

André Sousa Rocha¹ 

Carlos Eduardo da Silva Barbosa² 

Marcelo Araújo de Vasconcelos³ 

¹Centro Universitário UNINTA

²Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

³Escola de Saúde Pública Visconde de Sabóia

Autor para correspondência:

André Sousa Rocha

andre.rocha@uninta.edu.br

Submetido em: 03/11/2024

Aprovado em: 30/12/2024



Copyright (c) 2024 - Scientia - Revista de Ensino, Pesquisa e Extensão - Faculdade Luciano Feijão - Núcleo de Publicação e Editoração - This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

ESCAPE ROOM EDUCATIVO (ERE) NO ENSINO SUPERIOR COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM

EDUCATIONAL ESCAPE ROOM (ERE) IN HIGHER EDUCATION AS A TEACHING-LEARNING STRATEGY

Resumo

Objetivou-se descrever a experiência de aplicação do Escape Room Educativo (ERE) em uma disciplina no curso de Psicologia. A pesquisa foi qualitativa e descritiva, baseada em um relato de experiência, realizada com alunos do curso de Psicologia da UNINTA – Campus Itapipoca. O Escape Room Educativo (ERE) foi aplicado na disciplina de Psicometria, com os estudantes divididos em quatro grupos. A atividade, que aconteceu em setembro de 2022, teve o objetivo de abordar os erros comuns das aulas em temas de psicometria e avaliação psicológica de forma lúdica e interativa. Quatro atividades foram propostas, como a do envelope, chave cadeado e roleta, todas focadas em conceitos da disciplina. A satisfação dos alunos foi avaliada por meio de um formulário online, com feedback positivo, destacando o engajamento e o aprendizado colaborativo. A aplicação do ERE demonstrou que os discentes melhoraram seus conhecimentos e habilidades, além de aprimorar a socialização e o trabalho em equipe. A experiência foi inovadora e gerou satisfação entre os alunos, refletida em melhorias nas avaliações. Embora haja desafios como o número elevado de estudantes, o ERE mostrou-se eficaz no fortalecimento do vínculo docente-discente. A experiência foi positiva e os alunos expressaram desejo de replicar a atividade em outras disciplinas. Recomenda-se a inclusão do ERE nas diretrizes curriculares das Instituições de Ensino Superior para aumentar o engajamento dos alunos. Estudos futuros podem explorar com mais profundidade os impactos dessa abordagem e sua aplicabilidade em outras disciplinas, contribuindo para a ampliação de metodologias ativas no ensino superior.

Palavras-chave: Ensino Superior; Psicometria; Metodologias Ativas.

Abstract

The objective of this study was to describe the experience of applying the Educational Escape Room (ERE) in a discipline in the Psychology course. The research was qualitative and descriptive, based on an experience report, carried out with students of the Psychology course at UNINTA – Campus Itapipoca. The Educational Escape Room (ERE) was applied in the Psychometry discipline, with students divided into four groups. The activity, which took place in September 2022, aimed to address common errors in classes on psychometry and psychological assessment topics in a playful and interactive way. Four activities were proposed, such as the envelope, padlock key and roulette, all focused on concepts of the discipline. Student satisfaction was assessed through an online form, with positive feedback, highlighting engagement and collaborative learning. The application of the ERE demonstrated that students improved their knowledge and skills, in addition to improving socialization and teamwork. The experience was innovative and generated satisfaction among students, reflected in improvements in assessments. Although there are challenges such as the high number of students, ERE has proven to be effective in strengthening the teacher-student bond. The experience was positive and students expressed a desire to replicate the activity in other disciplines. It is recommended that ERE be included in the curricular guidelines of Higher Education Institutions to increase student engagement. Future studies can explore in more depth the impacts of this approach and its applicability in other disciplines, contributing to the expansion of active methodologies in higher education.

Keywords: Higher education; Psychometrics; Active methodologies.

