

ESCAPE ROOM - SOLUÇÃO DE UM CRIME POR MEIO DE LÓGICA E CIÊNCIAS

CLARA HACKNER BITTENCOURT¹, GABRIELA LETÍCIA FERNANDES¹, IARA STAINE ALMEIDA COSTA¹, JÚLIA RASSILAN OLIVEIRA¹, KAUANY STHEFANE MOURA ALMEIDA¹, LAURA MATOS DE SOUZA GOMES¹, LÍVIA CHAVES VARELA BRANT DE ARAÚJO¹, MARIA EDUARDA CARVALHO PINTO¹, MARIA EDUARDA FERNANDES SILVA¹, PÉROLA THAYNÁ SANTOS GOMES¹, GLAYTON ANDRADE SOUZA²

¹Discente. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Norte de Minas Gerais - IFNMG - *Campus Diamantina*;

²Docente. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Norte de Minas Gerais - IFNMG - *Campus Diamantina*.

INTRODUÇÃO

Um **Escape Room** é um jogo que simula situações reais, uma experiência imersiva na qual os jogadores se encontram em um cômodo com tempo limitado, consistindo em interpretar diversos enigmas e, então, resolver o mistério. Portanto, refere-se a uma cena de crime fictícia montada de maneira em que os elementos se conectam e levam a solução do crime. A busca pelas respostas ocorre estimulando a comunicação entre os jogadores, a decifração de códigos e a atenção aos detalhes, envolvendo técnicas não habituais. Os grupos de imersão serão formados por aproximadamente 5 participantes, que poderão marcar suas sessões previamente ou no dia. Todo o design de um **Escape Room** ocorre de maneira planejada, na qual as pistas se interligam, envolvendo a coleta e a comparação de impressões digitais, identificação da arma utilizada e outros, formando uma espécie de narrativa que torna a experiência ainda mais atrativa.

OBJETIVO

O objetivo da elaboração de um **Escape Room** para a II Feira de Artes, Ciências e Tecnologia do IFNMG - Campus Diamantina é apresentar uma nova metodologia, que incentive o uso do raciocínio lógico, incluindo também conceitos químicos, físicos e biológicos de maneira inusitada, para tanto, pretende-se agregar ao projeto, conhecimentos das Ciências Forenses, empregando suas estratégias e métodos.

MATERIAL E MÉTODOS/METODOLOGIA

A elaboração de um **Escape Room** é planejada de forma criteriosa. Ele é desenvolvido por elementos que formam desafios e compõem o cenário. A investigação compreende a cena de um assassinato não resolvido incluindo: labirinto de laser, código numérico em cadeado, chave escondida, arquivos em um computador, coleta e comparação de impressões digitais. Para a elaboração do projeto, foram utilizados como base, estudos do professor Scott Nicholson de design de jogos e desenvolvimento na Universidade Wilfrid Laurier.

Figura 1- Espaço e projeções do Escape Room



Fonte: FERNANDES, G. L., 2022.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A sala de fuga possui múltiplos benefícios quanto ao âmbito educacional, pois os jogadores que dispõem de conhecimento e aptidão em diversas áreas, atingem um melhor desempenho. Além disso, o jogo estimula as habilidades cognitivas e o desenvolvimento do trabalho em equipe sob pressão.

CONCLUSÃO

Concluiu-se ao se utilizar métodos não convencionais como o Escape Room, que existem diversas possibilidades de aprendizagem baseadas em técnicas voltadas para o entretenimento, que mudam a maneira como os jogadores se relacionam com o conhecimento a partir de suas experiências e habilidades.

REFERÊNCIAS

NICHOLSON, Scott. **The State of Escape: Escape Room Design and Facilities**. Michigan: Lansing, 2016.