
CONTRIBUIÇÕES DA GAMIFICAÇÃO PARA A FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES O ESCAPE BOOK COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA

CONTRIBUTIONS OF GAMIFICATION TO CONTINUING TEACHER TRAINING
ESCAPE BOOK AS A METHODOLOGICAL STRATEGY

CONTRIBUCIONES DE LA GAMIFICACIÓN A LA FORMACIÓN CONTINUA
DEL PROFESOR EL ESCAPE BOOK COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Cristiane Gomes¹; Lúcia Regina Lucas da Rosa²

RESUMO:

As ressignificações pedagógicas, tão necessárias à educação, têm trazido à tona a necessidade de formações docentes mais focadas no papel do professor enquanto mediador nos processos de ensino e de aprendizagem. Cabe às redes de ensino proporcionarem aos seus docentes momentos formativos teóricos e práticos que os auxiliem a desenvolver suas propostas de trabalho a partir da linha pedagógica adotada pela rede na qual está inserido. Dentro dessa perspectiva, o presente estudo, que faz parte da pesquisa de Mestrado da autora, apresenta as contribuições da Gamificação para a formação continuada de professores, através da metodologia do Escape Book, que, baseado na lógica do *escape room*, como jogo de fuga, consiste na abordagem do universo linguístico-literário, inerente à prática docente, a partir de recursos próprios da gamificação. Essa metodologia, desenvolvida com o grupo de professores de português da rede municipal de ensino de Esteio, visa trazer subsídios práticos e teóricos que possibilitem integração e engajamento entre os participantes desse processo, para o avanço dos estudos de metodologias que proporcionem aprendizagens cada vez mais significativas aos estudantes, a partir da qualificação de recursos metodológicos de seus professores. A base teórica para este estudo será Bacich e Moran (2018) e Moran (2019), no que diz respeito às metodologias de ensino, Freire (2004), (2020) no que concerne à Educação, Schlemmer (2014) e Carolei e Tori (2014) e Carolei e Bruno (2018) referentes à Gamificação.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino. Literatura. Formação Docente. Gamificação.

¹Mestrado em Memória Social e Bens Culturais - Universidade La Salle (UNILASALLE). Canoas, RS - Brasil. Coordenadora de Gestão Municipal. Secretaria Municipal de Educação. Esteio, RS - Brasil.

E-mail: cristianegomes1308@gmail.com

² Doutorado em Literatura Brasileira - Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Porto Alegre, RS - Brasil. Professora, pesquisadora e coordenadora do curso de Letras - Instituição de trabalho: Universidade La Salle (Unilasalle). Canoas, RS - Brasil. **E-mail:** lucia.rosa@unilasalle.edu.br

Submetido em: 01/06/2021 - **Aceito em:** 11/11/2021

ABSTRACT

The pedagogical resignifications, so necessary for education, have brought to light the need for teacher training more focused on the role of the teacher as a mediator in the teaching and learning processes. It is up to the educational networks to provide their teachers with theoretical and practical training moments that help them to develop their work proposals from the pedagogical line adopted by the network in which they are inserted. Within this perspective, this study, which is part of the author's Master's research, presents the contributions of Gamification to the continuing education of teachers, through the Escape Book methodology, which, based on the logic of the escape room, as an escape game, consists in the approach of the linguistic-literary universe, inherent to the teaching practice, from gamification's own resources. This methodology, developed with the group of Portuguese teachers from the municipal education network of Esteio, aims to bring practical and theoretical subsidies that enable integration and engagement among the participants in this process, for the advancement of studies of methodologies that provide increasingly significant learning. to students, based on the qualification of methodological resources of their teachers. The theoretical basis for this study will be Bacich and Moran (2018) and Moran (2019), with regard to teaching methodologies, Freire (2004), (2020) with regard to Education, Schlemmer (2014) and Carolei and Tori (2014) and Carolei and Bruno (2018) regarding Gamification.

KEYWORDS: Teaching. Literature. Teacher Education. Gamification.

RESUMEN

Las reinterpretaciones pedagógicas, tan necesarias para la educación, han puesto de manifiesto la necesidad de una formación docente más centrada en el papel del docente como mediador en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Corresponde a las redes educativas brindar a sus docentes momentos de formación teórica y práctica que les ayuden a desarrollar sus propuestas de trabajo desde la línea pedagógica adoptada por la red en la que se insertan. En esta perspectiva, este estudio, que forma parte de la investigación del Máster del autor, presenta los aportes de la Gamificación a la formación continua de los docentes, a través de la metodología Escape Book, que, partiendo de la lógica de la sala de escape, como juego de escape consiste en el acercamiento del universo lingüístico-literario, inherente a la práctica docente, a partir de los recursos propios de la gamificación. Esta metodología, desarrollada con el grupo de profesores portugueses de la red de educación municipal de Esteio, tiene como objetivo traer subsidios prácticos y teóricos que permitan la integración y el compromiso de los participantes en este proceso, para el avance de estudios de metodologías que brinden aprendizajes cada vez más significativos. a los estudiantes, en base a la calificación de los recursos metodológicos de sus docentes. La base teórica de este estudio serán Bacich y Moran (2018) y Moran (2019), en lo que respecta a las metodologías de enseñanza, Freire (2004), (2020) en lo que respecta a Educación, Schlemmer (2014) y Carolei y Tori (2014) y Carolei y Bruno (2018) sobre Gamificación.

PALABRAS CLAVE: Docencia. Literatura. Formación de profesores. Gamificación.