INTRODUÇÃO

O Escape Room Educativo (ERE) é uma metodologia inovadora que combina aprendizagem e diversão por meio de jogos colaborativos. Baseado no conceito de salas de fuga tradicionais, o ERE adapta os desafios e enigmas ao ambiente educacional, promovendo o desenvolvimento de competências específicas de forma lúdica e dinâmica (HAWKINS et al., 2020). Essa abordagem vem ganhando popularidade no sistema educacional, sendo aplicada em diferentes níveis de ensino, como o fundamental, médio e superior ao oferecer uma alternativa criativa às práticas tradicionais de ensino (NEUMANN; ALVARADO-ALBERTORIO; RAMÍREZ-SALGADO, 2020). Para implementar o ERE de forma eficaz, é fundamental que os professores compreendam seu conceito e se envolvam em adotar metodologias ativas, que busquem romper com práticas tradicionais na educação e estimular o engajamento dos estudantes (SANCHEZ; PLUMETTAZ-SIEBER, 2019).

Além de proporcionar uma abordagem inovadora no ensino, o ERE se destaca pela sua flexibilidade, podendo ser utilizado em diferentes contextos educacionais com diversos objetivos. De acordo com Veldkamp et al. (2020), o ERE pode ser empregado tanto na educação, como ferramenta de aprendizado, quanto para familiarizar os alunos com os serviços institucionais. Além disso, uma característica peculiar do ERE é sua aplicabilidade em ambientes de pesquisa, pois permite a observação da conduta dos discentes na busca por informações e no processo de aprendizagem colaborativa. Estudos como o de Warmelink et al. (2017) indicam que o ERE também pode ser útil para investigar habilidades de trabalho em equipe, além das orientações do exercício de liderança em contextos grupais.

Embora o ERE tenha grande potencial educacional, sua aplicação enfrenta desafios, como a necessidade de adaptação para grupos específicos e a promoção de uma aprendizagem de excelência. Limitações de tempo e espaço nas salas de aula dificultam a organização das atividades, e o modelo de grupos pequenos enfrenta dificuldades em turmas grandes. Além disso, a necessidade de monitorar as atividades ao currículo pode reduzir a flexibilidade do ERE, gerando resistência de alguns docentes em adotá-lo, o que impacta níveis de adesão e sua implementação eficaz no ambiente educacional (CAIN, 2019; NICHOLSON, 2015).

Essas práticas na implementação do ERE podem ser superadas com a adaptação das atividades para o contexto e as necessidades específicas da turma, garantindo maiores desafios e eficácia no processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, a imersão dos discentes nas atividades propostas é um fator importante para o sucesso do ERE. Como destaca Annetta (2010), Tercanli et al. (2021) e Wiemker et al. (2015), ao transferirem-se do contexto real para o contexto do jogo, os estudantes se engajam em desafios que ativam a sua resolução, promovendo um aprendizado mais dinâmico e participativo. Além disso, a liberdade para adaptar as atividades, conforme o espaço disponível, o nível de conhecimento do docente e seu interesse em se engajar com a metodologia, são aspectos essenciais para viabilizar o uso do ERE e superar as limitações práticas. Isso não só facilita sua implementação, como também garante que o ERE possa se ajustar às diferentes realidades das instituições de ensino, potencializando os resultados de aprendizagem.

Assim, a presente pesquisa se justifica pela necessidade de superar um desafio comum no ensino superior: a falta de estímulo em disciplinas que não despertam o interesse dos estudantes em buscar mais conteúdo. Muitas vezes, as abordagens tradicionais não envolvem os discentes de maneira eficaz, levando à desmotivação e ao desinteresse, especialmente em áreas como a avaliação psicológica, que podem bloquear a compreensão dos conceitos. Nesse contexto, o ERE surge como uma estratégia inovadora e promissora para preencher essa lacuna, oferecendo uma metodologia ativa que pode despertar maior curiosidade e engajamento nas aulas. Através do ERE, os estudantes são desafiados a resolver problemas em um ambiente lúdico e colaborativo, o que torna o aprendizado mais significativo e dinâmico.

