uma forma divertida e entusiasmante através, por exemplo, de desafios de *escape room*. Um benefício adicional é que os desafios em si são feitos pelos atuais alunos do EFP, para que os futuros alunos possam ver exatamente o que serão capazes de fazer quando atingirem um determinado ano de escolaridade.

O nosso público-alvo são os estudantes que estão em fase de decidir o que fazer a seguir no que diz respeito à educação e que podem optar pelo EFP. Concentrámo-nos em tornar as nossas salas Escape2Stay acessíveis a todos os estudantes, inclusive aqueles que provêm de contextos desfavorecidos, de forma a que se sintam seguros a jogá-lo e recompensados posteriormente. As nossas salas são também construídas para serem móveis, o que significa que podemos arrumá-las em caixas e ir para diferentes escolas, permitindo que mais estudantes as utilizem.



2.4. Porque é que as Escape rooms são benéficas para o nosso público-alvo?

Os *escape rooms* permitem combinar um elemento lúdico com um ambiente educativo e informativo. Estas criam uma maior motivação e envolvimento dos participantes, que na maioria dos casos são jovens (grupo-alvo).

Os *escape rooms* são tão bem sucedidos em ser divertidas porque **exigem que os membros de uma equipa trabalhem em conjunto para vencer**. Por exemplo, as pistas fornecidas durante o jogo são tipicamente utilizadas para resolver os puzzles, combinando recursos mentais e perspicácia, os membros da equipa podem resolver os problemas mais rapidamente do que se trabalhassem sozinhos. Em alguns casos, é mesmo impossível resolver enigmas sozinhos (requer esforço de equipa).

Os *escape rooms* oferecem diferentes desafios e formas de os resolver, de modo a que cada jogo possa ser único. Ao fornecer feedback em tempo real aos aprendentes, mostra-lhes o quanto aprenderam desde o início e **estimula a motivação**.

Estes desafios **também educam**, podendo incluir muito material de aprendizagem. Os puzzles podem ser sobre praticamente tudo. Poderíamos conceber uma sala de fuga especificamente sobre engenharia eletrónica e como os *escape rooms* são inerentemente mais divertidas e envolventes, os aprendentes sairão sempre com mais conhecimentos do que o habitual.

Pensar fora da caixa é essencial na vida profissional. Embora tradicionalmente sejamos ensinados a defender-nos, os *escape rooms* obrigam-nos a trabalhar em equipa e assim tornam-se mais divertidas. Este tipo de atividades desenvolvem o trabalho de equipa, a capacidade de pensar fora da caixa e o pensamento lógico. As salas de fuga são a atividade perfeita para o desenvolvimento do trabalho de equipa em empresas porque fazem com que todos os membros da equipa trabalhem em conjunto para um objetivo comum. Se os seus alunos precisarem de melhorar a sua comunicação, um *escape room* permitir-lhes-á resolver os problemas através da resolução de divertidos puzzles interativos.

Os *escape rooms* **oferecem pequenas e grandes vitórias**. Não se trata apenas da solução final, os alunos recebem feedback em tempo real sobre como se estão a sair e cada progresso é recompensado. É também um ambiente seguro para falhar: enquanto que noutros lugares o fracasso é punido, aqui é encorajado. Os estudantes são encorajados a experimentar e pensar logicamente, experimentar novas ideias e tentar novamente se falharem. Mesmo que o tempo se esgote, pode ser prolongado para que os participantes ainda tenham uma oportunidade de escapar. Este tipo de educação promove mais ideias novas, uma vez que não há tanto medo de perder.

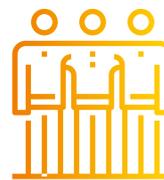
5 BENEFÍCIOS PRINCIPAIS



Estimula a participação e os níveis de concentração



Promove o desenvolvimento cognitivos dos alunos



Acaba com as disputas entre os alunos



Oferece feedback em tempo real



Permite aos aprendentes ver a aplicabilidade dos conteúdos ao mundo real

2.5. Quais as aptidões necessárias para participar num *escape room*?

Os *escape rooms* educativas têm muitas vantagens, contudo, para que se possa maximizar os seus benefícios é necessário que os participantes tenham determinadas competências antes de participar no jogo.

De maneira geral, os *escape rooms* requerem **inteligência**, os participantes têm de fazer novas ligações e raciocinar enquanto resolvem os enigmas. Por outras palavras, **a resolução de problemas é uma das competências necessárias e, por sua vez, é treinada nestas atividades**. Os participantes devem ser capazes de usar os seus sentidos para encontrar pistas. As pistas podem ser subtis, pelo que é necessária muita atenção e concentração por parte dos participantes.

O **pensamento lógico** é também necessário nos *escape rooms*, sobretudo se os puzzles forem à base de lógica. Mas, a lógica temporal é promovida porque os aprendentes têm de estar muito atentos às pistas e depois introduzi-las logicamente numa solução. Do mesmo modo, outra aptidão necessária é o **pensamento crítico**. Os *escape rooms* promovem o pensamento crítico e, por vezes, a resolução de problemas individualmente.

A **comunicação** é uma competência imperativa nos *escape rooms*, pois os puzzles não podem ser resolvidos sem ela. Esta é a principal razão para os *escape rooms* serem uma boa atividade de promoção do **trabalho em equipa**. Ter a capacidade de trabalhar em equipa é um requisito básico para participar nos *escape rooms*, este promove a cooperação e incentiva aos participantes a pôr o seu ego de lado e considerar soluções que poderiam não ter pensado, pondo de lado as suas diferenças para completar um objetivo comum. Este tipo de jogo promove a igualdade e visa demonstrar aos participantes que não são assim tão diferentes. Outro objetivo é que os participantes se foquem na tarefa que têm em mãos. A atividade está organizada de forma a que os participantes ignorem as diferenças que os separam e se foquem nos puzzles, pistas e soluções.

Como **o fracasso não é punido, os aprendentes são livres para experimentar**, pensar fora da caixa e tentar novas soluções para os problemas, o que pode ajudá-los futuramente em situações reais.

APTIDÕES NECESSÁRIAS



Trabalho de equipa



Inteligência e resolução de problemas



Pensamento lógico e crítico



Comunicação



2.6. Que competências são promovidas através dos *escape rooms*?

São muitas as competências promovidas e treinadas através deste tipo de jogo. Os *escape rooms* comerciais são mais voltados para a diversão do participante. Contudo, os *escape rooms* desenvolvidos no âmbito do Escape2Stay, e aqueles utilizados em ambientes educativos e formativos, promovem várias competências de que os jovens irão precisar mais tarde na sua vida profissional.

As competências mais importantes no mundo do trabalho hoje em dia são:

- **A resolução de problemas** está a tornar-se cada vez mais importante na atualidade. Pequenos e grandes problemas surgem constantemente e é necessário que sejam resolvidos de forma rápida e eficaz. O ambiente “amigo do erro” (*failure-friendly*) dos *escape rooms* é o lugar ideal para desenvolver a capacidade de resolução de problemas que será essencial no mundo do trabalho.
- **A criatividade** é uma componente importante da competência mencionada em cima. Esta permite-nos desenvolver novas ideias de como resolver problemas modernos com lógica. Claro que não há melhor lugar para exercer um pouco de criatividade como uma *escape room*!
- **A gestão do tempo** é outra competência muito importante e apreciada. Os *escape rooms* com limite de tempo são a oportunidade perfeita para os alunos praticarem a sua capacidade de gerir o tempo!
- **A comunicação entre e dentro das equipas** é muito importante para resolver o conflito e obter soluções mais rapidamente. Infelizmente, nos últimos anos temos visto um decréscimo constante nesta área entre jovens. Mas, felizmente, os *escape rooms* para grupos são o ambiente ideal para desenvolver esta competência, já que os participantes dependem uns dos outros e o erro não é punível, ao contrário do que acontece no mundo real em ambiente escolar ou profissional.
- **Pensar fora da caixa** significa ter ideias não convencionais que nunca foram consideradas, isto pode parecer uma tarefa intimidante já que o erro e o fracasso são difíceis de ultrapassar no mundo real. Nada melhor do que praticar esta competência em *escape rooms*, já que neste contexto errar não é tão assustador e permite aos participantes relaxar e focarem-se apenas em aprender.
- **Pensamento crítico.** Ensinar as pessoas a pensar por si próprias é muito importante e torna-as um elemento importante de um grupo ao serem capazes de sugerir as suas ideias e apontar erros. Um *escape room* é o ambiente perfeito para tal.
- **O trabalho de equipa** é essencial. Felizmente, os *escape rooms* são uma ótima forma de fomentar estas competências, uma vez que os participantes são, de certa forma, forçados a cooperar e a confiar uns nos outros. Ouvir ativamente os colegas de equipa também é essencial. Resolver conflitos e trabalhar em conjunto para encontrar a melhor solução é primordial para resolver problemas e o problema dentro da *escape room*.
- Outras competências que são impulsionadas por *escape rooms* são **compreensão escrita, pensamento matemático, a capacidade para sair da zona de conforto e coordenação óculo-manual.**



CAPÍTULO 3

PREPARAÇÃO DO ESCAPE ROOM



www.escape2stay.eu



CAPÍTULO 3

PREPARAÇÃO DO ESCAPE ROOM

Ao desenvolver ou escolher um jogo de *escape room* para um contexto educacional, um *Game Master* tem de estimar cuidadosamente os objetivos e os cenários, bem como as etapas de preparação necessárias. Desde a escolha da dinâmica de fluxo de jogo certa para o objetivo específico até à criação do contexto e dos desafios adequados dentro do Jogo de escape, muito tem de ser considerado. Uma vez decidido o conteúdo e o tópico, tem de ser desenvolvido um enredo envolvente que se ajuste ao tema e ao objetivo. É necessário estabelecer regras e um sistema de pontuação e o *Game Master* também tem de garantir a segurança de todos os jogadores e preservar a integridade de todos os materiais e objetos utilizados.

Vamos a isto! – passo a passo!

3.1 Estabelecer um objetivo

Planeou jogar um jogo de escape com os seus alunos...Ótimo! Mas o que planeou exatamente?

Quando decidimos usar ou desenvolver um jogo de escape para efeitos educativos, é crucial estabelecer um objetivo que seja alcançado através da metodologia de um jogo escape. Também podem ser definidos objetivos secundários que contribuam para o objetivo principal.

Por exemplo, todos os jogos de escape desenvolvidos no projeto Escape2Stay servem o objetivo principal de aumentar a atratividade do EFP na Europa e proporcionar um primeiro ponto de contacto positivo e interessante a determinados setores profissionais. No entanto, todos eles servem submetas particulares que são específicas ao tema e conteúdo do jogo, as quais são expressas como “resultados de aprendizagem”. Esses resultados descrevem o que um aprendente/jogador é capaz de fazer depois de completar o jogo com sucesso.

Ao definir o objetivo principal e os objetivos secundários deve ter sempre em mente o período de tempo disponível. Se necessário, reveja os seus objetivos depois de desenvolver a sala e certifique-se de que são absolutamente realizáveis e viáveis.

3.2 Fluxo do jogo

O fluxo do jogo afeta diretamente a forma como o jogo é jogado, pois descreve se existe alguma ordem específica na qual os enigmas têm de ser resolvidos. Ao desenvolver ou escolher um *escape room*, é importante considerar as capacidades do grupo alvo, bem como os objetivos a serem alcançados através do jogo. Além disso, o estilo de fluxo do jogo e o estilo narrativo influenciam-se mutuamente.



ESCAPE ROOM LINEAR OU SEQUENCIAL

Num *escape room* linear, todos os enigmas têm de ser resolvidos numa ordem pré-determinada. As pistas são mais ou menos encontradas na ordem em que têm de ser utilizadas e a solução de um enigma leva ao seguinte. Isto significa que os jogadores enfrentam um desafio de cada vez e podem concentrar-se completamente no que está à sua frente.

Esta configuração de fluxo de jogo é ideal para principiantes, um único jogador, ou grupos mais pequenos. Desenvolver e orientar um *escape room* linear e sequencial é também mais fácil para os *Game Masters*. As definições de fluxo sequencial do jogo são frequentemente utilizadas em jogos de tabuleiro de *escape room* ou em aplicações grátis para telemóvel de jogos de escape.

Em jogos de *escape* linear ou sequencial, ou todos os enigmas incluídos seguem a ordem pré-determinada dos eventos ou toda a história é separada em sub-salas/cenas, que constroem a sequenciação do jogo. Dentro das sub-salas, a ordem de resolução dos enigmas pode ser linear, não linear ou aberta.