1 DESAFIOS DA EDUCAÇÃO EM TEMPOS DE PANDEMIA: O CASO DE ESTEIO-RS

A educação, enquanto sistema de ensino, sempre foi um desafio, tanto para estudantes, como para docentes e gestores. Os desafios encontrados nas salas de aula, tanto nas presenciais quanto nas virtuais, têm trazido consigo a necessidade de ressignificar as práticas pedagógicas utilizadas nos processos de ensino e de aprendizagem. Há tempos vem se falando sobre inovação tecnológica nas escolas, entretanto, a urgência de se acessar o estudante de forma remota, provocada pela pandemia de COVID-19, ao mesmo tempo que separou fisicamente discentes de docentes, exigiu destes uma postura diferenciada frente aos novos obstáculos surgidos pelo distanciamento social.

As redes de ensino, através de suas mantenedoras, tiveram que buscar alternativas para garantir a equidade na educação de todos. Assim como a preocupação com a falta de acesso tecnológico para grande parte dos estudantes, também foi necessário pensar e planejar metodologias capazes de atingir aqueles que possuem acesso aos dispositivos digitais, como computadores e *smartphones* e conexão à internet. Diante desse novo contexto, a rede municipal de ensino de Esteio buscou alternativas a curto e a médio prazo que dessem conta do aprendizado de seus alunos. O município está situado na região metropolitana de Porto Alegre, Rio Grande do Sul e conta com uma população aproximada de 80 mil habitantes, oportunizando educação a crianças e jovens, da educação infantil ao ensino fundamental através de 30 escolas, das quais 5 oferecem ensino em tempo integral, sendo 3 com atendimento até o 3º ano e 2 até o 5º ano. Cerca de 11 mil alunos estão matriculados nas escolas da rede municipal.

Frente, então, ao cenário pandêmico, que trouxe consigo a necessidade do distanciamento social para preservar a vida e a saúde de todos, mas, preocupada com o vínculo desses estudantes e crianças com a escola e com o seu aprendizado, a Secretaria Municipal de Educação do município buscou um conjunto de alternativas para garantir o atendimento mínimo à comunidade escolar. Dentre elas, destaca-se a criação, em maio de 2020, do PEEEd, Programa Emergencial de Educação, que busca diminuir a distância entre o aprendizado das crianças e dos estudantes, tanto daqueles que possuem acesso às tecnologias e, portanto, podem manter a interação com os professores via plataformas digitais, sem prejuízo à construção do seu conhecimento, quanto daqueles que não dispõem desses recursos.

Paulo Freire (2020, p. 81), ao afirmar que “só existe saber na invenção, na reinvenção, na busca inquieta, impaciente, permanente, que os homens fazem no mundo, com o mundo e com os outros”, evidencia a necessidade da renovação constante da educação frente aos desafios cotidianos. Quando se traz essa afirmação para um momento pandêmico que assola o mundo desde o final de 2019, surge também uma conotação de necessidade de buscar formas eficazes de garantir o direito à educação de todas as crianças e jovens.

Através do Programa Emergencial de Educação foi elaborado um espaço rico em ferramentas de complemento de estudos e que favorece os processos de ensino e de aprendizagem para estudantes e professores. Trata-se de uma página criada a partir da plataforma Google Sites, que se configura como acervo de vídeos, sites, livros, portais, artigos e demais documentos norteadores do trabalho pedagógico. O Portal Educa Esteio³, como é nomeado, pode ser acessado através de link próprio ou pelo site da Prefeitura de Esteio⁴,

³ <https://sites.google.com/educaesteio.com.br/educaesteio>

⁴ www.esteio.rs.gov.br

onde há um botão específico de acesso. Esse recurso tem auxiliado não só os estudantes, mas seus familiares e responsáveis, que, muitas vezes, não dispõem de tempo para procurar informações que possam auxiliar seus filhos nesse processo educativo. Os materiais exibidos passaram por uma curadoria técnica da Secretaria de Educação de Esteio, de acordo com as habilidades e competências previstas na BNCC, no RCG - Referencial Curricular Gaúcho e no RCE – Referencial Curricular de Esteio. A curadoria também contou com a colaboração de inúmeros professores da rede municipal dispostos a participar desse processo tão importante, que ressignifica a identidade do docente, do ponto de vista individual e coletivo.

Moran (2019, p. 9) afirma que “a aprendizagem é um processo muito mais amplo do que a escola: acontece em todos os espaços e dimensões do cotidiano, se estende e se amplia ao longo do tempo da nossa vida”. Isso reflete a prática ocorrida no município de Esteio no que diz respeito aos múltiplos espaços em que ocorre a aprendizagem. Paralelo a isso, ao mesmo tempo em que foi preciso garantir o aprendizado das crianças e estudantes da rede municipal, fez-se necessário aprimorar os conhecimentos dos professores através de formações continuadas.

Para isso, foram mais de 170 horas de formação para subsidiar o ensino remoto e oportunizar às docentes possibilidades de acesso e conhecimento metodológico de mediação pedagógica, capazes de tornar as atividades em aulas síncronas ou assíncronas mais dinâmicas. De acordo ainda com Moran (2019, p. 25), “todas as iniciativas para abrir os espaços das escolas para o mundo, ampliando as diferentes redes sociais e tecnológicas pessoais, grupais e institucionais, contribuem para oferecer ricas oportunidades de aprendizagem.” Dessa forma, percebe-se a importância da ampliação do olhar de todos os participantes do processo educacional para além das salas de aula físicas, inovando em metodologias, mas também buscando teorias que subsidiem as práticas utilizadas.