Diante disso, o objetivo desta pesquisa é descrever a experiência de aplicação do ERE em uma disciplina do curso de Psicologia, analisando como essa abordagem pode contribuir para tornar o aprendizado mais envolvente e eficaz, além de promover uma compreensão mais profunda da área de avaliação psicológica, ao integrar teoria e prática de uma forma inovadora e envolvente.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa qualitativa e descritiva de natureza relato de experiência. A presente

experiência foi realizada a partir da vivência de um docente lotado no curso de bacharelado em Psicologia do Centro Universitário UNINTA - INTA - Campus Itapipoca. A experiência e a atividade relatada ocorreram nas dependências da instituição, para isso, os estudantes matriculados na disciplina de Psicometria foram previamente divididos em quatro grupos com a mesma quantidade de membros em cada uma delas. Para melhor organização, cada equipe compareceu vestida com uma cor de sua preferência, sendo as escolhidas: preto, verde, vermelho e rosa.

A atividade desenvolvida foi organizada conforme o cronograma da disciplina e os dados para este relato foram obtidos por meio de observações dos docentes durante a aplicação da gincana bem como um formulário eletrônico elaborado no *Google forms* que avaliou o nível de satisfação dos discentes. Diante disso, a inovação de aplicar o ERE na Psicologia e, de modo específico, na disciplina de Psicometria, consistiu na ideia de que os discentes poderiam fixar genuinamente os erros cometidos de uma forma mais lúdica e interativa com os docentes e com a sua equipe.

Sendo assim, o docente concebeu a proposta do ERE após perceber um acentuado número de erros em questões básicas sobre as temáticas que envolve a Psicometria e a Avaliação Psicológica.

Em um segundo momento, elaborou-se um plano de atividades com enigmas e desafios contextualizados aos erros mais usuais encontrados pelo docente. Logo, foram propostas quatro atividades seguidas com algumas dicas, a fim de que fosse possível encontrar a resolução. Posto isso, a primeira atividade foi a do envelope. Essa atividade exigiu que os grupos formassem frases que completassem as ideias em relação ao processo de uma Avaliação Psicológica (Quadro 1). Para tal, as frases estavam dispostas de forma embaralhada em envelopes. A tarefa dos grupos consistia em encontrar a sequência correta e lógica das frases.

A segunda atividade foi a chave cadeado, realizada com auxílio do *site flipitty*, especializado na criação de jogos, podendo ser utilizado na educação (vide Figura 1) Para tanto, oito perguntas em relação ao processo de Avaliação Psicológica foram elaboradas e deveriam ser respondidas, em sua maioria, com verdadeiro ou falso. Para respondê-las, os grupos eram submetidos a sorteio com variados números.

A terceira atividade foi o jogo dos dados que continha fotos em relação a conduta profissional na Avaliação Psicológica. Para a sua execução, um membro de cada grupo era convidado a girar o dado. A partir da gravura exposta, o docente fazia a leitura para contextualizar uma determinada situação. Para ilustrar, a figura abaixo foi colada no dado acompanhada da seguinte reflexão: Maria decidiu aplicar um teste psicológico a uma paciente. No dia da aplicação, notou que o *kit* do instrumento estava com poucas respostas e decidiu fotocopiar as folhas de registro, com a finalidade de ter mais folhas. A partir disso, como você avalia a conduta profissional de Maria?

Por fim, a quarta atividade consistiu no uso de uma roleta que foi realizada com auxílio do *site wordwall* (vide figura 2) que também é especializado na criação de jogos e pode ser adaptado ao contexto educacional. Para isso, quatro perguntas enfatizaram também os aspectos relacionados a Avaliação Psicológica, conforme o Quadro 2.