ESCAPE ROOM NÃO LINEAR

As *escape rooms* não lineares podem ser muito complexas, uma vez que permitem aos jogadores encontrar múltiplas pistas e resolver vários enigmas ao mesmo tempo sem seguir um caminho linear.

Num *escape room* multi-percurso, uma abordagem de diferentes soluções e até de enredos conduzem ao fim do jogo. Alguns caminhos podem levar a um beco sem saída (através dos chamados enigmas de arenque vermelho) ou a um mau final, e alguns a um ou mais finais positivos. Normalmente, os *escape rooms* multi-percurso oferecem caminhos diferentes para o mesmo final (bem sucedido) e os vários caminhos servem o propósito de ganhar pontos extra ou perder tempo. Alguns jogos de tabuleiro de *escape room* utilizam este estilo de fluxo de jogo, bem como muitos jogos de fuga comerciais para PC, consola e sistemas VR.

Os *escape rooms* abertos são a versão mais complexa. Este estilo de fluxo de jogo é frequentemente utilizado em *escape room* na vida real, uma vez que dão aos jogadores total liberdade para procurarem pistas e resolverem enigmas dentro de um determinado período de tempo. Num ambiente de fluxo de jogo aberto, tudo depende de como os jogadores comunicam e organizam o seu processo de resolução, pois encontrarão adivinhas e pistas sem qualquer indicação da ordem em que têm de as resolver. Terão ainda uma coleção de diferentes pistas e enigmas que precisam de ser resolvidos para passarem à fase seguinte. Descobrir o objetivo e o puzzle finais também faz frequentemente parte de um jogo de escape aberto.

Desenvolver, orientar e jogar jogos de *escape room* abertos é bastante desafiante. Este jogo é mais adequado para grupos de tamanho moderado e jogadores avançados. Os principiantes podem juntar-se à diversão ou fazer parte do jogo, no entanto, este tipo de jogo pode ser demasiado difícil para eles. Normalmente, os fornecedores de *escape rooms* reais indicam o nível de dificuldade das suas *escape rooms* disponíveis, bem como o tamanho recomendado do grupo.

3.3 Estilo Narrativo

Assim que escolhido o estilo do fluxo do jogo, é necessário eleger o estilo narrativo.

Um *escape room* é sempre estabelecido dentro de um enredo particular que permite a imersão total no jogo. Porque é que os jogadores têm de “escapar” e resolver os enigmas? Porque é que existe um limite de tempo? **A narrativa fornece o contexto e, em última análise, a motivação para os jogadores.**

A narrativa pode ser baseada na realidade ou ficção, é definida através do género (aventura, crime, horror, ficção científica, histórica, etc.), do tema/tópico (apocalipse zombie, escola mágica, descoberta arqueológica, etc.) e do estilo de progressão da história.

Em muitos casos, há uma história pronta no início do jogo de escape, mas nada mais. A progressão da história através da resolução de enigmas durante o jogo é frequentemente utilizada em jogos de tabuleiro de *escape room* linear e não linear ou em jogos digitais. Uma vez que estes são normalmente jogados em grupos mais pequenos (ou sozinhos) e sem um Game Master, a progressão contínua da história impulsiona a motivação dos jogadores para terminarem o jogo. Nos *escape rooms* na vida real, a dinâmica de grupo e a pressão do tempo são, normalmente, motivações suficientes para alcançar o objetivo.



A narrativa estabelece o contexto para todo o jogo, o que significa que todos os enigmas que ocorrem devem enquadrar-se no enredo geral, género e tema. Muitos tipos de enigmas são versáteis e podem ocorrer em qualquer tipo de história, por exemplo, símbolos de descodificação. No entanto, dependendo do género e tema, os símbolos podem ser encontrados em diferentes circunstâncias e superfícies.

Nos cinco *escape rooms* desenvolvidos pelo projeto Escape2Stay, os jogadores imergem em vários enredos envolventes: resgatar um cientista desaparecido, ficar fechado numa sala de controlo, encontrar cinco profissionais para enviar para um planeta extraterrestre, receber um convidado real e escapar a uma sala de aula antes de o professor voltar.

Descobrir o enredo é um processo extremamente aberto e muito complexo ao mesmo tempo. Tudo é possível desde que todas as peças se encaixem bem no final e formem uma experiência completa e imersiva.

Ao utilizar um *escape room* pronto, é muito importante familiarizar-se com o enredo fornecido. Para garantir plenamente a imersão, a sala pode ser decorada de acordo com o género e o tema. Além disso, ao divulgar o enredo (de uma vez só ou em vários momentos ao longo do jogo), um *Game Master* deve estar em personagem e atrever-se a ser um pouco teatral.

3.4 Enigmas de jogo escape

Não há limites para a imaginação do que pode ser um enigma de *escape room*, desde que este se ajuste ao enredo e não seja perigoso.

Existem alguns tipos de enigma típicos, que são normalmente combinados à medida que se complementam:

- **Enigmas Escritos**

Bastante autoexplicativos, estes enigmas ocorrem de forma escrita em qualquer tipo de superfície. Podem incluir símbolos, números, letras, palavras, equações, imagens e muito mais.

- **Enigmas Físicos**

Nestes enigmas, os jogadores têm de tocar fisicamente ou manipular objetos. É uma verdadeira experiência prática e pode ser tudo, desde resolver um quebra-cabeças a ligar um rato a um computador ou simplesmente premir um interruptor. Estes enigmas podem exigir destreza, precisão e trabalho de equipa ou simplesmente atenção aos detalhes.

- **Enigmas que envolvem os sentidos**

Toque, cheiro, luzes, sons - estes enigmas incluem qualquer coisa que estimule e requeira os sentidos dos jogadores para resolver os enigmas. Desde luzes intermitentes a sinais sonoros ou uma caixa na qual têm de sentir e identificar objetos - tudo (desde que não seja prejudicial ou perigoso) é permitido.

- **Enigmas de necrófagos**

Estes enigmas exigem que os jogadores procurem pistas na sala e recolham tudo o que encontrarem. É o tipo de enigma mais típico e extremamente importante para jogos de escape não lineares.



Para além do tipo, o mecanismo de resolução é também relevante. Alguns métodos típicos são:

- **Enigmas lógicos**

Neste tipo de enigmas, é necessário um pensamento lógico a fim de obter a solução. Os jogadores normalmente encontram uma pista que não faz sentido no início, mas ao aplicar o pensamento lógico e criativo, podem desvendar a solução.

- **Enigmas linguísticos**

Decifrar um código escrito, juntar letras ou fazer sentido de poemas e mensagens ocultas em texto escrito - assim que a língua, as palavras e as letras estão envolvidas é um enigma linguístico. Podem ser versáteis, contudo, é muitas vezes difícil jogar estes jogos numa língua diferente daquela em que foram desenvolvidos, porque o significado pode perder-se na tradução. As *escape rooms* comerciais abstêm-se frequentemente de utilizar enigmas linguísticos por esse motivo.

- **Enigmas visuais**

Os enigmas visuais incluem tudo o que requer visão. Ver pistas visuais pode exigir certas perspetivas ou ser enigmas baseados na imagem, tais como imagens de objetos ocultos, labirintos, grelhas de busca, ligar os pontos e muito mais.

- **Enigmas de cálculo**

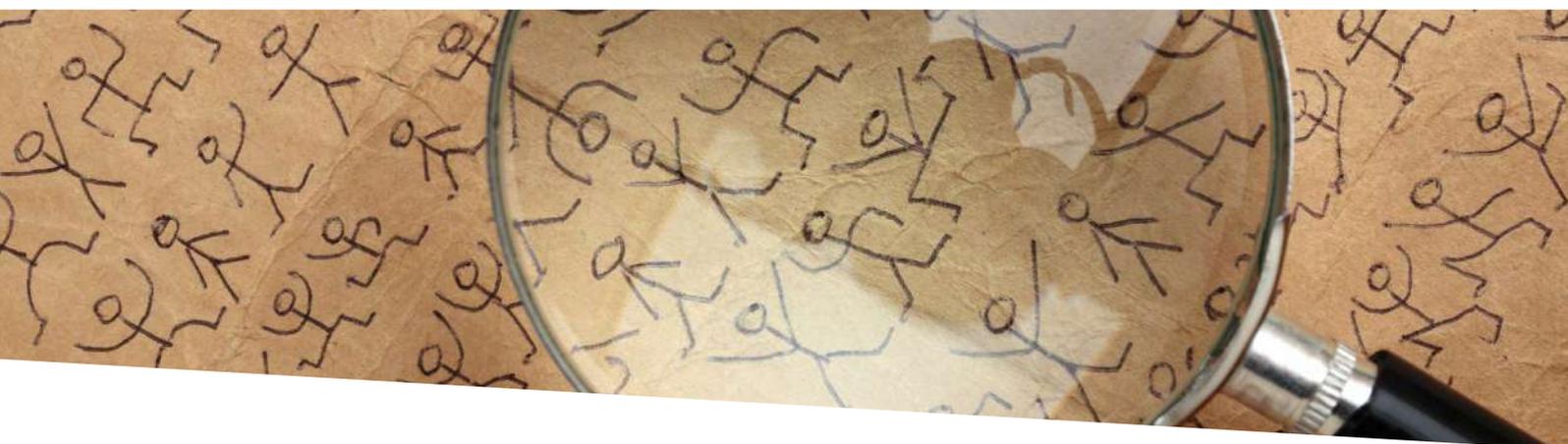
Neste tipo de enigma, os jogadores precisam de calcular algo para obter o resultado, que pode ser o código para abrir uma fechadura. A base e os valores do cálculo são frequentemente encontrados através de outros tipos de enigmas e o cálculo constrói o último passo para se chegar à solução.

- **Enigmas de trabalho em equipa**

Um elemento central de todos os jogos de fuga é trabalhar em conjunto como uma equipa. Assim, há muitas vezes enigmas que só podem ser resolvidos através da cooperação e da comunicação direta. Estes podem envolver pressionar interruptores ao mesmo tempo ou estar em locais diferentes, por exemplo, porque um código é escrito numa superfície fixa e a fechadura, onde tem de ser introduzida, está em toda a sala e fora de vista.

- **Enigmas tópicos (muito específicos para um determinado tema ou resultado de aprendizagem)**

Estes enigmas estão intimamente ligados a um tema/tópico específico ou resultado de aprendizagem. Podem ser combinados com outros tipos de enigmas, mas, adicionalmente, concentram-se num campo particular de conhecimentos ou competências, por exemplo, fórmulas químicas. Todos os *escape rooms* fornecidos pelo projeto Escape2Stay servem o objetivo principal de promover uma formação profissional e um percurso profissional, oferecendo jogos nos setores da mecatrónica, hotelaria, eletrónica e muito mais. Normalmente, todos os conhecimentos necessários são também fornecidos como pistas no jogo de escape e não exigem que os jogadores tenham os conhecimentos especializados como condição prévia.



3.5 Aspetos a ter em consideração

Ao escolher ou desenvolver um jogo de escape, tem de se certificar de que está ciente de todos os recursos de que necessita. Considere os seguintes aspetos:

1. Tempo.

Descubra de quanto tempo precisa para a preparação do jogo, para jogar o jogo com um grupo, e para reiniciar o jogo para a equipa seguinte. Tenha em mente que também quer dar instruções os participantes e ir pedindo feedback ao grupo à medida que os participantes vão avançando nas suas tarefas.

2. Espaço.

Faça uma estimativa do espaço de que necessita para jogar o jogo. O jogo de escape requer elementos específicos na sala ou mobiliário em particular? Precisa de ter grupos a jogar vários jogos ao mesmo tempo, cada um num espaço diferente? A sala é segura (ver medidas de segurança abaixo)?

3. Mobilidade.

É necessário transportar o jogo de escape? Ou será colocado num local permanente? Seja como for, certifique-se de que o jogo que deseja jogar se adequa às suas necessidades.

4. Objetos.

O jogo de escape requer determinados objetos, tais como fechaduras numeradas? Tem estes objetos, ou precisa de os adquirir e prepará-los?

5. Orçamento.

Certifique-se de que tem o orçamento para comprar elementos para a sala, se necessário. Mesmo que consiga imprimir materiais, certifique-se de que os custos e recursos de impressão estão dentro do seu orçamento.

6. Pessoal.

Se estiver a jogar o jogo com uma turma de 20 jogadores, provavelmente irá formar 4 pequenos grupos de 5 jogadores. Idealmente, cada grupo é supervisionado e apoiado por um *Game Master*. Tem pessoal suficiente disponível para ser *Game Master*?