1.1 O Estado da Arte acerca da formação continuada

A fim de contribuir com os estudos na área de formação continuada de professores, bem como da gamificação na educação, foi realizado levantamento de estudos através da plataforma da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) e de dissertações e teses no banco de dados da BDTD (Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações) entre os anos de 2011 e 2020. Esse levantamento considerou os seguintes descritores: “Formação Continuada” e “Gamificação na Educação”. Após o levantamento quantitativo de estudos sobre as temáticas que permeiam a pesquisa, apresentados nas tabelas 1 e 2, foram selecionados alguns, que constam na tabela 3 para análise.

Tabela 1: Estudos sobre Formação Continuada

FORMAÇÃO CONTINUADA				
PLATAFORMA	ARTIGOS	TESES	DISSERTAÇÕES	TOTAL
CAPES	417	1.726	7.699	9.842
BDTD	0	228	823	1.051
TOTAL	417	1.954	8.522	10.893

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2021

Percebe-se, através dos dados expressos na tabela 1, que há muitos estudos acerca da temática da formação continuada, presentes em plataformas de divulgação científica. A maior parte desses trabalhos são constituídos por dissertações de Mestrado. É importante observar a relevância da temática, que é abordada em mais de 10 mil trabalhos.

Tabela 2: Estudos sobre Gamificação na Educação

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO				
PLATAFORMA	ARTIGOS	TESES	DISSERTAÇÕES	TOTAL
CAPES	50	3	14	67
BDTD	0	6	17	23
TOTAL	50	9	21	90

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2021

Os dados expressos na tabela 2 abordam a temática da gamificação na educação. Percebe-se, através deles, que a maioria dos trabalhos publicados nessa área são artigos científicos. Esse número reduzido, se comparado à temática anterior, também se deve à contemporaneidade do assunto.

Tabela 3: Estudos selecionados para análise sobre Gamificação na Educação

GAMIFICAÇÃO NA FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES - SELECIONADOS PARA ANÁLISE			
PLATAFORMA	TÍTULO	AUTOR	MODALIDADE
CAPES	Gamificação e formação docente: análise de uma vivência crítico-reflexiva dos professores.	Mércia Valéria Campos Figueiredo	Dissertação
BDTD	A cognição inventiva na docência universitária: das narrativas de si aos relatos de experiências de práticas pedagógicas gamificadas	Lidiane Rocha dos Santos	Tese

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2021

A tabela 3 apresenta dois trabalhos selecionados para análise acerca da gamificação na formação continuada de professores, sendo uma dissertação de mestrado na plataforma da CAPES e uma tese de doutorado no banco de dados da BDTD.

A dissertação de mestrado intitulada “Gamificação e formação docente: análise de uma vivência crítico-reflexiva dos professores”, de autoria de Mércia Valéria Campos Figueiredo e publicada em 2016, aborda a temática presente no título de forma bastante prática. O estudo traz reflexões a partir do uso da gamificação em formações docentes, buscando analisar a forma como uma formação gamificada foi desenvolvida com professores de uma escola pública de um município da região metropolitana de Fortaleza, Ceará. A referida pesquisa é qualitativa a partir de procedimentos etnográficos, que contou com entrevistas e coletas de dados através de análises presenciais durante as formações.

Considera-se essa pesquisa extremamente relevante para o início dos estudos acadêmicos na área de gamificação em formações continuadas, uma vez que, além de promover reflexões sobre a temática proposta, ainda propõe atividades gamificadas no processo de formação docente. Essa iniciativa fortalece o diálogo entre teoria e prática, através da interação e dos procedimentos pedagógicos abordados, aproximando os professores de recursos tecnológicos que contribuem com as práticas de sala de aula.

A tese de doutorado intitulada “A cognição inventiva na docência universitária: das narrativas de si aos relatos de experiências de práticas pedagógicas gamificadas”, de autoria de Lidiane Rocha dos Santos, publicada em 2018, aborda uma perspectiva semelhante à pesquisa anterior no que se refere a práticas pedagógicas e gamificação, porém, com um público mais específico, que é a docência universitária. O estudo tem como objetivo compreender como a cognição inventiva se constitui na docência universitária a partir da relação entre relatos de experiências gamificadas. Trata-se igualmente de uma pesquisa qualitativa, descritiva e exploratória, cujo método é a Pesquisa Narrativa.

O estudo valeu-se de entrevistas com professores universitários sobre a relação entre a gamificação e a prática docente no ensino superior para analisar a potência inventiva desses profissionais diante dos desafios dos processos de ensino na contemporaneidade. Através da coleta de dados, foi possível perceber a autoria dos docentes com relação à necessidade de “reinventar” sua profissão constantemente, ao desenvolver práticas pedagógicas gamificadas. Nesse sentido, foram construídas e reconhecidas memórias relativas ao grupo de professores, bem como registros de um tempo sócio-histórico.

As duas pesquisas analisadas abordam temáticas relevantes para o avanço nos estudos sobre gamificação na educação, agregando informações, através da coleta e análise de dados empíricos que colaboram para a compreensão das potencialidades da gamificação em ambientes educacionais.

2 A FORMAÇÃO CONTINUADA PARA PROFESSORES DA REDE PÚBLICA DE ENSINO COMO APERFEIÇOAMENTO DE PRÁTICAS DOCENTES

Após a formação acadêmica, o docente precisa continuar se atualizando e aprofundando seus conhecimentos acerca da sua área de atuação, bem como ao surgimento de novas tecnologias, legislações e estudos que possam contribuir com o seu fazer pedagógico. Diante do contexto atual, que apresenta cada vez mais ambientes e maneiras virtuais de aprendizagem, a formação continuada de professores faz-se imprescindível para o aprimoramento desses profissionais. Neste estudo, compreende-se a formação docente continuada como um processo contínuo de construção de conhecimentos que promove o engajamento dos professores, de forma que se tornem protagonistas no processo formativo, compartilhando saberes e oportunizando aprendizagens significativas a seus alunos.