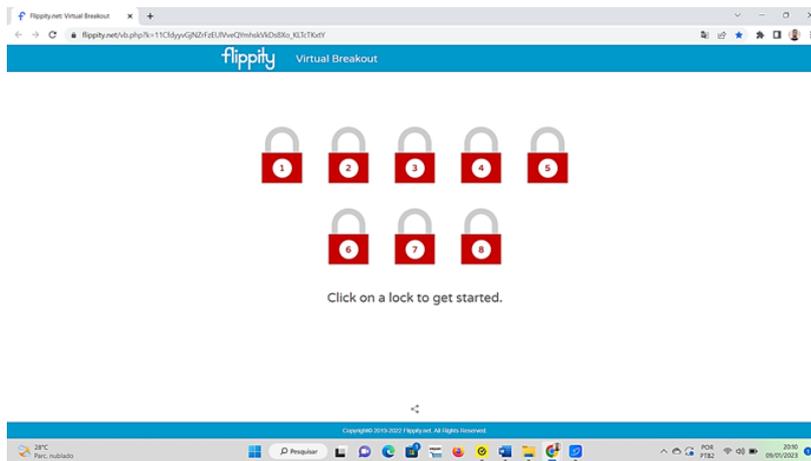
Deste modo, após o planejamento e elaboração das atividades, o feedback dos discentes foi reportado por meio de um formulário com 10 perguntas avaliou a satisfação dos estudantes. Para cada uma delas, eles deveriam endossar numa escala Likert em que 1 correspondeu a discordo fortemente e 5 concordo fortemente. Adicionalmente, um espaço foi destinado para que os estudantes descrevessem como foi a experiência de vivenciar o ERE assim como apontar críticas, sugestões e elogios.

Quadro 1 - Perguntas relacionadas ao processo de Avaliação Psicológica.

É recomendada a utilização de uma só técnica para a Avaliação Psicológica?
O uso de Testes Psicológicos na Avaliação Psicológica é importante?
Quantas fontes fundamentais são consideradas importantes no processo de Avaliação Psicológica?
É indicado utilizar a combinação de Testes Psicométricos e Projetivos?
É possível utilizar a mesma bateria avaliativa com candidatos diferentes?
A coleta de informações vai acontecer em uma única sessão?
Antes da coleta de informações é fundamental estabelecer o <i>Rapport</i> ?
Avaliação Psicológica e Testagem Psicológica possuem o mesmo conceito?

Fonte: Dados da pesquisa.

Figura 1 – Perguntas elaboradas no site do *Flippity*



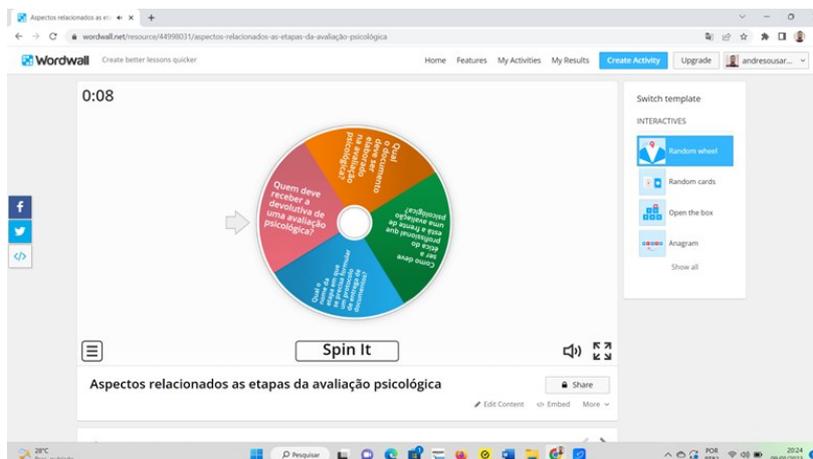
Disponível em: <https://www.flippity.net/>

Quadro 2 - Aspectos relacionados as etapas da avaliação psicológica

Qual o nome da etapa em que se precisa formular um protocolo de entrega de documentos?
Quem deve receber a devolutiva de uma avaliação psicológica?
Qual o documento deve ser elaborado na avaliação psicológica?
Como deve ser a ética do profissional que está à frente de uma avaliação psicológica?

