

# Escape Room: debatendo direitos humanos a partir da prisão do Super Mario

Marcos R. O. de Lima<sup>1</sup>, Luciana S. Ribeiro<sup>2</sup>, Cristiane Pereira Cerdera<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Departamento de Geografia – Colégio Pedro II – Rio de Janeiro, RJ - Brasil

<sup>2</sup>Departamento de Inglês – Colégio Pedro II – Rio de Janeiro, RJ - Brasil

<sup>3</sup>Departamento de Inglês – Colégio Pedro II – Rio de Janeiro, RJ - Brasil

marcoslima.geo@gmail.com, luribeiro@gmail.com,  
cristiane.cerdera@gmail.com

**Abstract.** *This article explores the appropriateness of incorporating the escape room game genre in pedagogical settings to facilitate human rights education. Beginning with an introduction to the pedagogical benefits of this game format, an examination of the ongoing significance of the human rights discourse in schools, and a firsthand account of crafting an escape room within a federal school, we demonstrate that the devised game not only served as a means to unveil common instances of violence in Brazilian schools but also prompted students to contemplate their roles as both agents and victims of such violence.*

**Keywords** - Escape Room, Human Rights, Education

**Resumo.** *Este artigo discute a pertinência da adoção do gênero de jogo escape room em contextos pedagógicos, visando promover uma educação em direitos humanos. Partindo de uma introdução às vantagens pedagógicas desse formato de jogo, uma análise sobre a importância contínua do debate sobre direitos humanos nas escolas e um relato de experiência sobre a criação de um escape room em uma escola federal, demonstramos que o jogo criado não apenas serviu como instrumento para expor situações comuns de violência nas escolas brasileiras, mas também estimulou a reflexão dos estudantes sobre seu papel como agentes e vítimas dessas violências.*

**Palavras-chave** - Escape Room, Direitos Humanos, Educação

## 1. Introdução

*Ao entrarem na sala, os estudantes se surpreendem com um professor caracterizado de Super Mario – o macacão azul e a boina vermelha estampada com a letra M são inconfundíveis. Ele está algemado e sentado em silêncio em um canto da sala. Em cima de uma mesa, há uma caixa amarela decorada com um ponto de interrogação — uma clara referência ao universo do famoso personagem da Nintendo. Ao que parece, as chaves para as algemas estão lá dentro, mas ela está trancada com um cadeado numérico e o grupo de estudantes não têm a senha para abri-lo. A sala está repleta de objetos e informações que, à distância, parecem não ter significado específico ou qualquer relação com o jogo. Na parede, um dispositivo sinaliza a passagem do tempo. Dentro de um envelope, encontrado ao lado da caixa trancada, uma mensagem avisa:*

*Você e sua equipe foram convocados para solucionar um estranho mistério — o Super Mario está preso e vocês precisam encontrar uma maneira de salvá-lo. Ninguém sabe ao certo o motivo da prisão, mas parece que Pikachu, Blanka, Princesa Zelda, Pac-Man e Sonic estão envolvidos. Que esquisito! O que será que aconteceu? Explore a sala, descubra as pistas e desvende os enigmas. Vocês têm 30 minutos para salvar o Mario!*

Uma sala de escape (*escape room*, em inglês) é um tipo de jogo ou desafio que está crescendo e ganhando popularidade em todo o mundo [1]. Nesse formato de jogo, os jogadores ficam trancados em uma sala e precisam procurar pistas, trabalhar juntos e resolver quebra-cabeças ou *puzzles* para escapar — geralmente antes que o cronômetro expire.