7. Dinâmica de Grupo.

Para assegurar uma dinâmica de grupo cooperativa, o *Game Master* deve moderar cuidadosamente a formação do grupo. Idealmente, os jogadores já se conhecem uns aos outros e têm uma relação amigável ou pelo menos neutra. O *Game Master* pode facilitar ainda mais o processo de formação da equipa ao comunicar claramente as regras e objetivos do jogo. Dar ao grupo um objetivo comum para que possa trabalhar é um passo crucial para fazer deles uma equipa cooperante. Em grupos maiores (5+ jogadores) pode fazer sentido que o grupo eleja um líder ou gestor de equipa, que mantenha uma visão geral de todas as pistas e enigmas descobertos.



3.6 Sistema de pontuação

Jogar um *escape room* é divertido. Sair a tempo é satisfatório, mas terminar o jogo melhor do que outro grupo é ainda mais gratificante. Então como é que os jogadores saberão quem ganhou o jogo?

O sistema de pontuação mais habitual é baseado no tempo. A sala de fuga tem um limite de tempo (por exemplo 60 minutos) e quanto mais rápido um grupo escapar, melhor será. Isto é normalmente praticado em *escape rooms* reais.

Para além disso, os jogadores podem usar dicas. Pode haver uma série de pistas (por exemplo, 3 pistas) que os jogadores podem pedir sem consequências negativas, mas também pode ser decidido que cada pista custa pontos ou tempo. Na vida real, um certo tempo é muitas vezes adicionado ao tempo real que os jogadores precisavam para resolver o jogo (por exemplo, 5 minutos).

Muitos jogos de escape multi-percursos não lineares apresentam um sistema de pontuação baseado em pontos, porque os jogadores podem encontrar pistas e adivinhas adicionais. Estas não servem o objetivo principal, mas proporcionam uma experiência maior e mais aprofundada. Como este sistema de pontuação pode ser bastante complexo, é normalmente utilizado em jogos de fuga digitais, de jogador único ou em jogos de tabuleiro comparáveis.



3.7 Medidas de segurança e regras básicas do jogo

Ao preparar a sala e os jogadores para o jogo, certos passos têm de ser dados.

Preparar a sala

O *Game Master* deve certificar-se de que os jogadores têm a oportunidade de sair da sala em qualquer altura. Estar fechado na sala deve ser sempre apenas uma ilusão com a qual todos os jogadores concordam. Nos *escape rooms* reais há sempre um mecanismo de emergência que permite aos jogadores sair da sala quando necessário. Isto não só é relevante para evitar ataques de ansiedade e em caso de emergências pessoais, mas naturalmente também no que diz respeito a emergências externas, tais como um incêndio no edifício. Embora os jogadores devam ser instruídos a utilizar o tempo de jogo de que dispõem da forma mais eficiente possível, devem também ter a oportunidade de utilizar a casa de banho, se necessário.

Além disso, o *Game Master* tem de assegurar que os jogadores não se magoam durante o jogo, para tal deve certificar-se que:

- Mobiliário está fixado à parede e não pode cair sobre os jogadores;
- As janelas não têm de ser abertas durante o jogo para que os jogadores não tenham a oportunidade de subir, inclinar-se ou cair da janela;
- As tomadas elétricas e outros elementos da infraestrutura elétrica estão visivelmente marcados para NÃO fazer parte do jogo;
- Nenhuma pista é escondida em locais perigosos ou não acessíveis (por exemplo, em cima de uma prateleira alta de livros). Não deve ser necessário que os jogadores subam a qualquer mobiliário para obterem pistas;
- Não há arestas vivas ou objetos com os quais os jogadores se possam magoar (por exemplo, facas, serras, etc.). Mesmo tesouras devem ser usadas com cautela, especialmente quando os jogadores não são supervisionados. Se objetos como este forem absolutamente necessários, pode ser mais seguro limitar a sua utilização a uma área específica (p. ex. mesa), fixando-os neste local em particular.

Os jogadores devem ser instruídos no sentido de não usarem força para descobrirem pistas ou ao resolverem enigmas e que nada tem de ser destruído. Se o *Game Master* não estiver na sala com os jogadores, o grupo deve ter uma forma rápida de comunicar com ele em caso de emergência (e, claro, para pedir dicas).



Preparar os Jogadores

Antes de o jogo de escape poder começar, os jogadores são submetidos a um briefing com o *Game Master*. No *briefing*, o *Game Master* declara as regras do jogo e explica alguns mecanismos básicos de que os jogadores podem precisar para resolver um enigma. Este último inclui, por exemplo, mostrar como funciona uma fechadura numerada. Nesta fase de preparação, o *Game Master* pode também pedir aos jogadores que formem pequenos grupos. Uma regra geral é que as equipas devem ser formadas por um máximo de 6 jogadores, porque a comunicação em grupos maiores pode ser um desafio próprio.

Aqui estão algumas regras básicas do jogo que podem ser comunicadas aos jogadores:

1. Sem perigo.

Em momento algum estará em perigo real. Pode sempre abandonar a sala e desistir do jogo, se for necessário. Note que o jogo terminará.

2. Sem pausas.

Não há pausas durante o jogo. Portanto, prepare-se agora e coma e/ou beba qualquer coisa e use a casa de banho, se for necessário. Prepare-se agora!

3. Objetos proibidos & necessários.

Não traga quaisquer objetos que não sejam permitidos (por exemplo, smartphone) e certifique-se de que tem todos os objetos de que necessita (por exemplo, caneta e papel).

4. Zona de jogo.

Pode haver objetos na sala que não façam parte do jogo (por exemplo, tomadas elétricas, ar condicionado, etc.). O *Game Master* definirá a zona de jogo e informar-lhe-á quais os objetos na sala que estão fora dos limites.

5. Não danificar ou partir nada.

Nunca será necessário utilizar força física para desvendar nenhuma pista.

6. Comunicar.

Trabalhar em equipa para desvendar pistas e resolver enigmas. Todos trazem algo para a mesa - usem os pontos fortes uns dos outros e apoiem-se uns aos outros para alcançar o objetivo. Talvez queiram eleger um líder de grupo que seja o principal responsável por manter uma visão geral.

7. Tomar notas.

Anote as suas descobertas para assegurar que todos têm acesso às pistas que encontrou. Também faz sentido anotar que itens já foram utilizados, porque é provável que não precisem de ser utilizados duas vezes.

8. Veja as horas.

Não se esqueça do limite de tempo!

9. Use dicas.

Não há vergonha nenhuma em usar dicas. Talvez já esteja muito perto, por isso peça ajuda antes de comprometer a vitória de todo o jogo.

10. Princípio democrático.

Quando em dúvida, a maioria dos jogadores deve decidir como proceder. Especialmente quando se utilizam dicas, todos os jogadores devem concordar.

11. Divertir-se :)

Os jogos de escape fornecidos pelo projeto Escape2Stay seguem as diretrizes descritas e podem ser aplicados de imediato. A sua utilização é completamente gratuita e pode ser acedida aqui: www.escape2stay.eu

Se o nosso trabalho suscitou alguma inspiração, este manual e as diretrizes incluídas irão apoiar o desenvolvimento de mais jogos de escape para fins educativos.

CAPÍTULO 4

IMPLEMENTAÇÃO DO ESCAPE ROOM



www.escape2stay.eu



CAPÍTULO 4

IMPLEMENTAÇÃO DO ESCAPE ROOM

4.1. Conversa inicial com o grupo com indicações para os participantes

O *briefing* inicial é uma das partes mais essenciais quando se promove um *escape room*. É nesta parte que os participantes ficam a conhecer a história por detrás da atividade em que irão participar e as regras que terão de seguir para concluírem o *escape room*.

Todos os *escape rooms* desenvolvidos pela parceria do Escape2Stay têm material de *briefing* nos recursos fornecidos. Neste material encontra-se o enredo base e as regras para cada *escape room*. As regras devem incluir o número de enigmas que os participantes têm de cumprir a fim de realizar o *escape*. O tempo em que os participantes devem terminar todos os enigmas deve ser apresentado na parte do *briefing* (para que os participantes tenham consciência do tempo que lhes resta, pode ser muito útil ter um temporizador na sala). Outros aspetos que estão presentes nas regras da sala são as dicas que o Game Master pode fornecer ao grupo de jogadores. Relativamente às dicas, os jogadores devem ser informados do tipo de penalizações que receberão quando pedirem uma dica, e com que frequência podem pedir dicas durante aquele *escape room* em particular. O número e o tipo de dicas devem estar de acordo com o nível de dificuldade do jogo, de modo a que os jogos mais desafiantes possam ter mais dicas, e dicas mais relevantes, do que as mais fáceis.

Finalmente, o sistema de pontuação do jogo deve ser explicado. Este sistema de pontuação está normalmente ligado ao tempo que os jogadores levam a cumprir todos os enigmas presentes na sala.

4.2. Recomendações ou dicas para um melhor desempenho

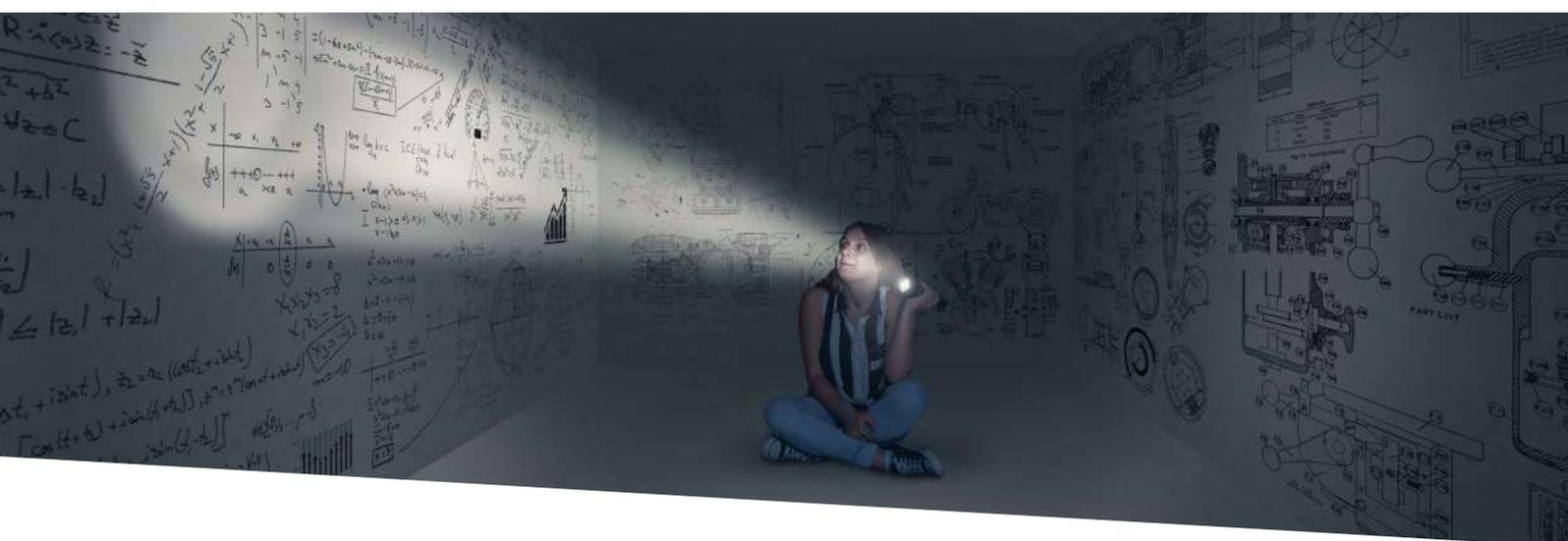
A fim de melhorar o desempenho da experiência do escape room devem ser tomadas várias medidas. Essas medidas são (Lyman, 2021):

- **Durante o Jogo**, o passo mais importante a ser feito é a fase de teste. Dependendo do tempo à sua disposição, o jogo pode ser testado como um todo ou, pelo menos, todos os puzzles que fazem parte dele devem ser testados para assegurar o seu bom funcionamento. Durante a fase de teste, deve desenvolver um documento que inclua todas as respostas aos enigmas e puzzles, todas as dicas que possa dar nas partes específicas do jogo, e um “mapa de onde escondeu tudo” (Lyman, 2021). Este documento será o melhor amigo do Game Master durante o jogo, e deve ser mantido longe dos olhos dos jogadores.
- **Prepare a Sala**, esta é a parte onde organiza a sala selecionada onde o jogo irá decorrer. Nesta fase, é importante verificar todos os enigmas e puzzles uma última vez. “Volte a contar quaisquer itens que necessitem de ser contados, volte a medir qualquer coisa que necessite de ser medida, e basta verificar tudo duas vezes para garantir que a sua sala funciona sem problemas” (Lyman, 2021). Se o seu jogo de escape tiver algum aspeto tecnológico, assegure-se de que esses componentes também funcionam sem problemas (*websites*, acesso à Internet, palavras-passe, formas de alimentar dispositivos, etc.).
- **O início do Jogo** é uma das fases mais importantes de todo o jogo. É nesta fase que se estabelecem todas as regras que os jogadores devem seguir para cumprir com sucesso todos os enigmas e terminar o jogo. Nesta parte do jogo, deve instruir os jogadores se podem utilizar *smartphones* ou se esses dispositivos devem ser deixados fora da sala. Algumas salas requerem Internet e *smartphones*, e outras não. Não utilizar *smartphones* pode limitar o acesso ao mundo exterior e “pode criar uma experiência mais imersiva e autêntica” (Lyman, 2021).