Fonte: Dados da pesquisa.

Figura 2 - Aspectos relacionados as etapas da Avaliação Psicológica



Disponível em: <https://wordwall.net/>

RESULTADOS E DISCUSSÃO

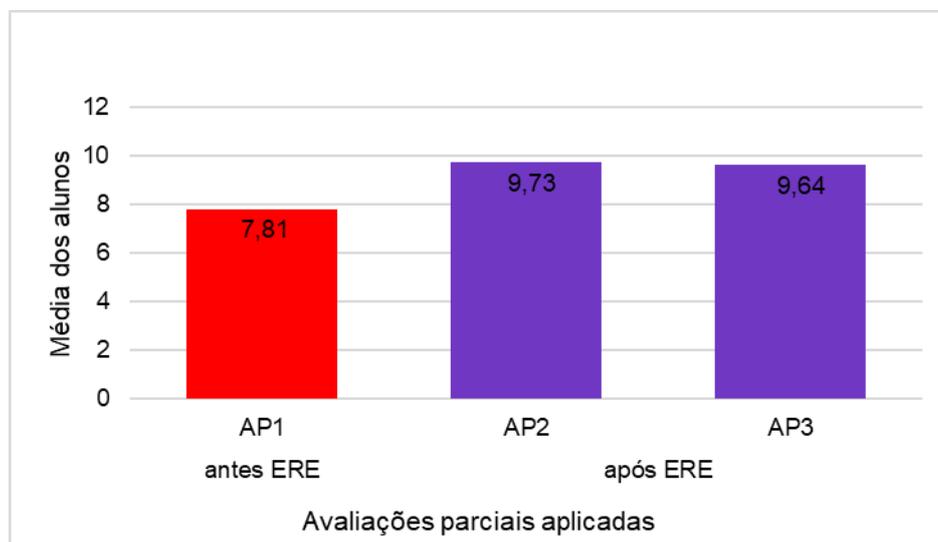
Inicialmente, foi elaborada a seguinte pergunta: "A atividade promoveu um momento de cooperação (trabalho em equipe) e/ou competição entre os membros das equipes, sendo eficaz na aprendizagem?". Para avaliar as respostas, foi criada uma escala pelo autor, especificamente desenvolvida para mensurar o nível de concordância dos participantes. Essa escala foi estruturada no formato Likert, variando de 1 (discordo totalmente) a 5 (concordo totalmente). De acordo com os resultados, 16 participantes (84,2%) atribuíram a nota 5 (concordo totalmente), enquanto três participantes (15,8%) atribuíram a nota 4 (concordo parcialmente). Esses dados evidenciam uma percepção amplamente positiva da eficácia da atividade na promoção de cooperação e/ou competição para a aprendizagem entre os respondentes.

Os resultados mais relevantes dessa experiência demonstram que os discentes envolvidos na atividade obtiveram sucesso no desenvolvimento dos conhecimentos testados. As respostas estão em consonância com a literatura consultada, evidenciando que os estudantes identificaram uma melhoria significativa nos aspectos em que apresentaram maior dificuldade, além de destacarem o aprimoramento na socialização e no entrosamento com seus colegas de equipe. Esses achados corroboram com estudos anteriores, como os de Sanchez e Plumetazz-Sieber (2019), que ressaltam a eficácia de metodologias interativas, como o Escape Room Educativo, para promover tanto o desenvolvimento cognitivo quanto as habilidades socioemocionais dos alunos.