As salas costumam ser divertidas porque fazem os jogadores sentirem que estão realmente em uma situação tensa e emocionante, onde o tempo e a interação são essenciais. Existem os *escape rooms* comerciais e, mais recentes ainda, os pedagógicos. Diferentemente das salas comerciais, que pretendem atrair diferentes públicos e têm a função de entreter, os *escape rooms* pedagógicos são geralmente criados ou organizados por educadores para fins pedagógicos específicos: promover uma experiência educacional positiva, trabalhar um determinado conteúdo que esteja alinhado ao currículo escolar, explorar o conhecimento estudado durante as aulas, avaliar o entendimento dos estudantes sobre diferentes temas e focar temas transversais, entre outros. No entanto, como salas de escape ainda são um fenômeno relativamente recente e, por vezes, pouco acessíveis do ponto de vista socioeconômico, muitos educadores e estudantes não conhecem ou não têm acesso a esse tipo de jogo, e não entendem as variadas possibilidades pedagógicas que ele pode promover.

Neste artigo, falaremos do gênero *escape room* com vistas a demonstrar sua viabilidade no debate sobre direitos humanos na escola. Em primeiro lugar, vamos explorar o gênero *escape room*, algumas de suas características e especificidades, e debater as vantagens desse tipo de atividade frente às atividades pedagógicas mais tradicionais. Em seguida, vamos abordar a temática dos direitos humanos na escola, reforçando aspectos da contemporaneidade que revelam a urgência de pensarmos o tema. Por fim, vamos apresentar um jogo de escape criado para a comunidade escolar do Colégio Pedro II, a partir de uma parceria entre professores e estudantes do NuGAME [2] e do LEDi [3], dois coletivos de pesquisa do colégio, mostrando assim como é possível viabilizar um *escape room* em contexto escolar para debater um tema tão urgente como os direitos humanos.

## **2. Quais são as vantagens do *escape room* pedagógico frente às atividades mais tradicionais?**

Ao entrarmos em uma sala de aula de uma escola pública no Brasil, especialmente após a pandemia, é muito provável nos depararmos com a seguinte tensão: de um lado, jovens estudantes que cresceram em uma sociedade massivamente marcada e influenciada por aparatos e aplicativos digitais — celulares, computadores, tablets, redes sociais, jogos eletrônicos etc; e, de outro lado, uma sala de aula tradicional, que ainda guarda algumas semelhanças com aquelas do final do século XIX e início do século XX [4], especialmente

no que diz respeito à estrutura física/salas de aula, organização hierárquica entre professores e alunos, aulas expositivas e manuais didáticos [Alves e Centeno, 2009].

As consequências dessa tensão são facilmente sentidas por professores e estudantes. Jovens acostumados com aparatos digitais costumam apresentar, em uma sala de aula tradicional, desinteresse, falta de motivação e dificuldade de concentração. Por estarem habituados a uma exposição constante a estímulos digitais e uma interação ativa com a tecnologia — têm a sensação de que escolhem o que consumir (conteúdo), quando consumir e como consumir (formato) — apresentam dificuldade de se envolver e manter o foco em aulas expositivas ou tarefas que exigem atenção prolongada. Igualmente, estão mais familiarizados com informações apresentadas de maneira visual, interativa e fragmentada, o que pode afetar a capacidade de assimilarem conteúdo em um formato mais tradicional — linear e teórico.

A atual realidade discente parece apontar para a necessidade de que instituições educacionais e educadores planejem currículos, atividades e avaliações levando em consideração uma combinação de diferentes abordagens pedagógicas que possam promover um ambiente de aprendizado mais completo, engajador, significativo e eficaz para as gerações mais jovens. Diante dos desafios que estão postos na sociedade contemporânea e as diretrizes previstas nos documentos oficiais, também é necessário pensar na inclusão de questões capazes de aguçar a criticidade dos discentes e prepará-los mais amplamente para o exercício da cidadania. Temas caros ao campo dos direitos humanos como combate ao racismo, à misoginia, à LGBTfobia, à xenofobia e a toda sorte de opressões devem fazer parte do currículo escolar. Nesse sentido, um *escape room* pedagógico, criado *por* estudantes e *para* estudantes, pode ser uma atividade pedagógica relevante de diferentes maneiras, tanto para o grupo de estudantes-pesquisadores que elabora e produz o jogo, quanto para os grupos que, porventura, venham a jogá-lo.