A partir da afirmação de Freire (2004, p. 39) de que “na formação permanente dos professores, o momento fundamental é o da reflexão crítica sobre a prática”, evidencia-se a necessidade de promover momentos e experiências formativas frequentemente aos docentes. Esses momentos exigem abordagens que tenham a teoria como subsídio inicial para o enriquecimento de práticas que contribuam para o desenvolvimento de propostas metodológicas carregadas de sentido, tanto para os docentes, quanto para os discentes.

2.1 Procedimentos metodológicos

A fim de proporcionar experiências imersivas e engajadoras a esses profissionais, buscou-se aliar a dinâmica de jogos, tão apreciada pelo público discente, à prática dos professores. Para isso, foi desenvolvida, através da pesquisa de Mestrado da autora deste artigo, a metodologia do Escape Book, que visa proporcionar, através de subsídios práticos e teóricos, integração e engajamento entre os participantes do processo formativo, a fim de promover a construção de formas personalizadas de ensino.

Para atingir os objetivos da referida pesquisa, que aborda diferentes áreas do conhecimento, como a literatura, a gamificação e a formação docente, a metodologia adotada foi a *Design Science Research*. A escolha por essa metodologia justifica-se pela possibilidade de buscar soluções para a problemática apresentada através da criação de um artefato. Dentre as linhas de estudo existentes, o método adotado nesta pesquisa segue os princípios de Peffers et. al. (2014), que tem como estrutura básica:

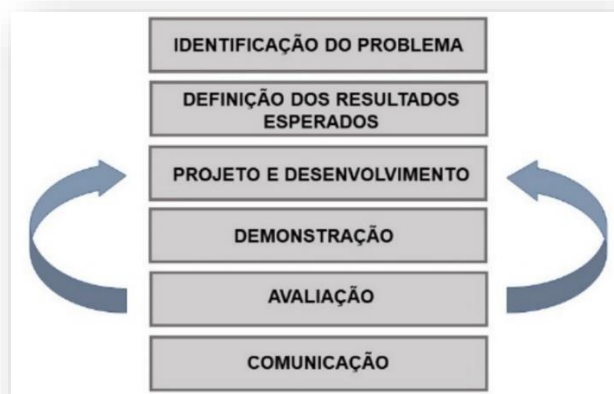


Figura 1 - Estrutura da DSR

Fonte: Desenvolvido pela autora, com base em Peffers et. al, 2014

Neste método, parte-se da identificação do problema como grande motivadora de uma proposta de pesquisa que visa à solução de problemas através da criação de um produto que dê conta de buscar alternativas para essa solução. A partir, então, da observação do contexto de formações docentes, já apresentado ao longo deste estudo, com suas especificidades, dificuldades, avanços e relevância, identificou-se a seguinte problemática: “como ressignificar a experiência das formações continuadas para professores de português da rede de municipal de ensino de Esteio?”

Diante desse panorama, objetivou-se desenvolver estratégias de formação continuada que dessem conta das necessidades desses profissionais, de forma a aliar aspectos linguísticos e literários, próprios do fazer pedagógico do grupo de professores de português da rede municipal de Esteio, à prática vivenciada através da gamificação. Dessa forma, traçou-se como resultados esperados, o desenvolvimento de uma metodologia formativa que fosse capaz de suprir a demanda apresentada.

Buscando, então, atingir esses objetivos, no intuito de solucionar a problemática existente, foi elaborada a metodologia do Escape Book, que consiste em uma metodologia formativa gamificada, através da qual é possível desenvolver diferentes habilidades e construir mais do que conhecimentos, mas também elos que fortalecem as relações interpessoais e o sentimento de grupo desses professores, bem como o sentimento de pertencimento à rede de Esteio.

A demonstração do Escape Book, seguindo o método previsto por Peffers et. al., foi realizada, primeiramente de forma presencial, com o auxílio de professores convidados. Após essa etapa, e, diante da impossibilidade de realizar formações presenciais devido aos protocolos da COVID-19, foi elaborado o Escape Book virtual. A fim de verificar a funcionalidade da metodologia, foi feito um teste com uma turma voluntária de estudantes do curso de Letras da Universidade La Salle.

Após ajustes finais na plataforma digital utilizada, foi desenvolvida a formação tendo como metodologia o Escape Book com 9 professores de português da rede municipal, que se voluntariaram para participar dessa experiência. Os resultados foram bastante positivos e serão explicitados mais adiante. Essa etapa, portanto, compreende a avaliação referida pelo autor.

Quanto à última etapa prevista pela estrutura de Peffers et. al. de abordagem da DSR, que diz respeito à comunicação da pesquisa, têm-se a Dissertação de Mestrado da autora, além de participação em eventos de divulgação científica e publicações de artigos em periódicos digitais.