É fundamental assegurar que os jogadores compreendem completamente as regras a que devem obedecer, e que sejam informados do sistema de dicas que está a ser utilizado naquela sala.

Nesta fase, o *Game Master* introduzirá o contexto do jogo (*backstory*). A fim de assegurar uma experiência mais imersiva, este exercício pode ser feito já na sala e é altamente recomendável que o *Game Master* tenha o *backstory* memorizado em vez de o ler. É importante fazer um esforço para contar o *backstory* com emoção, para que os jogadores comecem a incorporar o sentimento de urgência necessário para cumprir todas as tarefas.

- **Durante o Jogo**, o *Game Master* pode estar dentro da sala com os jogadores ou encontrar uma forma de garantir que possamos ver os jogadores fora da sala. Estar dentro da sala pode tirar alguma da imersão do jogo, mas pode ser útil para si e para os jogadores, pois saberá exatamente em que fase do jogo se encontram e, se precisarem de assistência, poderá for-



necê-la imediatamente. Estar dentro da sala pode ser útil se o seu jogo tiver qualquer personagem não jogador que seja desencadeado numa determinada parte do jogo. Desta forma, saberá exatamente quando agir como esta personagem não jogador.

Se quiser ficar fora da sala para melhorar a imersão do jogo, deverá encontrar uma forma de garantir que sabe exatamente onde estão os seus jogadores no jogo. Encontre uma sala com uma janela ou instale câmaras na sala. Precisarás também de um sistema para comunicar com a sala (utilizar um telefone, um altifalante ou outro dispositivo para assegurar a comunicação).

O aspeto mais difícil durante o jogo para um *Game Master* é não dar aos jogadores demasiada informação e não lhes dar dicas quando essas não são pedidas. “Lembre-se, alguns dos momentos mais gratificantes de um *escape room* são os momentos “a-ha”, e se disser aos seus jogadores a resposta ou lhes der demasiada ajuda no momento errado, irá roubar-lhes esses momentos”. (Lyman, 2021).

- **Acabar o jogo** é a fase final de um *escape room*. Há três tipos de cenários que podem ocorrer no final do jogo: no primeiro cenário, os jogadores terminam todos os enigmas e tarefas durante o tempo e o jogo para quando terminam; no Segundo, os jogadores ficam sem tempo e o jogo terminará nesse momento; no cenário final, os jogadores ficam sem tempo, mas o *Game Master* concorda em deixá-los terminar o desafio na mesma.

Se a sala de escape for concluída com sucesso, o *Game Master* deve elogiar os jogadores e interrogá-los para tentar compreender se aprenderam o que era suposto... [Ver capítulo 5: O Papel do *Game Master*].

Se os jogadores não conseguiram escapar da sala a tempo, o *Game Master* tem de tranquilizar os jogadores ao lembrá-los de que se tratava apenas de um jogo e informá-los de que estavam muito perto de o terminar. Depois disto, o *Game Master* pode interrogá-los sobre os seus conhecimentos e sobre o que devem melhorar para serem bem-sucedidos na próxima tentativa.

4.3. Em que casos deve o *Game Master* interferir no jogo para dar pistas?

O sistema de pistas deve ser escolhido pelo *Game Master* ou pelo criador do jogo, sendo que vários sistemas podem ser postos em prática. Relativamente ao número de pistas que uma equipa pode pedir ou receber, existem dois tipos principais de jogo: um onde há um número máximo de pistas que podem ser pedidas, e outro onde não há limite para o número de pistas. As pistas ou dicas podem estar diretamente ligadas a uma perda de tempo, ou não, dependendo do nível de intensidade que o jogo é suposto ter. Não ter uma penalidade de tempo pode ser benéfico para “o jogador casual que se possa sentir pressionado pelas penalidades de tempo” (Suleski, 2020).

Há vários momentos em que o *Game Master* pode intervir para fornecer pistas (Quest Factor, s.d.):

- A equipa não consegue encontrar o que fazer a seguir e tem dificuldades em encontrar a solução em cerca de 5 minutos;
- Os jogadores concordam que precisam de pedir uma dica.

No primeiro cenário, o *Game Master* deve garantir que os jogadores querem ajuda (se o jogo tiver tempo de penalização, isto deve ser realçado). O segundo cenário é uma decisão tomada por todo o grupo ou, pelo menos, pela maioria do grupo.

O *Game Master* pode desenvolver um sistema para saber quando a equipa quer receber uma dica. Por exemplo, criar uma determinada área na sala onde os jogadores devem tocar ou estar se precisarem de uma dica ou pista. Desta forma, os jogadores não precisam de “gritar ou agitar os braços para pedir ajuda” (Suleski, 2020), assegurando que o jogo mantém a sua imersão.

Para mais informações sobre este ponto, consulte o capítulo 5.4. Intervenção do *Game Master*.

4.4. Estabelecimento de um Sistema para evitar conflitos e, se necessário, resolver conflitos durante o desenvolvimento do jogo

Ao desenvolver um *escape room*, o *Game Master* deve estar ciente de que possíveis mal-entendidos e conflitos podem acontecer entre os membros da equipa. Esses mal-entendidos acontecem normalmente porque os membros têm ideias diferentes sobre o caminho a seguir para realizar o desafio. Para evitar que esses conflitos surjam drasticamente, o *Game Master* deve assegurar-se de que as regras são muito bem explicadas no início e que essas regras têm algum aspeto de gestão de conflitos. Este aspeto de gestão de conflitos pode ser que o grupo siga a vontade da maioria (por exemplo, ao pedir pistas o *Game Master* só lhes dirá se for a vontade da maioria).

Dentro das regras, deve ser dito aos jogadores que eles estão aqui para aprender e que esta é uma atividade para melhorar as suas competências transversais, o que inclui comunicação, flexibilidade cognitiva, e liderança. O *Game Master* (professor) deve dizer aos alunos que o jogo não fará parte da avaliação, mas contará para avaliar outro aspeto, por exemplo as referidas *soft skills*.

Se surgir um grande conflito durante um *escape room*, o *Game Master* deve intervir e retirar ambas as partes em conflito do jogo, se possível, ou terminar o jogo imediatamente.

Para mais informações sobre este ponto, consulte o capítulo 5.4. Intervenção do *Game Master*.



CAPÍTULO 5
**O PAPEL DO
GAME MASTER**



www.escape2stay.eu



CAPÍTULO 5

O PAPEL DO GAME MASTER

A figura do *Game Master* ou *Game Host* desempenha um papel central na obtenção de uma imersão bem-sucedida. Muitas vezes desempenham uma personagem de acordo com o *escape room*, pelo que o seu desempenho dependerá em grande parte dos fugitivos se sentirem ou não parte da história que é apresentada.

No capítulo 4 vimos em que casos o *Game Master* pode intervir no jogo para dar pistas e como deve intervir para resolver conflitos no caso destes surgirem. Neste capítulo, vamos descobrir qual é exatamente o papel do *Game Master*. Vamos compreender que tarefas tem de executar e o que é necessário para desempenhar o papel desta figura. Finalmente, veremos também qual o papel do *Game Master* nos jogos de escape para fins de orientação profissional. Como é que todos estes elementos se relacionam uns com os outros? Vamos ao que interessa!

5.1. O papel do Game Master:

Os *Game Masters* não têm uma função ou papel específico, são figuras com múltiplas tarefas. Estes dão as boas-vindas aos jogadores, introduzem-nos na história, colocam os enigmas e puzzles, guiam, supervisionam e assistem os jogadores durante o decorrer do jogo.

Como *Game Master* ou *Game Host*, são responsáveis pela prestação de serviços profissionais enquanto criam um ambiente entusiasmante, divertido e lúdico para os convidados/jogadores. O *Game Master* ou *Game Host* comunica e trabalha com os jogadores ao longo de toda a sua experiência de jogo de escape ao vivo, assegurando uma experiência de Escapologia memorável.

Podemos concluir que são uma figura muito importante, porque **sem eles os jogos seriam apenas um grupo de pessoas numa sala a tentar descobrir o que fazer.**

5.2. Tarefas principais:

Tal como mencionado anteriormente, o *Game Master* é multifacetado porque desempenha múltiplas tarefas. Contudo, há algumas tarefas essenciais que um *Game Master* deve desempenhar antes, durante e depois de um jogo:



PREPARAR O JOGO

O *Game Master* está encarregue de preparar a sala de jogo. Ele deve conhecer o jogo na perfeição e saber como e onde colocar as pistas e preparar os enigmas.



NARRADOR

O *Game Master* dá vida ao jogo, pelo que deve gerar um sentimento de entusiasmo nos jogadores para estes se sintam motivados a participar.



ATUAR COMO DIRETOR

O *Game Master* deve assegurar que os jogadores têm alguma coisa para fazer. Tem de ajudar os jogadores, caso estes bloqueiem ou tenham dificuldades em perceber como o jogo se desenvolve.



EVITAR CONFLITOS

Na eventualidade de acontecer algo que leve os jogadores a discutir entre si, o *Game Master* deverá garantir que a situação não perde o controlo e afeta a equipa.



GERIR O PÓS-JOGO

Assim que o jogo termina, é hora de reduzir os níveis de adrenalina e comentar, de forma calma e relaxada, as diferentes situações que foram surgindo. Garantir que o objetivo de desfrutar e divertir-se foi alcançado e imortalizar a experiência com uma foto do momento como lembrança. Estas também são tarefas do *Game Master*.

5.3 Requisitos profissionais - competências

Não há formação específica sobre como ser um *Game Master*. Contudo, todos os *Game Masters* devem ter alguns requisitos e competências profissionais que os ajudem a desempenhar bem o seu papel:



Devem ter boas competências de **comunicação verbal** e, na melhor das hipóteses, **capacidades de representação teatral**, uma vez que têm um papel autoritário que deve expressar uma mensagem muito específica da forma correta. Além disso, cada vez que o jogo é jogado, podem utilizar novas técnicas de expressão para melhorar a aventura.



Devem distinguir-se pela sua **capacidade imaginativa** para poderem criar uma história global em que todas as personagens possam desempenhar um papel.



Devem ser **pacientes**, pois nem todos os grupos são capazes de resolver os desafios da mesma forma ou com a mesma eficácia.



Um *Game Master* deve ter a **capacidade de improvisar** para poder reagir a contratempos que possam surgir durante a aventura.



Os *Game Masters* devem estar **conscientes do seu próprio papel** porque, embora sejam uma personagem com uma forte presença, esta figura não é a protagonista. Os protagonistas são o grupo de artistas de escape que assistiram à *escape room*.

Há muitas outras competências que podem ajudar um *Game Master* a desempenhar com sucesso as suas várias funções: comunicação, dedicação, paixão, capacidade de improvisação, imaginação...

Hoje em dia, após o surgimento dos escape rooms na Europa, encontrámos mais cursos oferecidos pelas escolas públicas sobre como ser um bom *Game Master*. Além disso, cada vez mais instituições de formação estão a oferecer cursos para professores sobre como implementar a gamificação na sala de aula.

Passando do geral ao específico, vamos agora discutir quais as características que um bom *Game Master* responsável por um escape room, no qual os participantes são jovens, deve ter. Isto aplica-se a todos os *escape rooms* concebidos e desenvolvidos no âmbito do projeto Erasmus+ Escape2Stay, mas poderia ser extrapolado para outros escape rooms ou jogos com fins de orientação profissional.