Isso se dá porque uma sala de escape combina diferentes aspectos culturais, sociais e acadêmicos para criar uma experiência de aprendizado dinâmica e interativa. Além disso, *escape rooms* são atividades lúdicas e práticas — criadores e jogadores precisam colocar a mão na massa, o que proporciona aos participantes uma experiência de aprendizado possivelmente única e memorável.

No que tange aos aspectos culturais, esse gênero de jogo pode proporcionar aos estudantes uma experiência de aprendizagem imersiva, uma vez que as salas de escape geralmente incorporam narrativa, música, temas/referências culturais e eventos/personalidades históricos em suas mecânicas e design [Guigon e Vermeulen, 2018]. Jogos são, em geral, um produto de representação da cultura e da sociedade: ao projetar narrativas e puzzles/desafios que refletem a cultura/vivência escolar e debatem questões importantes para a sociedade, ou que estão relacionados à linguagem (como decifrar códigos, traduzir mensagens), os alunos podem explorar e celebrar a diversidade cultural, assim como refletir sobre as diversas formas de se estar no mundo.

Do ponto de vista social, tanto a criação de um escape quanto a participação como jogador promovem a colaboração e o trabalho em equipe — os *escape rooms* exigem, necessariamente, que os criadores e futuros jogadores trabalhem juntos, promovendo interação social, negociação e que participantes compartilhem, de forma objetiva, ideias e estratégias [Nicholson, 2016]. Os estudantes-pesquisadores, durante o processo de

produção do jogo, aprendem a delegar tarefas e avaliar e respeitar as contribuições uns dos outros. Criar um escape ou resolvê-lo implica em, necessariamente, em conjunto, pensar criticamente, analisar informações e aplicar estratégias de resolução de problemas.

No que diz respeito a aspectos acadêmicos, esse formato de jogo é extremamente rico e produtivo. Os escapes pedagógicos permitem a integração do conteúdo e das habilidades acadêmicas de diferentes disciplinas — é necessariamente transdisciplinar uma vez que concentra e integra diferentes saberes, além de incorporar perspectivas de diferentes campos de conhecimento, incluindo não apenas as disciplinas acadêmicas tradicionais, mas também os chamados ‘temas transversais’, como os direitos humanos. Ao criar ou resolver desafios contextualizados, os alunos reforçam e aplicam seus conhecimentos em um contexto prático e significativo, além de serem deslocados para uma abordagem pedagógica mais centrada no estudante, que os obriga a, ativamente, invocar e aplicar diversas habilidades, informações e conhecimentos [Oleksewich, 2021, p. 37-49].

Em conclusão, esse gênero de jogo abre espaço para uma atividade pedagógica que reúne criatividade, inovação, motivação e engajamento. A partir de um jogo que apresenta uma narrativa instigante e um quebra-cabeça desafiador, estudantes são encorajados a lançar mão de estratégias menos tradicionais e a pensar em soluções criativas para, em grupo, vencer o jogo.

Nesse sentido, os *escape rooms* podem colaborar para aprimorar a consciência cultural, as habilidades sociais e o desempenho acadêmico dos estudantes, ao mesmo tempo em que promovem o envolvimento, a colaboração e o pensamento crítico entre os alunos. Ainda assim, é importante observar que, embora esse formato de atividade ofereça várias vantagens, deve ser usado como complemento, e não como substituição, às demais atividades pedagógicas.

### **3. *Escape room* e educação em direitos humanos: uma estratégia possível?**

Segundo Candau (2008), as mudanças profundas que temos experimentado em todos os campos da experiência humana têm gerado perplexidade e um intenso debate nos diversos setores da sociedade. De acordo com essa autora, num mundo marcado pelas injustiças do capitalismo e por uma “globalização neoliberal excludente”, a questão das diferenças e das lutas contra as desigualdades torna-se central, fazendo com que o debate acerca dos direitos humanos se apresente como um desafio para as sociedades modernas. Portanto, retomando o que foi dito acima sobre a pertinência dos *escape rooms* para o desenvolvimento da criticidade e cidadania, bem como o aprimoramento das habilidades sociais, acreditamos que esse tipo de atividade pode ser muito promissora para a abordagem da temática dos direitos humanos na escola.