Posteriormente, foi realizada a pergunta: "Você considera que o uso de tecnologias na implementação da atividade foi satisfatório?". Para mensurar as respostas, foi utilizada a mesma escala Likert desenvolvida pelo autor, variando de 1 (discordo totalmente) a 5 (concordo totalmente). Os resultados demonstraram que 17 participantes (89,5%) indicaram concordância forte (5) com a afirmação, enquanto 2 participantes (10,5%) expressaram concordância parcial (4). Esses dados reforçam a percepção positiva dos discentes em relação ao uso de tecnologias como um recurso satisfatório para a implementação da atividade.

Os resultados obtidos também revelam um aspecto importante da experiência: a satisfação dos discentes com a atividade, que se mostrou inovadora para eles, uma vez que não teve vivenciado uma proposta semelhante durante a graduação. Essa percepção de novidade e envolvimento é refletida de maneira positiva nas avaliações subsequentes, em que, ao comparar as notas, é observado uma melhoria significativa (Gráficos 1). Esses resultados reforçam a ideia de que o ERE contribuiu tanto para o aprimoramento dos conhecimentos acadêmicos dos alunos quanto teve um impacto positivo em sua motivação e engajamento com a disciplina. Dessa forma, os resultados apontam que o ERE foi, de fato, uma metodologia eficaz e enriquecedora para a turma, corroborando os benefícios trazidos tanto no desenvolvimento cognitivo quanto no fortalecimento da dinâmica do grupo.

Gráfico 1 - Comparativo de nota dos estudantes antes e após a aplicação do ERE



Fonte: Dados da pesquisa.

A aplicação do Escape Room Educativo (ERE) pode ser eficaz, mas depende de vários fatores que precisam ser cuidadosamente planejados. Em primeiro lugar, o docente deve ter interesse na metodologia ou disposição para se aprofundar no tema, pois a implementação exige entusiasmo para ensinar os alunos. Em segundo lugar, a proposta deve estar alinhada ao currículo da disciplina, garantindo que os objetivos pedagógicos sejam cumpridos. Em terceiro lugar, o ERE é mais eficaz em grupos menores, onde a interação é mais dinâmica, e o cronograma da disciplina precisa ser ajustado ao tempo disponível para garantir sua execução adequada. Por fim, a escolha de um espaço adequado, amplo e confortável também é essencial. Portanto, ao considerar esses aspectos, o docente pode maximizar os benefícios da ERE, proporcionando uma experiência de aprendizagem imersiva e eficaz (WIEMKER *et al.*, 2015).

Esse cenário de inovação e potencial de engajamento também revela que propostas como o ERE favorecem a aprendizagem e fortalecem a relação entre docentes e discentes. De fato, os relatos de docentes que participaram da atividade destacaram a importância de experiências como essa para criar momentos de interação mais profundos com os alunos, promovendo um contato mais próximo e fortalecendo o vínculo entre professor e turma. Contudo, a aplicação da técnica oferece desafios práticos, como o grande número de estudantes na turma, que dificulta a dinâmica da atividade, já que a literatura sugere que grupos menores são mais adequados para essa metodologia (Cain, 2019; Nicholson, 2015). Mesmo assim, o docente responsável pela gincana foi capaz de adaptar o planejamento e a execução do ERE, garantindo que os objetivos do conteúdo programático fossem atendidos, e que a atividade se mantivesse relevante e proveitosa para todos os envolvidos.

Embora a implementação do ERE tenha desafios apresentados, como o elevado número de estudantes na turma, os benefícios percebidos pela interação e o fortalecimento do vínculo docente-discente destacam a relevância da metodologia dessa no contexto educacional. De fato, a experiência foi vista de forma positiva pelos discentes, que expressaram unanimidade em favor da replicação do ERE em outras disciplinas do curso de Psicologia, no momento que responderam à pergunta: *Você acha que esse método de ensino deveria ser aplicado em outras disciplinas e implementado por outros professores?* Esse feedback reflete a crescente demanda dos estudantes por metodologias mais dinâmicas e tecnológicas que favoreçam a aprendizagem. Portanto, recomenda-se que o ERE, assim como outras metodologias ativas, seja incorporado de forma oficial nas diretrizes curriculares das Instituições de Ensino Superior (IES), tanto públicas quanto privadas, como uma estratégia potencialmente eficaz para melhorar o ensino e aumentar o engajamento dos alunos com o conteúdo acadêmico.