Neste tipo de atividade podem existir certos **fatores que podem condicionar o jogo**:

- O *Game Master* não é um profissional dedicado exclusivamente a esta atividade;
- O *Game Master* pode desempenhar, ao mesmo tempo, as tarefas de um conselheiro profissional;
- O *Game Master* talvez não conheça os participantes (personalidade, a relação existente entre eles...);
- Os jovens não sabem o que esperar antes de começarem. No entanto, sabem que não é algo lúdico (pelo menos 100%). Isto pode criar desconfiança inicial em relação à atividade;
- Em certos contextos ou situações, os *Game Masters* não têm necessariamente de ser um conselheiro vocacional. A pessoa responsável pela supervisão do jogo pode dar este importante papel a um estudante. Esta decisão deve ser analisada conscientemente, dando prioridade ao aluno mais responsável que possa dirigir o jogo de uma forma otimizada.

Estes e muitos outros fatores podem afetar o desenvolvimento do jogo, pelo que o *Game Master* deve estar preparado para lidar com este tipo de problemas. Que competências é que um *Game Master* precisa para tal?



5.4 Intervenção do *Game Master*

Por vezes, quando os jogadores se sentem frustrados por não terminarem o jogo a tempo, culpam o *Game Master* pelo seu fracasso depois de não conseguirem completar o desafio.

Honestamente, o *Game Master* pode ser o salvador de um grupo que está a lutar com um puzzle. Mas para o fazer, um *Game Master* deve entrar diretamente no jogo, saber quando intervir e ter um bom domínio do jogo.

O *Game Master* deve intervir, sobretudo, em 4 casos:

1. Quando os jogadores estão bloqueados e pedem uma pista;
2. Quando os jogadores estão bloqueados e não pedem uma pista;
3. Quando os jogadores estão a usar indevidamente elementos do jogo;
4. Quando há um conflito entre jogadores.

O *Game Master* deve saber quando deve dar uma dica e que dica dar aos jogadores. Muitas vezes esta dica será pedida pelos jogadores se estiverem bloqueados, mas é possível que, por orgulho ou teimosia, alguns grupos não peçam ajuda ao *Game Master* para superar um desafio quando não estão a fazer progressos.

Mas, se estão bloqueados há muito tempo, porque não pedir uma dica? Um *Game Master* tem de identificar quando os jogadores estão realmente bloqueados e precisam de uma dica que lhes possa dar o empurrão de que precisam para continuar a avançar no jogo.

As pistas devem ser sempre claras e não criar distrações para a equipa, para que o cronómetro não os vença. Por isso, é importante que um *Game Master* saiba como comunicar uma ideia claramente.

Há "*Game Masters*" que só pioram a situação, distraíndo e confundindo involuntariamente os jogadores porque não sabem como comunicar uma pista.

Finalmente, em raras ocasiões, o *Game Master* terá de intervir se houver um conflito entre os jogadores. Durante o jogo, os participantes estão tensos e as discussões podem irromper entre eles. O *Game Master* deve certificar-se de que estas situações são evitadas e de que a atmosfera do jogo é saudável e divertida.

Para mais informações sobre estes pontos, consulte os capítulos 4.3 e 4.4.



CAPÍTULO 6

FOLLOW-UP DO ESCAPE ROOM



www.escape2stay.eu



CAPÍTULO 6

FOLLOW-UP DO ESCAPE ROOM

As salas Escape2Stay são, primeiramente, concebidas para motivar os alunos para várias vias de formação profissional, tais como a mecatrónica, a eletrónica ou o setor da hospitalidade por diversão no jogo. No *escape room*, os estudantes trabalham a orientação vocacional através de aspetos teóricos e práticos. Este desafio pode ser utilizado como um novo destaque motivador e atividade lúdica.

Os cenários das salas Escape2Stay visam **sensibilizar, introduzir e familiarizar os participantes com a formação profissional**. Outro objetivo muito importante é a promoção de competências transversais como a formação de equipas e liderança. Durante todo o jogo há inter-relações entre as chamadas “competências do século XXI” (Cruz, 2019) e vários percursos de formação profissional. Neste contexto, as nossas salas Escape2Stay devem estimular de forma colaborativa a capacidade dos participantes de pensar fora da caixa, fomentar o pensamento crítico e a criatividade. Na implementação das salas não é necessário conhecimento dos participantes ou do *Game Master*/ funcionários da escola.

Por conseguinte, o nosso *follow-up* está, essencialmente, dividido em 2 etapas:

1. *Feedback* sobre a experiência geral do jogo e
2. Sessão de orientação vocacional para jogos diferentes

O PAPEL DO PROFESSOR



O papel mais importante do professor é criar explicitamente espaços de diálogo sobre as experiências dos jogadores e de discussão sobre as ambiguidades percebidas nos puzzles e enigmas. Nesta fase surge a ligação entre a teoria e a prática, e a presença física e a experiência dos jogadores no espaço podem ser objeto de reflexões teóricas. Esta interação entre a prática e a teoria é, sobretudo, priorizada em relação tanto à abordagem da Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL) como à compreensão pragmática da aprendizagem.

Futuramente, existe um grande potencial para a criação de desenhos didáticos e jogos no processo de aprendizagem - por exemplo, puzzles didáticos ou enigmas - que podem formar a base para novas abordagens exploratórias do conhecimento em diferentes disciplinas.



No caso de o papel de *Game Master* e a supervisão do jogo ter sido dada a um aluno, então a sessão de *follow-up* deve, definitivamente, ser feita em grupo e envolver um professor responsável.

6.1. Feedback sobre a experiência geral do jogo

Após o jogo Escape2Stay propriamente dito, recomenda-se a implementação de uma sessão de balanço pós-jogo. Esta fase tem como objetivo proporcionar espaço para reflexão e crítica sobre a atividade de *escape room*, revendo abordagens de resolução de problemas e dando a oportunidade de aprofundar a discussão sobre tópicos de EFP. Esta sessão pode ser conduzida como uma **discussão** em grupo moderada por um professor, mentor ou *Game Master* imediatamente após a experiência, ou mais tarde como um **trabalho escrito** no qual os alunos devem refletir individualmente sobre a sua experiência ou uma combinação desses dois métodos.

CLASSIFICAR ESCAPE ROOMS EDUCATIVOS



Também recomendamos o encontro com os estudantes depois de terminarem o jogo dentro da sala e dar-lhes feedback sobre o seu desempenho. É importante explicar o **que funcionou bem**, se e onde foram surpreendidos, onde tiveram um desempenho melhor do que a média ou o esperado e onde os esforços individuais e de equipa foram bons e frutuosos. Deve também ser mencionado o **que não funcionou tão bem** e onde as melhorias no grupo e as ações individuais poderiam ter ajudado a resolver os enigmas mais facilmente.

Também é importante fazer perguntas sobre a sala e pedir a sua avaliação:

- Viabilidade
- Clareza das instruções
- Nível de rigor dos enigmas

Recomendamos entre, aproximadamente, 25 minutos a uma hora para a sessão de feedback após cada *escape room*.

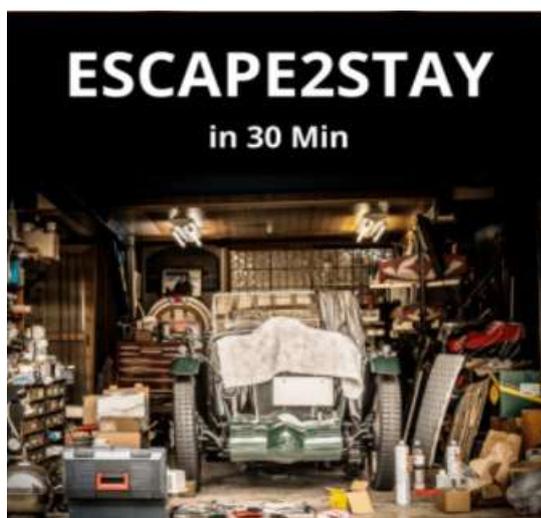
A utilização de *escape rooms* educativas leva, predominantemente, a resultados positivos. Ao rever os resultados, as conclusões podem ser divididas em três categorias: 1. Resultados sobre os resultados da aprendizagem, 2. impacto sobre as emoções e comportamento dos estudantes, e 3. resultados sobre o uso de *escape rooms* como método de ensino (Roman, et al., 2019). Finalmente, analisamos os fatores que determinam o desempenho dos participantes dentro do *escape room*.

1. O **resultado de aprendizagem** mais comum, que é também comum a todos os *escapes* baseados em jogos de equipa, é o trabalho de equipa e a colaboração. As boas capacidades de trabalho de equipa em jogos Escape2Stay influenciam, por exemplo:

- Gestão do tempo (30 min);
- Resolução de problemas com enigmas e fechaduras;
- Ouvir os outros jogadores e o *Game Master*;
- Pensamento crítico;
- Colaboração e liderança;
- Comunicação como base para um trabalho de equipa eficaz.

As equipas bem-sucedidas trabalham em conjunto, comunicam bem e utilizam a delegação para enfrentar os desafios na sala. Este espírito de equipa positivo deve ser utilizado para o trabalho futuro com os jovens.

As competências de trabalho em equipa são essenciais para o futuro trabalho numa empresa.



O objetivo do jogo Escape2Stay é **escapar (terminar o jogo) a tempo**. Ter de fugir de uma sala num período de tempo limitado também ajuda os jogadores a aprender a trabalhar e a tomar decisões sob pressão, depois avaliado na sessão de *follow-up*. Se tiverem terminado a sala no prazo de 30 minutos, felicite-os pelo seu sucesso. Além disso, a tarefa do *Game Master* é ajudar os participantes e oferecer uma dica se ficarem presos ou não encontrarem a solução certa para o enigma e ficarem irritados. Se o grupo precisar de uma extensão de tempo é possível deixá-los terminar, mesmo que o tempo se esgote. Se precisarem de mais tempo, ainda assim mencionem o facto de terem concluído o jogo de forma positiva e expliquem o que causou o atraso.

As experiências de *escape rooms* educativos podem promover ainda mais a confiança dos estudantes em comunicar com os seus pares sobre temas complexos e, subsequentemente, sobre o seu futuro também com professores e mentores. Além disso, foi demonstrado que através da experiência de *escape room* se está a fechar o fosso entre os valores e o comportamento correspondente. Todos estes tópicos podem ser avaliados na forma de discussão pós-jogo ou de *feedback*.

2. Jogar um *escape room* tem um grande impacto nas **emoções e comportamento** dos alunos.

A motivação é um importante princípio de aprendizagem que tem impacto no fervor com que os estudantes se envolvem em comportamentos de aprendizagem eficazes. Os jogos são mais eficazes quando ligados a resultados bem definidos (Kapp, 2012). Os “*Serious Escape Games*” são concebidos com tais resultados, uma vez que são concebidos para além do entretenimento e **ligam a lógica do jogo à conceção da aprendizagem**.

Além disso, muitos dos *escape rooms* educativos utilizam casos para aumentar a motivação e o envolvimento e, pela sua abordagem participativa, integram múltiplas perspetivas na resolução de problemas. A abordagem especial das salas de Escape2Stay ainda não é comum para atrair a atenção dos jovens estudantes para os cursos de EFP ou para os informar sobre as escolhas existentes em EFP. Além disso, não existe uma abordagem sistemática para utilizar a aprendizagem baseada em desafios para a orientação profissional. Desta forma, o projeto utilizará a oportunidade de reunir jogos e orientação, promovendo assim um método novo, criativo e inovador de aprendizagem sobre perfis profissionais de EFP e avaliando também os próprios pontos fortes para diferentes perfis profissionais.

Estudos descobriram (Roman et al. 2020) que um *escape room* educativo pode proporcionar um ambiente onde os estudantes **podem explorar o conhecimento com calma e menos stress** do que nos exames. No entanto, as perceções subjetivas dos estudantes podem variar entre o ambiente individual do *escape room* e o curso do jogo. Os *escape rooms* que não são bem concebidos podem também causar efeitos adversos e alguns participantes podem sentir frustração e mesmo ansiedade devido à elevada pressão causada pelo limite de tempo e a falta de instruções e orientação. Nesta senda, fatores como resultados extrínsecos ou pressão de tempo podem ter uma influência nos níveis de stress dos estudantes. Além disso, as experiências de *escape room* oferecem um elevado nível de prazer e, ao permitir que os estudantes assumam um papel mais ativo no processo de aprendizagem, criam um envolvimento mais forte em comparação com outras atividades de aprendizagem tradicional.