A centralidade do debate acerca dos direitos humanos pode ser evidenciada por uma rápida busca na internet: não obstante todo o progresso científico e tecnológico alcançado pela humanidade, em muitas partes do globo ainda ocorrem inúmeros abusos e violações, majoritariamente contra os grupos sociais mais marginalizados, em um quadro que foi agravado pelo período pandêmico. Diante de um cenário global de aumento da fome e de toda a sorte de violências, não nos surpreende que a defesa dos direitos humanos cause descrédito e indiferença entre grande parte da população. Como

educadores, nos perguntamos de que forma podemos trazer esse debate para dentro dos muros da escola de forma vibrante e instigante para os discentes.

Nos últimos anos, o aumento da violência nos ambientes escolares mostra que essa questão é urgente e tem levado gestores, tanto no âmbito municipal e estadual, quanto no âmbito federal, a atuar no sentido de valorizar as diferenças, prevenir ações violentas e promover uma cultura de paz e respeito aos direitos humanos, através da destinação de recursos, publicações de cartilhas e da formação de grupos de trabalho [5].

Não há dúvidas de que a publicação de materiais e investimento na formação de profissionais da educação são ações importantes. No entanto, é necessário ter em mente que a educação em direitos humanos deve ser algo permanente e não apenas um projeto com começo, meio e fim. Deve ser continuada e global, voltada para a mudança cultural, tendo seu foco na construção de valores, atingindo “corações e mentes” e não se restringindo apenas à transmissão de conhecimentos [Benevides, 2001]. Tendo em vista todas as especificidades do contexto escolar na atualidade, a construção de ações voltadas para a educação em direitos humanos é algo “complexo e difícil, mas não impossível” [Benevides, 2001, p. 8], daí a grande importância de se pensar atividades que possam gerar o máximo de engajamento possível por parte dos estudantes.

As dificuldades para o desenvolvimento contínuo de uma educação voltada para a promoção dos direitos humanos residem, em boa parte, na própria natureza da escola, a qual tem em sua gênese a ideia central de padronização e unificação de indivíduos muito diversos. Segundo Miskolci et alii (2014), “o que hoje chamamos de diferenças e reconhecemos como parte importante da vida social já foi encarado como algo a suprimir, corrigir e normalizar” (p. 9). No entanto, a existência das diferenças, ainda que possam causar conflitos no espaço escolar, devem ser vistas como “um sinônimo de riqueza”, segundo essa autora, e valorizadas nos currículos, nas atividades escolares e nas relações que são construídas no âmbito da escola.

Na verdade, o que deve ser combatido, na escola e na sociedade em geral, não é o direito de afirmar-se diferente, mas sim as desigualdades sociais, políticas e econômicas que oprimem e desumanizam os indivíduos. É preciso ter em mente que “Não é a existência das diferenças que institui as desigualdades entre indivíduos, mas a hierarquização delas (...) O desrespeito às diferenças produz as intolerâncias, discriminações e violências que encontramos nas escolas e, também, amplamente na vida social” [Vencato, 2014, p. 41].

Sendo assim, defendemos que a escola deve desenvolver um trabalho contínuo e sustentável, combatendo todo o tipo de opressão, a fim de que todos e todas tenham o direito de se afirmarem diferentes. Para isso, a educação em direitos humanos deve enfatizar o conceito de diferença, fazendo da escola o local privilegiado para as discussões sobre gênero, sexualidade, raça, etnia, religião e outros marcadores sociais da diferença. É nesse sentido que o uso dos *escape rooms* como ferramenta pedagógica pode ser considerado promissor, por colocar os estudantes como sujeitos ativos e críticos em suas escolhas e não apenas como meros recebedores de informações e cumpridores de tarefas.