2.2 A gamificação aliada dos processos de ensino e de aprendizagem

Tem se observado que o universo dos games abre múltiplas possibilidades e abordagens de ensino. De acordo com Schlemmer (2014, p. 74), a gamificação pode ser compreendida como a utilização de “elementos presentes na mecânica dos games e forma de pensar dos games em contextos não game, como forma de resolver problemas e engajar os sujeitos.” A partir dessa premissa, percebe-se que a gamificação constitui-se como um importante recurso metodológico capaz de contribuir com os processos de ensino e de aprendizagem, ao passo que ressignifica o papel do professor frente aos novos desafios da docência, que não o considera mais somente como um transmissor de informações. Grande parte dos estudantes atualmente têm acesso a meios de pesquisa muito rápidos, como os buscadores da internet, por exemplo, não carecendo de um ensino meramente informativo, ao contrário, exigem que a sua participação seja ativa e participativa. Porém, para que isso ocorra, é preciso investir no protagonismo do docente, promovendo ações formativas e de acompanhamento que oportunizem o desenvolvimento desse profissional frente a um novo perfil de estudante. Nessa perspectiva, a contribuição da gamificação como estratégia metodológica faz-se importante, afinal, de acordo com Eliane Schlemmer:

O docente configura, juntamente com os discentes, esses espaços de convivência em que o outro é reconhecido como legítimo na interação e, portanto, alguém com quem também se aprende. Um espaço de convivência se configura no contexto educacional a partir de um espaço que é próprio do docente na interação com espaços próprios dos estudantes, os quais precisam ser transladados, num processo de permeabilidade constante, em que, em diferentes momentos, ambos são coaprendentes e coensinantes. (SCHLEMMER, 2014, p. 87)

Os benefícios do trabalho com a gamificação perpassam certamente pelo que Schlemmer traz, no sentido de que é necessário que o professor se permita ser um “coaprendente”, ao mesmo tempo em que se torna um “coensinante”. Da mesma forma, é preciso que as redes de ensino oportunizem o aprimoramento constante de seus professores, assim como a rede de Esteio vem fazendo, a fim de buscar não somente a elevação de índices, mas principalmente o desenvolvimento pleno de seus estudantes.

2.3 O *escape room* como abordagem pedagógica

De acordo com Paula Carolei e Gabriel Bruno (2018, p. 2), “*escape room* é um tipo de jogo físico com interfaces digitais que propiciam desafios dedutivos e abduativos e a maior missão é escapar ou fugir de algum local ou situação.” Buscando aperfeiçoar os processos formativos de professores, fazendo com que se tornem experiências imersivas, repletas de significados, foi desenvolvida uma metodologia gamificada que se utiliza dos princípios do *escape room*, como jogo de fuga, aprimorando suas funcionalidades e jogabilidade, a partir de uma intencionalidade pedagógica.

A estratégia metodológica do *escape room* proporciona que os participantes trabalhem coletivamente para superar os desafios, além de proporcionar uma experiência imersiva que se baseia em uma narrativa-base, com um cenário condizente com a narrativa escolhida. Esses detalhes contribuem para o envolvimento dos participantes, motivando-os para desvendar os enigmas e os desafios propostos. A cada etapa solucionada, outra pista se apresenta aos participantes, e assim segue até o final da aventura, que consiste na descoberta ou no desbloqueio da saída. Pistas curtas desbloqueadas que levam ao próximo enigma estimulam a sensação de progressão, o que contribui para o engajamento dos participantes, uma vez que é possível visualizar o seu crescimento dentro da experiência.

2.4 *Escape Book*: uma metodologia engajadora para formações docentes

Partindo da lógica própria do *escape room* como recurso metodológico, foi desenvolvido o *Escape Book*, que consiste na abordagem de aspectos linguístico-literários, inerentes à prática docente do professor de português, a partir de recursos oriundos da gamificação. Investindo na qualificação dos professores, é possível proporcionar uma educação cada vez melhor para as crianças e estudantes, aprimorando os recursos metodológicos disponíveis. A diferença entre o *escape room* e o *escape book* encontra-se em

dois pontos específicos: o fato de o escape book abordar especificamente uma determinada obra literária como narrativa-base, explorando aspectos como cenário, personagens, contexto sócio-histórico, objetos, linguagem e autor, inerentes à narrativa abordada; e a intencionalidade pedagógica, sempre presente.

Bacich e Moran (2018, p. 21), afirmam que “as narrativas são elementos poderosos de motivação e produção de conhecimento. É importante utilizar narrativas, histórias, simulações, inversões e contos de fantasia sempre que possível, com ou sem recursos tecnológicos.” Partindo, então, dessa perspectiva, bem como considerando o atual contexto de ensino remoto, que trouxe consigo a possibilidade do ensino híbrido, torna-se elementar que as redes de ensino oportunizem vivências metodológicas aos docentes que desenvolvam habilidades de mediação e articulação de conteúdos e experiências com os estudantes. Isso é o que vem fazendo a rede de Esteio, através de formações continuadas que se utilizam de recursos tecnológicos envolventes, capazes de tornar os processos de ensino e de aprendizagem mais interativos.

É nessa perspectiva que se insere a metodologia do escape book: promover o protagonismo dos participantes, ao mesmo tempo em que estimula a construção coletiva, a partir de uma plataforma gamificada. Através dela é possível abordar a obra literária, não só do ponto de vista teórico, mas principalmente vivencial. O escape book, portanto, apresenta-se como uma possibilidade de imersão, em que os participantes experimentam diversas formas de interconexões e abordagens pedagógicas através de um ambiente virtual simples, porém, passível de recriações e de adaptações.

A plataforma que serviu de base para o desenvolvimento do escape book foi a *Thinglink*, por ser gratuita e de utilização acessível, possuindo uma biblioteca de imagens em 360°, através da qual é possível construir pistas e elaborar enigmas de forma interativa, hipermediática e multitextual. Nessa plataforma podem ser configurados detalhes, como ícones, cores, áudio e rotação da tela, além de ancorar hiperlinks que levam a outras páginas, telas, imagens, vídeos, e até a outros jogos, como é o caso do escape desenvolvido.

Abaixo são apresentadas imagens ilustrativas do ambiente apresentado no escape book.