Além disso, a experiência de *escape room* é bem-sucedida na **eliminação dos “outstanders”**, uma vez que envolve ativamente mais participantes em comparação com as tarefas mais tradicionais baseadas em grupos. Neste contexto, os participantes que mostram um maior nível de envolvimento em atividades de REE também têm um maior efeito de aprendizagem percebido.

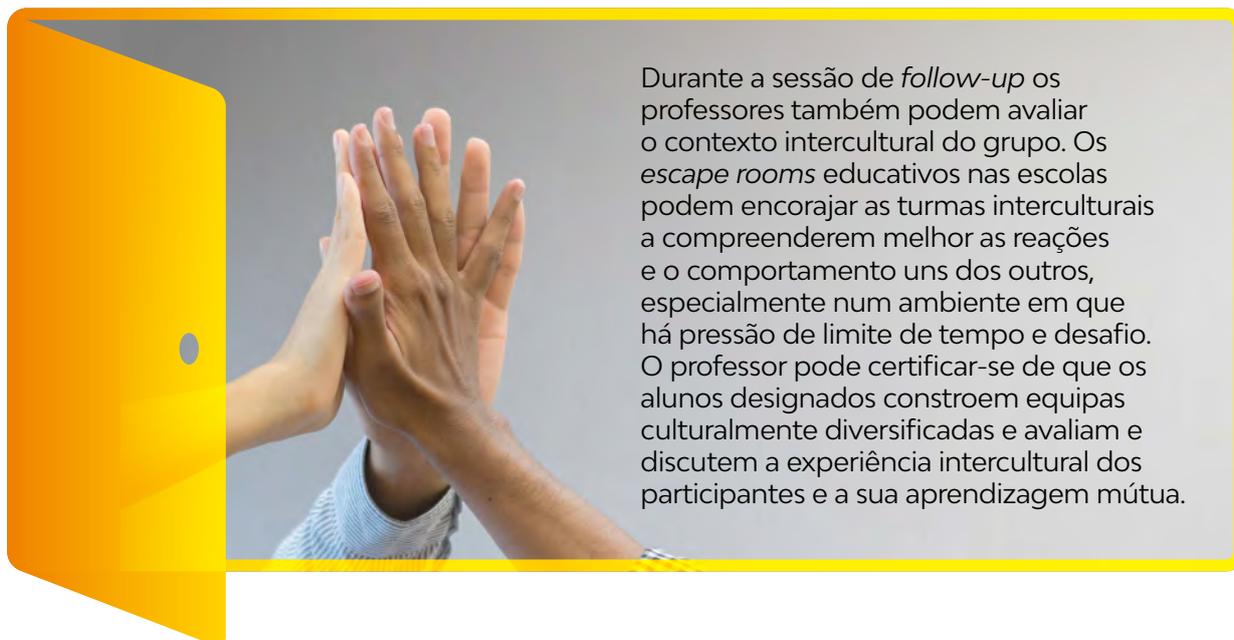


3. *Escape rooms* como um **método de aprendizagem eficaz**.

Após a experiência, houve um aumento significativo dos conhecimentos e motivação dos estudantes. Após uma fase piloto das salas Escape2stay, declaramos que os estudantes mostraram um **ganho significativo de conhecimentos sobre diferentes setores do EFP** e os seus possíveis futuros percursos de formação profissional. Além disso, através destas atividades os estudantes são capazes de melhorar os seus conhecimentos sobre o EFP e as competências necessárias para diferentes setores. Assim, a experiência dos *escape rooms* pode aumentar o interesse dos participantes nos temas do EFP em geral.

Os jogos de escape também podem ser utilizados como uma ferramenta educacional para aumentar a confiança dos alunos na aplicação dos conhecimentos e de certas técnicas. A aprendizagem baseada no jogo permite aos participantes compreender as inter-relações entre tópicos e é um bom método para **rever o conhecimento do EFP**. Ajuda os estudantes a ver um quadro mais amplo através da compreensão das interligações e das competências necessárias para os diferentes setores do EFP. Graças a cinco salas Escape2Stay foi possível facilitar o aumento da consciencialização sobre múltiplas disciplinas e áreas do EFP.

ESCAPE ROOMS EDUCATIVOS EM CONTEXTO INTERCULTURAL



Durante a sessão de *follow-up* os professores também podem avaliar o contexto intercultural do grupo. Os *escape rooms* educativos nas escolas podem encorajar as turmas interculturais a compreenderem melhor as reações e o comportamento uns dos outros, especialmente num ambiente em que há pressão de limite de tempo e desafio. O professor pode certificar-se de que os alunos designados constroem equipas culturalmente diversificadas e avaliam e discutem a experiência intercultural dos participantes e a sua aprendizagem mútua.

As atividades de *escape room* educativo não só facilitam uma participação mais ativa dos estudantes, como também permitem aos professores e mentores observar melhor as suas abordagens de aprendizagem e de resolução de problemas, o que pode ajudar a melhorar ainda mais o ensino em geral. Isto poderia ser avaliado internamente pelos colaboradores da escola e também incluir e motivar outros educadores a aprender e a melhorar as suas competências.

6.2. Sessão de orientação vocacional. - *Follow up* – para cada experiência de jogo individualmente

Há vários fatores determinantes do desempenho do *escape room*. Um deles é a **dinâmica da equipa**. este fator tem um efeito muito forte no desempenho. Os grupos que tiveram uma forte colaboração entre os seus membros e estruturaram a sua equipa, atribuindo rapidamente diferentes papéis aos seus membros, obtiveram melhores resultados. Além disso, colocar o aluno no foco através da participação ativa em jogos de fuga **aumenta a sua motivação de aprendizagem**.

Nas nossas atividades-piloto, a heterogeneidade dos grupos participantes influenciou o desempenho – os participantes sentiam-se livres de expressar as suas opiniões e sugestões sobre possíveis soluções e reagiram espontaneamente. Devido ao facto de o grupo-alvo das salas de Escaper2Stay serem alunos da escola de educação geral e serem bastante jovens, é muito importante proporcionar um ambiente de confiança e um espaço seguro para os encorajar a participar ativamente. Todos estes aspetos podem ser avaliados na sessão de *follow-up*.

A abordagem especial das salas Escape2Stay é atrair a atenção dos jovens estudantes para os cursos de EFP e informá-los sobre as opções existentes no EFP. Assim, o projeto utiliza a oportunidade de reunir jogos e orientação, promovendo um método novo, criativo e inovador de aprendizagem sobre perfis profissionais do EFP e também avaliando os próprios pontos fortes e competências para diferentes perfis profissionais. Por conseguinte, é extremamente importante incluir uma **sessão de orientação profissional** na discussão pós-jogo com os participantes.



As cinco salas Escape2Stay cobrem cinco setores diferentes do EFP com cinco missões e desafios diferentes. A parte seguinte inclui uma descrição dos programas de EFP e possíveis perguntas e sugestões que o avaliador (*Game Master*, professor ou mentor) pode fazer aos participantes após a conclusão do jogo de fuga.



1. Dinner for one Royal

Durante a sessão de orientação vocacional, é importante explicar aos participantes a ligação entre o jogo “Dinner for one Royal” e o da gastronomia do EFP. Mencione os códigos QR na parte de trás do menu: São lugares reais que oferecem cursos de EFP no setor. Explique quais as competências e características reais do setor (competências cognitivas (memória, pensamento fora da caixa), capacidade de desempenhar funções sob pressão, competências físicas (equilíbrio), competência na resolução de problemas) os diferentes enigmas apresentados e mencione se um estudante foi particularmente bom num deles.

Faculte aos participantes mais material informativo sobre o setor na sua região. Dê-lhes os códigos QR com informação sobre os locais, escolas e centros de formação profissional para levarem para casa.



2. The Governor's papers

Em “The Governor's papers”, os participantes ficam a conhecer cinco importantes profissões EFP através dos cinco profissionais fictícios: assistente de enfermagem, especialista em informática, mecânico, electricista e cozinheiro. Os participantes irão familiarizar-se com o CV do electricista como exemplo para as suas futuras candidaturas a empregos. Já antes do início do jogo, o EFP será apresentado como uma opção válida do ensino superior, seguido da conversa sobre os diferentes setores profissionais a descobrir durante o jogo.

Na reunião de balanço do jogo, o *Game Master* deve fazer perguntas para encorajar uma discussão sobre a informação que os jovens têm e as informações que lhes faltam sobre o EFP e as profissões do EFP:

- Conhecias todos os setores EFP mencionados no jogo?
- Sabias que existiam tantas opções EFP no teu país?
- Com que competências te relacionas mais?

Finalmente, o *Game Master* deve concluir a atividade e distribuir pelos participantes diferentes folhetos informativos e promocionais sobre o EFP.



3. Rescue Mission

Os enigmas desta sala Escape2Stay abrangem vários setores e competências EFP: eletrónica, matemática e informática. Estas competências são essenciais para muitas profissões do EFP, tais como: Especialista em informática ou mecatrónica. Os participantes devem ser questionados sobre as competências utilizadas no jogo e a forma como geriram os enigmas a fim de definir os seus pontos fortes.



4. Open the door... please?!

Esta sala é sobre engenharia eletrónica. Após a conclusão deste jogo, os participantes adquiriram as seguintes competências EFP com base nas tarefas cumpridas: capacidade de ler e aplicar documentos técnicos (termos e princípios básicos); identificação de equipamento de trabalho, métodos de trabalho e medidas de segurança; compreensão e reparação de placas de circuitos e competências lógicas, de resolução de problemas e numéricas. Todas estas são capacidades muito importantes no setor eletrónico do EFP. Na sessão pós-jogo, é necessário destacar essas capacidades e avaliar a força dos participantes em relação a cada enigma.

Se o *Game Master* notar que os participantes tiveram um alto nível de satisfação e diversão ao fazer os puzzles nesta sala, então deve informar os alunos sobre as possibilidades locais de completar o curso profissional de engenharia eletrónica.

Ao completar este jogo, os aprendentes irão adquirir as seguintes competências:

- Enumerar conceitos e princípios básicos de engenharia eletrónica;
- Compreender circuitos básicos e identificar erros/assegurar um fluxo elétrico apropriado;
- Enumerar e identificar equipamento importante de eletrónica;
- Identificar riscos comuns associados ao trabalho de engenheiros eletrónicos.



5. Think as fast as lightning

A quinta sala Escape2Stay é sobre mecatrónica. Os participantes aprenderão durante o jogo quais os componentes físicos básicos e a combinação de disciplinas que estão presentes em Mecatrónica, mas também a compreender como a programação pode melhorar a vida diária e o que é um microcontrolador, e algumas das suas funcionalidades. Tudo isto deve ser explicado e discutido com os participantes.

Esta sala Escape2Stay mostra, claramente, alguns conhecimentos básicos relativos ao curso de Formação Profissional Contínua de Mecatrónica. Os participantes devem compreender muitos dos termos que são utilizados nesta disciplina. Ficarão também a saber qual o número de disciplinas que são apresentadas neste curso. A sala Escape2Stay irá introduzir alguns aspetos teóricos, mas também algumas partes práticas da mecatrónica. É também importante informar os participantes sobre possíveis percursos de EFP e escolas e empresas de EFP que oferecem este curso.

This Escape2Stay Room shows clearly some basic knowledge concerning the Mechatronics VET course. Participants should understand many of the terms that are used in this subject. They will

Pode ser muito difícil interpretar os resultados e implicações das experiências de um *escape room*. O maior desafio é a revisão da experiência do *escape room* educativo, que pode levar a uma avaliação fraca ou enganosa. A eficácia educativa pode ser avaliada através de inquéritos aos estudantes, sobre se estes consideram este método de gamificação útil ou não, ou com base nas observações pessoais dos professores/mentores. Consequentemente, este método leva a conclusões muito subjetivas, distorcendo assim o significado destas avaliações. Para analisar empiricamente a eficácia da aprendizagem dos *escape rooms* educativos é necessário realizar um pré e um pós-teste para medir o aumento do conhecimento sobre o EFP.

CAPÍTULO 7
**DIVULGAÇÃO
DO EFP**



www.escape2stay.eu



CAPÍTULO 7

DIVULGAÇÃO DO EFP

A experiência de escape não será bem-sucedida se o objetivo principal do jogo (além da diversão), que é promover a formação profissional, não for cumprido e reforçado no final.

Neste capítulo vamos ver como completar a experiência dos participantes nestes jogos, fornecendo-lhes informações precisas e fiáveis para que tenham o máximo de dados possível para tomarem decisões no futuro. Como escolher qual a informação certa para os participantes? Como dar-lhes toda essa informação? Como fazer com que seja informação prática? Neste capítulo vamos atender as principais questões que a pessoa encarregada da atividade possa ter. Vamos a isto!