#### **4. Como construir um *escape* tendo como tema a prisão do Super Mario?**

Atento às possibilidades de aprendizagem fomentadas a partir do *escape room* e ciente da urgência de se pensar práticas que trabalhem a temática dos direitos humanos a partir da construção de valores e não se restringindo à transmissão de conhecimentos, o NuGAME criou o Escape: Liberte o Super Mario. A proposta era que o grupo de participantes, ao entrarem na sala, encontrasse o personagem Super Mario algemado e, em menos de 30 minutos, descobrissem por que ele foi preso e como soltá-lo.

A elaboração da sala de escape foi estruturada em três fases: 1) escolha do tema; 2) construção da narrativa e 3) elaboração dos *puzzles* (enigmas). A construção das duas primeiras etapas apresentava dois grandes desafios: escolher uma temática com personagens conhecidos por um público amplo (estudantes da educação básica, responsáveis e servidores) para gerar engajamento e imersão e estabelecer uma narrativa relacionada ao debate sobre direitos humanos.

Poucos personagens do universo dos *games* conseguem acessar diversas gerações como Super Mario. Nesse sentido, pensando no público-alvo do *escape* — a comunidade escolar — escolhemos esse personagem como protagonista para gerar engajamento entre participantes de diferentes idades. A pergunta inicial que motivaria os participantes do jogo seria: por que o Super Mario, um personagem tão querido, estaria preso? Embora a temática da prisão e do sistema carcerário sejam importantes no debate sobre direitos humanos, ainda é algo distante da realidade de muitos estudantes. Portanto, outras temáticas relacionadas aos direitos humanos, mais próximas de suas realidades, foram incorporadas à narrativa do jogo. Quais seriam as violências que os estudantes sofrem, praticam ou presenciam diariamente e que poderiam compor a narrativa do jogo?

Nessa etapa, a participação dos estudantes-pesquisadores do NuGAME foi fundamental para fornecer elementos que ajudariam a mapear essas violências e incorporá-las à narrativa do jogo. Como mencionado anteriormente, a construção de um *escape* é uma atividade pedagógica importante tanto para o grupo de estudantes-pesquisadores responsáveis pela elaboração e produção do jogo quanto para os grupos que participam como jogadores. Ao debatermos essas violências dentro do núcleo, os estudantes-pesquisadores tiveram um espaço de acolhimento e reflexão, no qual diversas práticas do cotidiano foram problematizadas, tendo como pano de fundo o debate mais amplo sobre direitos humanos.

A partir do mapeamento das opressões observadas na escola, foram adicionados outros personagens como elementos narrativos para possibilitar a incorporação do debate sobre essas violências no jogo. Levando em consideração a preocupação de que os personagens escolhidos também fizessem parte do universo dos *games* e dialogassem com jogadores de diferentes idades, foram selecionados outros cinco personagens secundários: *Sonic*, *Pac-Man*, *Blanka* (do jogo *Street Fighter*), *Pikachu* e *Zelda*. A escolha desses personagens tinha como vantagens o fato de sua popularidade e características físicas já incorporarem alguns elementos narrativos facilmente compreensíveis para a maioria dos jogadores do *escape*. A partir do enredo da prisão do Super Mario, relacionando as violências e os personagens, foram criadas as seguintes associações dentro do arco narrativo do jogo [6]: Sonic sofreu bullying por ser azul; Pac-Man sofreu gordofobia por comer muito; Blanka sofreu xenofobia por ser brasileiro; Pikachu sofreu maus-tratos por ser um animal e a Princesa Zelda sofreu episódios de assédio. Ainda que a temática da

violência contra animais fuja do escopo do debate sobre direitos humanos, ela foi incorporada à narrativa tendo em vista que foi um ponto levantado pelos estudantes.