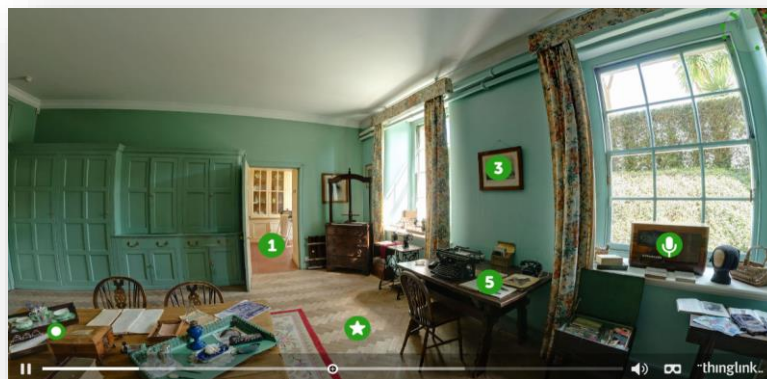


Figura 2 - Casa Verde ponto de vista 1

Fonte: Desenvolvido pela autora

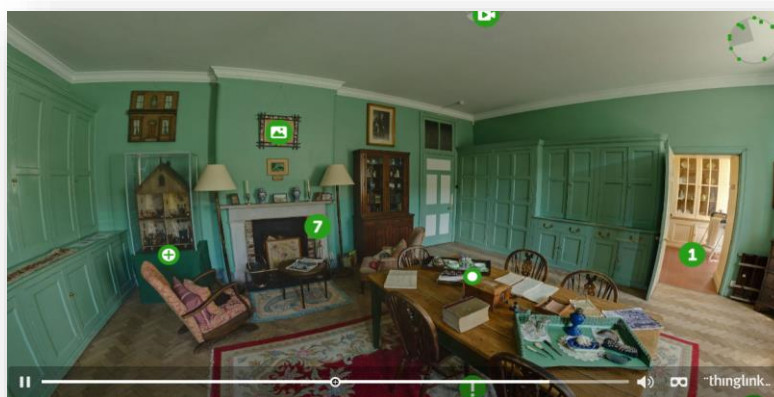


Figura 3 - Casa Verde ponto de vista 2

Fonte: Desenvolvido pela autora

Este escape, desenvolvido pela autora, nomeado como “Escape Book: Enigmas na Casa Verde”, aborda a obra *O Alienista*, de Machado de Assis. No cenário base, que se apresenta como uma imagem em 360°, ilustrado pelas figuras 2 e 3, observa-se diversos ícones. As pistas possuem uma sequência no sentido de desvendar os enigmas propostos, porém, há ícones que levam a pistas complementares, que são inerentes à narrativa literária abordada, visto todas as pistas estarem integradas. O primeiro enigma apresenta-se como um quebra-cabeças virtual, que, devidamente montado, leva à próxima pista. Assim ocorre sucessivamente, até que o participante, ou o grupo de participantes desbloqueie a última pista e seja liberto do cenário virtual, representado pela Casa Verde.

Após o cenário devidamente configurado com todas os elementos que dão verossimilhança e promovem o engajamento e a imersão dos participantes, ele foi inserido na plataforma virtual chamada SAE - Sistema Aberto de Escapes, desenvolvida recentemente pelos pesquisadores Paula Carolei e Gabriel da Silva Bruno, com o objetivo de tornar a experiência do escape ainda mais emocionante e significativa. Nessa plataforma, é possível inserir senhas, dicas, outras mensagens, além de música de fundo e o cronômetro regressivo, que é um elemento importante nessa metodologia, assim como também o é na sala de aula, regida por períodos cronometrados especificamente para cada componente curricular.

Através da figura 4, exemplificamos o cenário inicial que os participantes encontram ao acessarem o link⁵. Antes disso, porém, é necessário colocar um nome, que pode até ser de um personagem, ou apelido ou o nome do grupo, em caso de jogar no coletivo.

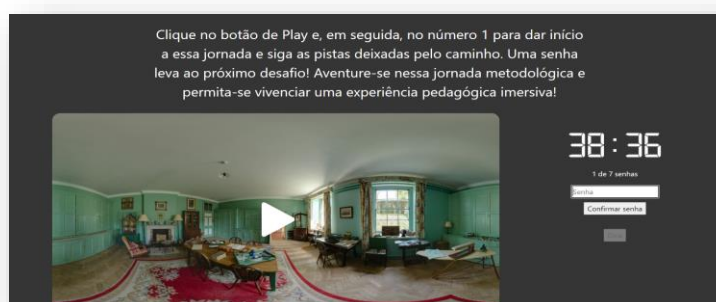


Figura 4 - Início do jogo
Fonte: Desenvolvido pela autora

⁵ <https://www.gamificacaocriativa.com/sae/jogue?id=67983514>

Após o início da experiência, o cronômetro é acionado, sendo preciso desvendar os enigmas e encontrar as senhas que desbloqueiam a fase seguinte. A plataforma admite até 10 senhas, sendo possível inserir dicas que auxiliem os participantes em sua jornada. As dicas, porém, só são acionadas em caso de erro da senha, a fim de tornar a experiência ainda mais significativa, tendo em vista que o participante terá que imergir na aventura para buscar as soluções que procura. Cada ícone disposto no cenário virtual promove uma possibilidade diferente de abordar a obra de Machado de Assis, levando a desafios diferentes, como palavras-cruzadas, cartas enigmáticas, formulários, vídeos, quebra-cabeças, imagens dos personagens da obra *O Alienista*, áudios, tudo de forma multimidiática e envolvente, que convida o participante a mergulhar num universo literário contemporâneo a partir de uma obra literária clássica.

