

# Como criar um jogo do tipo *Escape Room*

## 1. Autores:

**Mitzrael A. Oliveira** [Universidade Federal do ABC | [a.mitzrael@aluno.ufabc.edu.br](mailto:a.mitzrael@aluno.ufabc.edu.br)]

Estudante do Bacharelado em Ciência e Tecnologia pela Universidade Federal do ABC (UFABC). Membro do Laboratório de Informações em Rede e Tecnologias Educacionais (LIRTE). Atualmente Game Producer do grupo "Diversão Séria", projeto de extensão na UFABC. Experiência como Lead Game Designer com destaque em jogos sérios, Game Master e Designer no mercado de Escape Rooms. Mestre de RPG e apaixonado por boardgames.

**Rafaela V. Rocha** [Universidade Federal do ABC | [rafaela.rocha@ufabc.edu.br](mailto:rafaela.rocha@ufabc.edu.br)]

Pesquisadora Colaboradora na UFABC. Foi professora visitante na UFABC, e possui doutorado (DC/UFSCar) e pós-doutorado em Ciência da Computação (ICMC/USP-IC/UFAL e POSCOMP/UFABC). Atua há 15 anos e tem experiência na pesquisa, produção e avaliação de jogos sérios, simulações interativas e aplicativos gamificados (inclusive com parcerias PMESP, Corpo de Bombeiros, CVE/CCD/SES e financiamentos CNPQ e CAPES). É vice-coordenadora do projeto de extensão, pesquisa e desenvolvimento de jogos "[Diversão Séria](#)", desde 2017, na UFABC. Lattes: <https://lattes.cnpq.br/1845113331963646>.

**2. Assunto do tutorial:** Arte e Design

**3. Tópicos de interesse:** Classificação dos tipos de Escape room, Processo de planejamento, construção e monitoria, Avaliação da partida e refinamento de enigmas e dicas.

**4. Nível do tutorial:** Básico

**5. Duração:** Duas horas

**6. Estrutura necessária:** O tutorial será presencial e é preciso de uma sala de aula (ou auditório) com projetor. Necessita de inscrições por formulário.

**7. Resumo:** *Escape rooms* são jogos cooperativos, onde os jogadores precisam completar uma série de desafios dentro de um determinado limite de tempo para vencer. O objetivo deste tutorial é introduzir o participante no papel de *designer* de uma sala de fuga. A metodologia usará uma técnica de ensino de exposição dialogada e apresentação de exemplos em cada uma das quatro etapas do processo de criação e uso de uma sala (Planejamento, Construção, Monitoria, e Avaliação da partida e refinamento dos enigmas e dicas). Na etapa de planejamento, serão discutidos sobre as definições e diferentes tipos de sala e estilos de enigmas. Na etapa de construção, serão abordados os níveis de dificuldade, criação de roteiro e sequenciamento de enigmas, ambientação e cenário, além de dicas na utilização de recursos audiovisuais e desfechos da partida.. Na etapa de monitoria, serão apresentados conceitos e

orientações para estruturar a monitoria durante a partida de *escape*, incluindo elementos de pré-monitoria, monitoria e pós-monitoria; bem como, dicas de manutenção e reparo da sala para partidas com novos jogadores. Na etapa de avaliação e refinamento, serão compartilhadas formas de testar a sala, mensurar a duração dos enigmas, refinar os enigmas e dicas durante o jogo. Espera-se, ao final, que os participantes tenham uma visão geral sobre os processos envolvidos na criação e uso de um jogo do tipo *escape room*.

**8. Motivação:** Com uma particularidade muito envolvente, *escape rooms* promovem o raciocínio, velocidade, trabalho em equipe, intuição, calma e criatividade (Wiemker et al., 2015). Essas salas permitem o aprendizado ativo e o desenvolvimento de *soft skills*, por meio de quebra-cabeças e enigmas em um ambiente imersivo (Nicholson et al., 2018). É um tipo de jogo que pode ser utilizado em diversos contextos, variando o tema e abordagem, onde é possível ensinar, engajar, avaliar ou promover. Por isso, o público alvo é bem diversificado, buscando atender educadores, pesquisadores, profissionais da iniciativa privada, jogadores de *escape room* e curiosos.

### **Referências**

Wiemker, Markus, Errol Elumir, and Adam Clare. "Escape room games." *Game based learning* 55 (2015): 55-75.

Nicholson, S. (2018). Creating engaging escape rooms for the classroom. *Childhood Education* 94(1). 44-49