7.1. Que informação básica sobre o EFP deve ser transmitida ao participante?

Por um lado, após terem concluído o jogo, os estudantes devem receber informação sobre o sistema de EFP em geral e, por outro lado, sobre campos específicos (isto depende do jogo e do seu tópico).

De um modo geral, não é possível estabelecer uma lista de informação que deve ser fornecida aos participantes. Esta informação não será a mesma em todos os casos. A informação fornecida aos jovens deve variar de acordo com uma série de parâmetros, entre outros, os principais são:



País



Região do país



Idade dos participantes



Sistema EFP nacional



Recursos disponíveis

É impossível que todos os participantes dos nossos jogos recebam a mesma informação. Além de ser impossível, é desnecessário e não vale a pena porque nem todos os participantes estão abrangidos pelo mesmo sistema educativo e regulamentos. O que podemos efetivamente fazer é fornecer orientações aos organizadores destes *escape rooms* sobre como estabelecer que informação é dada aos jovens participantes em cada caso.

No entanto, os participantes dos *escape rooms* recebem informações sobre os cursos de formação profissional durante toda a experiência. Para além dos jogos Escape2Stay que preparámos no âmbito deste projeto, os jovens têm a oportunidade de experimentar alguns desafios relacionados com cursos de EFP específicos e, com base na sua experiência, podem fazer a sua escolha mais facilmente.

7.2 Como estabelecer que informação é transmitida em cada caso?

Toda a informação fornecida aos participantes deve ser oficial. Idealmente, deve ser informação publicada pelo governo local ou nacional. Além disso, a informação disponível a nível europeu pode ser útil.

A informação deve ser adaptada ao nível de escolaridade dos alunos. Não é a mesma coisa informar os jovens que ainda não têm de fazer uma escolha e dar informação aos jovens que já estão a considerar todas as opções de ensino superior disponíveis para a sua escolha de carreira.

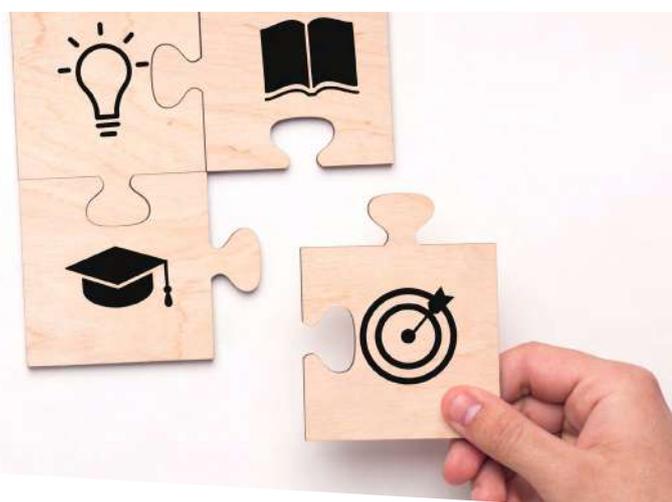
Em todos os casos é importante **concentrar a informação nas oportunidades de carreira disponíveis dentro de cada setor.** Normalmente há uma tendência para relacionar um setor com uma profissão, mas quando se trata de fornecer informação, é importante abrir o leque e apresentar todas as profissões que podem ser exercidas com essa formação.

- Por exemplo, no âmbito do projeto Escape2Stay, foi criado um *escape room* dedicado ao setor da hospitalidade. Neste caso, é interessante tirar partido da reunião de balanço deste jogo para promover o setor em geral: cozinheiros, empregados de mesa, barman, barista... é um setor muito amplo com muitas profissões.

A informação tem de ser prática. Os jovens participantes precisam de informações práticas (prazos de inscrição, preço, programa do curso, oportunidades de carreira e perspetivas de emprego, etc.) e não querem receber informações sobre questões legais, formais ou burocráticas (pelo menos inicialmente).

A fim de obter a informação a divulgar atualizada e contrastada, **é necessário colaborar com agentes do EFP, governo local, governo nacional, UE, associações...**

- Ao preparar toda a experiência, deve ser feita investigação sobre quais as organizações que oferecem informação sobre o ensino e formação profissional ou sobre o diploma específico de EFP que se pretende promover. Os centros de formação podem utilizar os seus próprios recursos para promover e publicitar os diplomas que oferecem, mas esta informação pode sempre ser complementar à publicada pelos governos e outras partes interessadas.



Neste momento, devemos considerar que informações os organizadores devem fornecer. Para saber de que informação os jovens necessitam, temos de pensar em que questões se lhes colocam nesta altura das suas vidas. Em termos gerais, as questões a serem respondidas são as seguintes:

- Que oportunidades de carreira terei no futuro?
- Qual a duração deste ciclo de estudos?
- Qual é o sistema de avaliação destes estudos?
- Que nível de educação obterei ao concluir este ciclo de estudos?
- Esta formação tem reconhecimento europeu?
- Que profissões estão associadas a este curso?
- Como é o setor?
- Em que escola profissional posso estudar?
- Trata-se de ensino à distância ou presencial?
- As aulas teóricas são conjugadas com aulas práticas?
- Que disciplinas vou estudar?
- Quando terminar este curso, posso continuar a estudar?

Ou seja, todo o tipo de informações práticas que possam ser de interesse para alguém que está a considerar iniciar um curso profissional. A informação que damos aos estudantes deve responder a estas perguntas (ou pelo menos ao número máximo delas). Temos de estar preparados para responder a outras questões que possam surgir após o jogo.

7.3 Como devemos transmitir esta informação ao participante?

Há três formas principais de fornecer informação aos participantes: online, brochuras em papel e meios de comunicação social. Estes métodos não se excluem mutuamente, sendo que podemos complementá-los de modo a serem eficazes. A informação pode, assim, ser obtida:



Online: Este é o método mais atual. Os jovens tendem a consultar tudo em versão digital ou online. Uma vez terminado o jogo, os jovens podem receber um código QR que os direciona para as páginas web com toda a informação que desejamos que recebam.



Papel: É muito útil para os participantes terem informação impressa (folhetos, guias, diagramas...), que podem levar para casa para refletir e sobre a informação e também para a partilhar e discutir a experiência com as suas famílias, disponível no final da atividade. Esta é a opção menos amiga do ambiente, uma vez que o papel pode ser desperdiçado ou mesmo perdido, mas é uma forma de lhes oferecer algo 'físico' da experiência a que se podem referir mais tarde.



Redes sociais: Os participantes podem receber informação sobre páginas e grupos nas redes sociais onde o assunto é discutido: LinkedIn, Twitter... e há cada vez mais contas no Instagram de organizações oficiais que divulgam este tipo de informação.

Isto deve ser claro: independentemente do método utilizado, o importante é que o formato seja atrativo, a língua apropriada e adaptada ao alvo (jovens).

7.4 *Escape rooms* e atividades de orientação vocacional:

Vários estudos mostram que os *escape rooms* para fins educativos são uma boa forma de motivar e melhorar a motivação e as competências dos jovens. Da mesma forma, nós no projeto Escape2Stay acreditamos que a experiência do *escape room* e todos os seus benefícios para os jovens podem ser relacionados com a orientação profissional.

COMO PODEMOS ASSOCIAR ESTA ATIVIDADE A OUTRAS AÇÕES ESPECÍFICAS DE ORIENTAÇÃO VOCACIONAL?



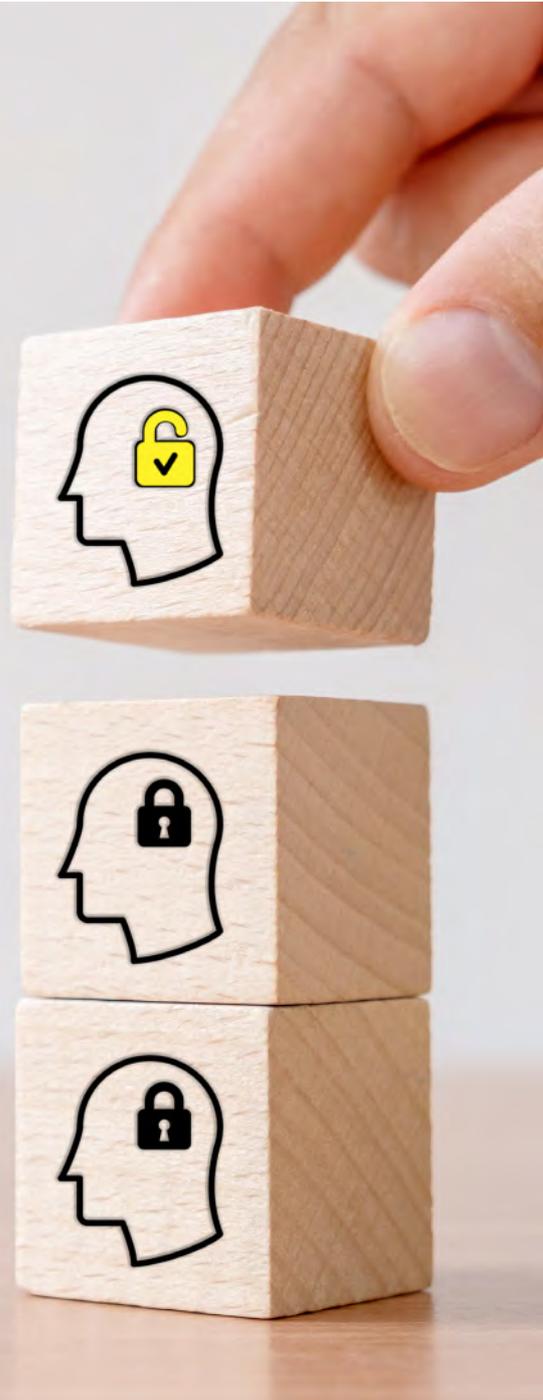
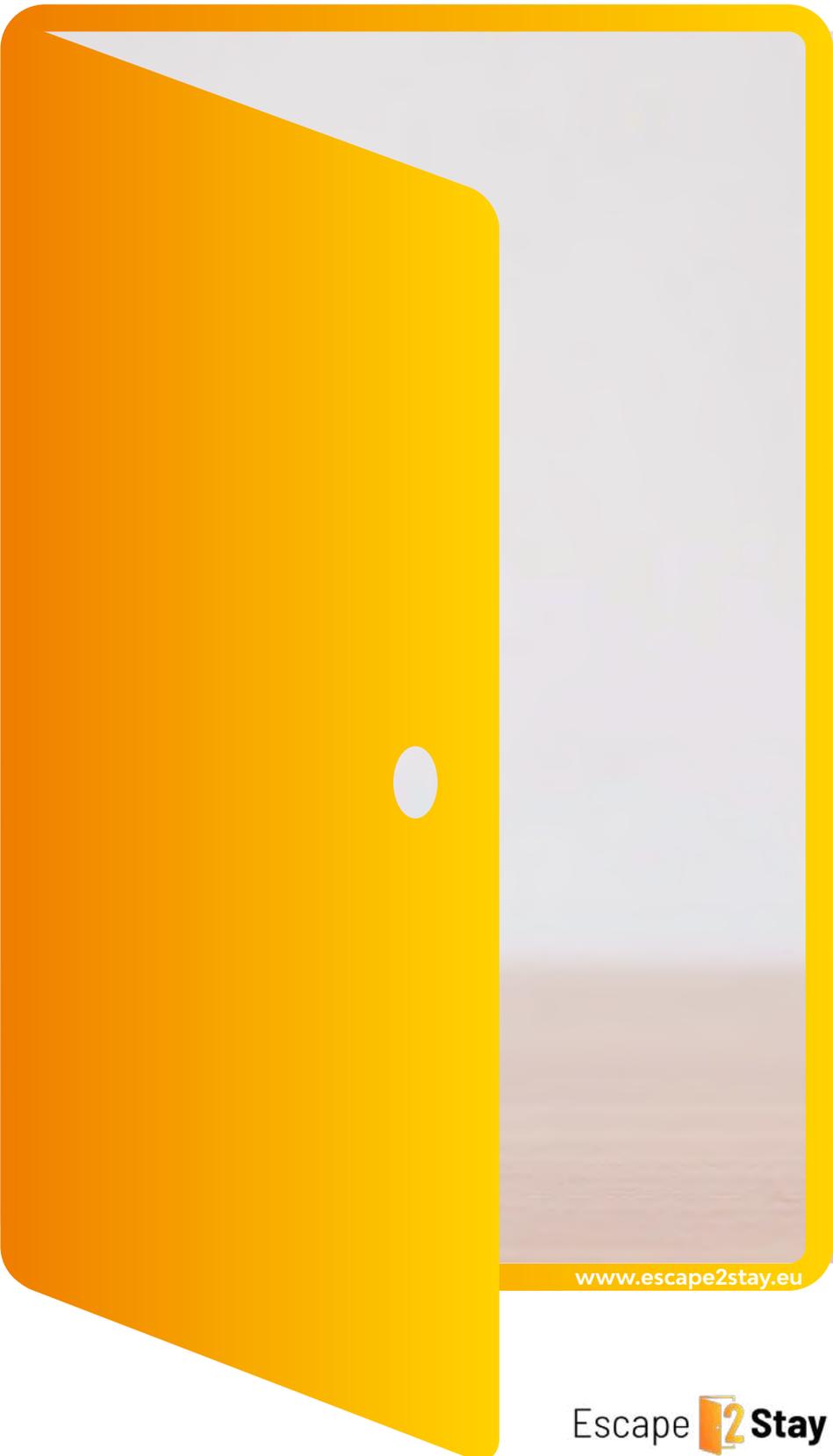
- 

Pode ser uma forma de incentivar a sua motivação e interesse em diferentes oportunidades e áreas profissionais que não tinham considerado estudar ou explorar anteriormente.
- 

É uma atividade divertida e fácil de incorporar em feiras vocacionais ou atividades de orientação vocacional desenvolvidas em centros educativos (escolas ou escolas profissionais).
- 

É uma maneira de apresentar informação de forma informal e divertida e adaptada ao grupo-alvo.