3 FORMAÇÃO CONTINUADA GAMIFICADA: O ESCAPE BOOK COMO ESTRATÉGIA FORMATIVA

Após a conclusão do desenvolvimento do jogo, foram realizados alguns testes com diversos participantes voluntários, tanto da área da educação, como de outras áreas, a fim de verificar a funcionalidade dos elementos e a sua jogabilidade. Depois dessa etapa, então, foi oportunizada uma formação para os professores de português da rede municipal de ensino de Esteio, a fim de proporcionar uma vivência formativa virtual coletiva diferente de tudo o que eles conheciam.

Com base na obra *O Alienista*, que tem como temática norteadora a questão da loucura, foi elaborada uma segunda narrativa, que permeia todo o ambiente do escape book. Nela, os professores estão cansados e desmotivados diante de tantas demandas relativas ao ensino remoto, com a sua criatividade pedagógica carecendo de vitalidade. Dessa forma, eles foram convidados a internarem-se voluntariamente nesse ambiente virtual formativo, a fim de resgatar a sua “sanidade metodológica”. A urgência desse escape book, então, reside em “curar” o problema apresentado por esses professores dentro do tempo de 40 minutos. Esse tempo se justifica pelo fato de o período de aula que os docentes têm com cada turma ser próximo a isso, fazendo com que os professores se coloquem no lugar dos estudantes, enfrentando dificuldades semelhantes dentro de um tempo aproximado.

Dos 23 professores atuantes na disciplina de português na rede de Esteio, 9 aceitaram o desafio de passar pelo “tratamento pedagógico” do escape book. Num primeiro momento, eles participaram de uma videoconferência de abertura todos juntos, em que foram passadas as instruções necessárias para o início da atividade. Após o encontro inicial, o grupo foi dividido em 3 outros grupos, contando com 3 participantes cada, na companhia de um guia-personagem. Um dos grupos foi acompanhado pelo personagem Dr. Simão Bacamarte e os outros dois por enfermeiros do hospício virtual. Cada grupo, então, seguiu com o seu guia

para outra sala de Google Meet, plataforma utilizada para a formação. Cada subgrupo escolheu um dos seus membros para compartilhar a sua tela, enquanto os outros colegas participaram de forma bastante ativa da resolução de cada enigma. Abaixo encontram-se algumas imagens que ilustram esse rico momento de construção pedagógica coletiva.

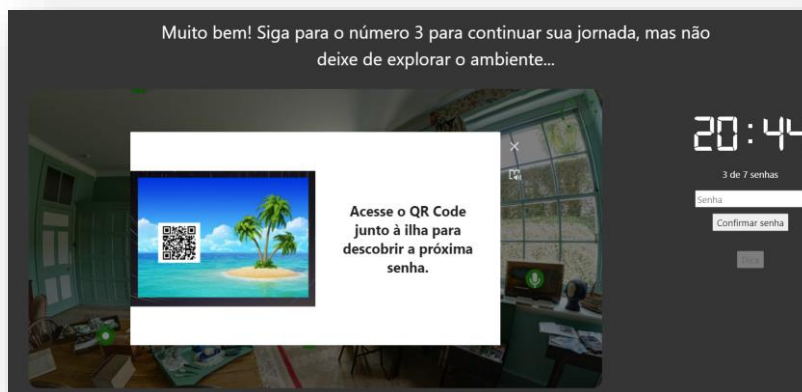


Figura 5 – A Ilha

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2021

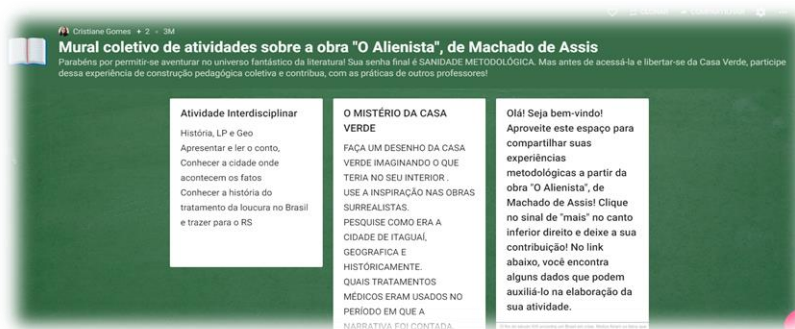


Figura 6 – Mural Coletivo

Fonte: Desenvolvido pela autora, 2021

3.1 Análise da Formação Gamificada

A experiência da primeira formação gamificada realizada na rede municipal de Esteio evidenciou diversos pontos importantes de análise que podem enriquecer os processos formativos, não só nesta rede, mas em outras também, afinal, conforme Schlemmer (2018, p. 75), “os processos de formação inicial e continuada de professores precisam oportunizar, portanto, aos sujeitos a vivência de múltiplos espaços-tempos de aprendizagem, espaços-tempos híbridos e não lineares que possibilitam a tessitura de saberes em rede.” Percebe-se, então, que a metodologia do escape book promove um diálogo entre teoria e prática na

medida em que uma subsidia-se da outra numa relação de complementaridade que contribui muito para os processos de ensino e de aprendizagem.