CONCLUSÃO

A aplicação do Escape Room Educativo com metodologia ativa de ensino foi efetiva na aprendizagem dos conteúdos relacionados a disciplina de Psicometria no curso de psicologia, destacando a inovação da aplicação dessa metodologia em um contexto acadêmico específico.

Sendo também, considerada uma metodologia inovadora para o ensino superior, pois não foram encontradas evidências científicas sobre o uso do ERE nos cursos de bacharelado em Psicologia em nível nacional – nem mesmo no campus de Itapipoca, onde o docente atua – reforça a ideia de que essa prática é pioneira e inovadora. A experiência, portanto, pode servir como um modelo para incentivar outros docentes a adotar abordagens semelhantes em suas aulas, agregando valor ao processo de ensino-aprendizagem. Esse tipo de inovação tem o potencial de impactar positivamente a formação dos futuros profissionais da Psicologia, estimulando o uso de recursos criativos e interativos no ensino

superior.

Por fim, pesquisas podem ser realizadas para avaliar o impacto do ERE no desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais dos alunos, além de explorar sua eficácia na promoção de competências essenciais para a formação de psicólogos. Também seria interessante analisar a receptividade dos docentes às novas abordagens pedagógicas e o potencial do ERE para ser integrado às diferentes disciplinas dentro do curso. Dessa forma, o estudo da aplicação do ERE poderá contribuir para a ampliação do conhecimento sobre metodologias inovadoras e fornecer subsídios para futuras práticas educacionais, tanto no campo da Psicologia quanto em outras áreas do ensino superior.

REFERÊNCIAS

- ANNETTA, L. A. The "I's" have it: A framework for serious educational game design. **Review of general psychology**, v. 14, n. 2, p. 105-113, 2010.
- CAIN, J. Exploratory implementation of a blended format escape room in a large enrollment pharmacy management class. **Currents in Pharmacy Teaching and Learning**, v. 11, n. 1, p. 44-50, 2019.
- HAWKINS, J. E. *et al.* Behind the scenes of an educational escape room. **AJN The American Journal of Nursing**, v. 120, n. 10, p. 50-56, 2020.
- NEUMANN, K. L.; ALVARADO-ALBERTORIO, Frances; RAMÍREZ-SALGADO, A. Online approaches for implementing a digital escape room with preservice teachers. **Journal of Technology and Teacher Education**, v. 28, n. 2, p. 415-424, 2020.
- NICHOLSON, S. Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. 2015.
- ROCHA, A. S. O conhecimento em Avaliação Psicológica para os Estudantes de Graduação. **Psicologia Argumento**, v. 41, n. 115, 2023.
- SANCHEZ, E.; PLUMETTAZ-SIEBER, M. Teaching and learning with escape games from debriefing to institutionalization of knowledge. In: **International Conference on Games and Learning Alliance**. Springer, Cham, 2019. p. 242-253.
- TERCANLI, H. *et al.* Educational escape rooms in practice: research, experiences, and recommendations. 2021.
- VELDKAMP, Al. *et al.* Escape education: A systematic review on escape rooms in education. **Educational Research Review**, v. 31, p. 100364, 2020.
- WARMELINK, H. *et al.* AMELIO: Evaluating the team-building potential of a mixed reality escape room game. In: **Extended abstracts publication of the annual symposium on computer-human interaction in play**. 2017. p. 111-123.
- WIEMKER, M.; ELUMIR, E.; CLARE, A. Escape room games. **Game based learning**, v. 55, p. 55-75, 2015.