CAPÍTULO 8
CONCLUSÕES



www.escape2stay.eu



CAPÍTULO 8

CONCLUSÕES

Não há dúvida de que existe um conceito metódico-didático por detrás de cenários de *escape rooms*. Com o nosso manual “O uso de *Escape rooms* Educativos para melhorar a imagem do EFP” procurámos explicar, raciocinar, fundamentar e oferecer apoio aos colaboradores do EFP (professores; conselheiros; coordenadores...) sobre o conceito metódico-didático por detrás dos cenários dos *escape rooms*. Não só por trás dos que concebemos no âmbito do projeto *Escape2Stay*, mas também por trás do conceito em geral, para que possa ser aplicado à sua vida educativa diária e à sua forma de transmitir conhecimento e orientação aos seus jovens estudantes.

Relativamente à abordagem pedagógica, sabe-se que a gamificação é muito eficaz na educação. Como vimos, os *escape rooms* contribuem para criar uma área motivadora e de envolvimento dos participantes, combinando o aspeto lúdico com a abordagem educacional.

Para estes jogos implementados num contexto educativo, é muito importante estabelecer um objetivo a ser alcançado. Por exemplo, o principal objetivo de todas as salas desenvolvidas neste projeto é promover a atratividade do EFP. Com essa finalidade, o prazo, o fluxo do jogo e o estilo narrativo, bem como os resultados de aprendizagem a serem alcançados através do jogo devem ser clarificados. Uma vez que tenhamos todos estes pontos, é necessário encerrar os seguintes: tempo, espaço, mobilidade, orçamento, pessoal, dinâmica de grupo, sistema de pontuação e todas as medidas de segurança.

Na implementação do jogo, todos os *escape rooms* têm de ser testados antes da implementação, e todos os enigmas e puzzles têm de ser verificados. O *briefing* inicial, em que os participantes se contextualizam em relação à atividade em que vão participar, é realmente importante para conseguir suscitar motivação e entusiasmo nos participantes. Durante o jogo, os jogadores precisam de receber as informações essenciais no momento certo para seguirem a atividade, sem que recebam demasiada ajuda. No final, será necessário ter em conta os casos em que o jogo não esteja terminado a tempo. Aqui, além do *briefing*, os participantes devem receber *feedback* sobre os pontos de melhoria do seu desempenho.

A figura do *Game Master* é crucial na implementação e desenvolvimento de um *escape room*, eles precisam de ter um perfil multitarefa e devem saber resolver todas as situações que surgem no desenvolvimento da atividade, identificando quando a sua intervenção é necessária no jogo. Além disso, nos *escape rooms* destinados a fins de orientação profissional, os *Game Masters* devem ter uma boa preparação prévia, e ser claros do seu papel como fonte de informação sobre o EFP.

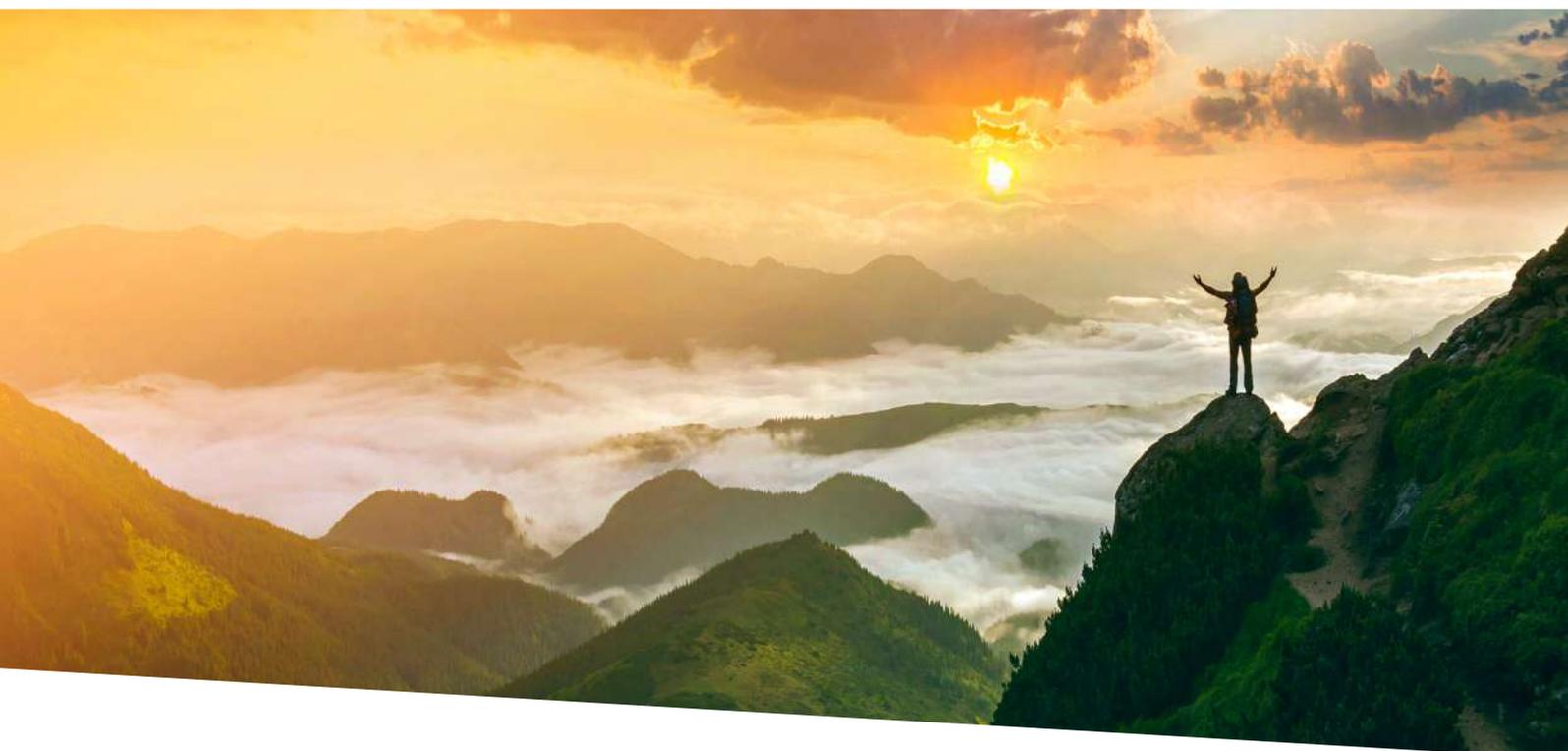
O *follow-up* do Escape2Stay divide-se em partilhar *feedback* sobre o jogo, onde são criados espaços para o diálogo sobre a experiência, e dar uma sessão de orientação profissional. Em primeiro lugar, recomenda-se a implementação de uma sessão de debate pós-jogo, para que os participantes e o moderador possam rever o jogo de uma forma construtiva e discutir sobre os tópicos do EFP. Além disso, este projeto combina jogos e orientação, com a intenção de chamar a atenção dos jovens estudantes para os cursos profissionais e informá-los sobre as suas escolhas, bem como avaliar os participantes sobre os seus pontos fortes e competências para diferentes perfis profissionais.

Após a conclusão do jogo, todas as informações práticas relacionadas com o ensino profissional devem ser fornecidas, e todas as questões levantadas pelos participantes devem ser respondidas. Para tal, a informação deve ser oficial, prática e atual, num formato atrativo e adaptado ao público-alvo.

Este manual, que serve como guia complementar e documento de apoio aos 5 jogos Escape2Stay que preparámos, é um guia para os criadores e os responsáveis pela criação dos jogos escape. É um recurso sobre como planear, implementar e acompanhar completamente uma intervenção na sala de *escape*. Fornece também recomendações sobre como integrar esses cenários em todo o conjunto de atividades de orientação profissional.

A parceria do projeto pretende também convencer os educadores mais tradicionais e céticos de todas as vantagens dos *escape rooms* de um ponto de vista pedagógico.

Esperamos que a leitura deste manual e a realização das salas de Escape2Stay ajudem os jovens mais céticos e com mais dúvidas e desconfiança relativamente à formação profissional europeia, a escolher o caminho da formação profissional que, sem dúvida, cria um caminho de empregabilidade, oportunidades, formação de qualidade e a implementação de todos os conhecimentos necessários para o mundo do trabalho.



FONTES E INFORMAÇÃO ADICIONAL

- Quest Factor. (s.d.). *ESCAPE ROOM HINTS AND CHEATS*. Obtido de Quest Factor: <https://questfactor.us/blog/escape-room-hints-and-cheats/>
- Lyman, P. E. (2021). *The Do-It-Yourself Escape Room Book*. New York: Skyhorse Publishing.
- Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como proposta de gamificação en educación. *Revista Educativa Hekademos*, (27), 71-79. Retrieved from: <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/1777>
- Suleski, D. (29 de January de 2020). *REINVENTING THE ESCAPE ROOM HINTS SYSTEM*. Obtido de The Escape Effect: <https://theescapeeffect.com/reinventing-the-escape-room-hints-system>
- Martí Pérez, E. (2018). "Escape Room" educativo: Estudio de la gamificación como recurso didáctico y propuesta de intervención en el módulo de Formación y Orientación Laboral. Retrieved from:
 - <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5>
 - <https://www.trueeducationpartnerships.com/schools/gamification-in-education/#:~:text=The%20gamification%20theory%20in%20education,they%20are%20also%20having%20fun.&text=Gamification%20in%20learning%20involves%20using,information%20and%20test%20their%20knowledge>
 - <https://ssec.si.edu/stemvisions-blog/5-benefits-gamification>
 - <https://www.learnlight.com/en/articles/5-benefits-of-gamification-in-learning>
 - <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-019-0098-x>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=LiD8MZtZDJY&t=3s>
 - <https://theartofeducation.edu/2020/12/14/what-you-need-to-understand-about-generation-z-students/>
 - <https://www.facultyfocus.com/articles/teaching-and-learning/generation-z-re-thinking-teaching-and-learning-strategies/>
 - <https://www.aecf.org/blog/generation-z-and-education>
 - <https://theescapeeffect.com/skill-sets-used-to-play-escape-rooms>
 - <https://excitingescapes.co.uk/blog/real-world-skills-from-escape-rooms/>
 - <https://premierescapeadventures.com/7-skills-that-you-can-improve-with-escape-room-games-what-to-know/>
 - <https://www.starsandstrikes.com/blog/different-types-of-escape-rooms/>
 - <https://theescapeeffect.com/reinventing-the-escape-room-hints-system>
 - <https://elearningindustry.com/escape-rooms-used-in-recruitment>
 - http://www.un-lock.eu/uploads/2/0/8/6/20866568/1_unlock_part_1_literature_review.pdf
 - <https://escape-kit.com/en/escape-room-in-a-school/>

Escape Stay



MANUAL: USO DE ESCAPE ROOMS EDUCATIVOS PARA MELHORAR A IMAGEM DO ENSINO PROFISSIONAL



www.escape2stay.eu



Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.