O Escape Book: Enigmas na Casa Verde proporcionou aos docentes participantes uma experiência imersiva e envolvente, através da qual foi preciso trabalhar de forma coletiva para atingir os objetivos. Os participantes relataram que essa coletividade foi a parte mais difícil de ser desenvolvida, visto não estarem acostumados a trabalhar e planejar suas aulas de forma conjunta. Muito por causa disso, dois dos três grupos não conseguiram concluir o escape, pois o sucesso da atividade dependia de dois pontos fundamentais: a confiança no colega que estava compartilhando a sua tela e, portanto, realizando as atividades; e a escuta dos colegas que estavam colaborando para desvendar cada enigma. O último enigma tratava-se de um planejamento interdisciplinar a partir de elementos da narrativa de *O Alienista*, como personagens, contexto sócio-histórico, entre outros, através da plataforma colaborativa *Padlet*, pois ela permite a contribuição de todos os participantes nesses planejamentos, enriquecendo o pensar pedagógico dos professores.

Outro ponto importante trazido pelos participantes foi que a experiência lhes proporcionou um aprendizado divertido, leve, porém intenso, em que eles se viram como o foco do processo e não como meros espectadores. A construção coletiva também foi um ponto bastante positivo levantado pelo grupo, visto o trabalho do professor de anos finais do ensino fundamental ser geralmente solitário, e as formações tradicionais não estarem dando conta dos aspectos coletivos necessários para o desenvolvimento de metodologias interdisciplinares.

Foi um aprender a construir conhecimentos de forma divertida e interativa, em que os participantes foram os personagens principais dessa experiência formativa, uma vez que precisaram tomar iniciativas e decisões que podiam levar a caminhos diferentes, retardando o cumprimento das tarefas, ou ainda enriquecendo a experiência. É possível jogar de forma individual, entretanto, a formação continuada, cuja perspectiva centra na construção coletiva e no trabalho colaborativo é muito mais enriquecedora, uma vez que é necessário confiar no outro, na mesma proporção em que é preciso se fazer ouvir, afinal, segundo Freire (2020, p. 281), “a formação permanente só tem sentido, só é inteligível, quando envolve uma relação dialética contraditória, entre prática e teoria.”

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim como a escola, que deixou de existir somente no plano físico, passando a desenvolver-se enquanto instituição de ensino também no ciberespaço, as formações continuadas tiveram igualmente que se adaptar e encontrar recursos metodológicos que fujam da obviedade das *lives* monológicas. O processo formativo de professores deve ser, com a disponibilidade de recursos tecnológicos e analógicos, um convite aos docentes para construir conhecimentos, pesquisas e mesmo desenvolvendo materiais pedagógicos de forma coletiva, capazes de enriquecer o ser e o fazer-se professor diante dos desafios atuais impostos não só pela pandemia, mas também por uma sociedade que não aceita mais receber meras informações, mas exige participação ativa no processo do próprio aprendizado. Nessa lógica, Moran (2019, p. 9), afirma que “a aprendizagem é um processo muito mais amplo do que a escola: acontece em todos os espaços e dimensões do cotidiano, se estende e se amplia ao longo do tempo da nossa vida.”

Considerando que a tecnologia não é mais uma opção nos processos de ensino e de aprendizagem, mas uma realidade importante a ser considerada, faz-se necessário que os processos formativos de professores se atualizem, a tal ponto de se ter nas salas de aula, sejam elas físicas, híbridas ou virtuais, docentes preparados para serem mediadores desses processos, inclusive do seu próprio processo de aprender constantemente. Assim, o escape book apresenta-se como um recurso metodológico importante de formação continuada, podendo também ser replicado, reconstruído e adaptado a qualquer temática, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades e competências necessárias aos docentes, em seu fazer pedagógico, mas também aos estudantes na construção de conhecimentos de forma transdisciplinar.

Afinal, conforme Carolei e Tori, (2014, p. 22), “se queremos uma ação pedagógica que trabalhe competências mais autorais que envolvam criatividade e autonomia, temos que oferecer experiências que provoquem uma expansão da sua consciência e não que adquiram comportamentos esperados.” O Escape Book vem justamente ao encontro desse novo fazer pedagógico, coletivo, colaborativo, imersivo e engajador, capaz de valorizar todos que participam dos processos de ensino e de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian e MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**. Porto Alegre: Penso, 2018. 238 p.

CAROLEI, Paula e TORI, Romero. Gamificação aumentada: explorando a realidade aumentada em atividades lúdicas de aprendizagem. **TECCOGS: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**. São Paulo. jan./jul. 2014. Online. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/52683/34635> Acesso em: 20 dez. 2020.

CAROLEI, Paula e BRUNO, Gabriel da Silva. Escape Catavento: narrativas e desafios para recuperar a memória do Palácio das Indústrias. SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE INOVAÇÃO EM MÍDIAS INTERATIVAS, 5., 2018, Goiânia. **Anais...** Goiânia: UFG, 2018. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/777/o/1_-_Paula_Carolei.pdf. Acesso em: 18 abr. 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia dos sonhos possíveis**. Rio de Janeiro; São Paulo: Paz e Terra, 2020. 400 p.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro; São Paulo: Paz e Terra, 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro; São Paulo: Paz e Terra, 2004.

MORAN, José Manuel. **Metodologias ativas de bolso**. São Paulo: Editora do Brasil, 2019.

SCHLEMMER, Eliane. **Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: Design e cognição em discussão**. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 23, n. 42, p. 73-89, jul./dez. 2014.

SCHLEMMER, Eliane. Formação continuada em contexto híbrido e multimodal: ressignificando práticas pedagógicas por meio de projetos de aprendizagem gamificados. **Revista Tempos e Espaços em Educação** v. 11, n.1, 2018: Edição Especial / Número Temático: Formação docente na era da mobilidade.

Revisão gramatical realizada por: Cristiane Gomes
E-mail: cristianegomes1308@gmail.com