A partir da escolha do enredo e do arco narrativo do jogo, foram elaborados os *puzzles* que deveriam ser resolvidos em 30 minutos para que os jogadores pudessem libertar o Super Mario e sair da sala. Cada personagem secundário possuía um conjunto de 2 a 3 enigmas que, ao serem resolvidos, forneceriam um número que comporia uma senha para abrir o cadeado onde estaria a chave das algemas. Para facilitar a jogabilidade do *escape*, os enigmas de cada personagem foram agrupados a partir de um elemento que fizesse referência às suas histórias. Os desafios do Sonic estavam agrupados em um tênis vermelho com uma argola branca em alusão ao utilizado pelo personagem. Para os *puzzles* do Pac-Man, foi construída uma grande escultura utilizando uma bola de isopor amarela. O fato de o personagem Blanka ser reconhecido por muitos jogadores como sendo brasileiro fez com que seus desafios fossem agrupados em uma bandeira do Brasil. Como personagem do universo Pokémon, uma grande Pokébola foi construída para agrupar os enigmas do Pikachu. Por fim, um escudo do personagem Link, protagonista da série de jogos Zelda, reunia os enigmas da Princesa Zelda (*figura 1*).



**Figura 1. Elementos do Jogo Escape: Liberte o Super Mário para agrupar os puzzles dos personagens**

Mas afinal, por que Super Mario estava preso? Após resolver o conjunto de puzzles e abrir a caixa com a chave das algemas, os jogadores encontravam outras informações dentro da caixa.

1. Uma carta que dizia:

*“Olá, Guardiões desse mundo, eu sou a princesa da família real de Hyrule. Venho através desta carta pedir ajuda às autoridades deste mundo. Um pequeno homem, Mário, vem cometendo algo que, pelo que eu pesquisei, chama-se assédio. Esse cara vem me assediando, e para que eu não cometa um crime, vim fazer essa denúncia. Ele disse que se eu for à delegacia, vai me esmagar. Não acredito que um antigo relacionamento tenha chegado a esse ponto. Seria melhor apagar o passado! Assinado: Princesa Zelda”*

2. Uma multa do ministério do Meio Ambiente autuando o Super Mário com a descrição do seguinte auto de infração: maus tratos e agressão a um animal silvestre com multa de até R\$4.000 (quatro mil reais) e pena de 1 a 4 anos de detenção como previsto no Art. 32, da Lei Federal n. 9.605, de 12/02/1998.

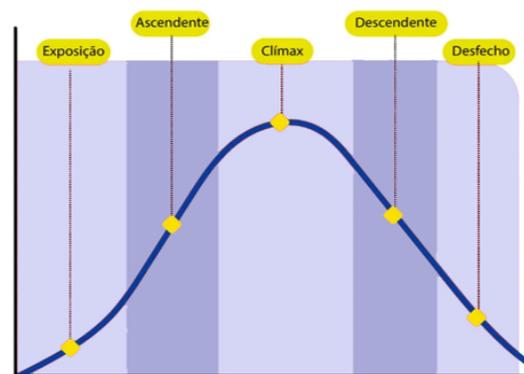
3. Um bilhete todo amassado, com um desenho ridicularizando o Blanka onde se podia ler *“Odeio você, odeio cada palavra que você diz, odeio tudo em você. Você não passa de um ser imundo, como todas as pessoas do seu paizinho nojento. Vaza do meu país, não quero que ele seja sujo por pessoas como você, brazuca idiota. Babaca! ASS: Mario, uma pessoa muito melhor que gente da tua laia”*.
4. E duas fotos que revelavam que as imagens contidas em outros desafios e que faziam referência às violências sofridas pelos personagens Sonic e Pac-man foram feitas pelo Super Mario (*figura 2*).



**Figura 2. Elementos do Jogo Escape: Liberte o Super Mario revelando os motivos que levaram o personagem protagonista do jogo à prisão**

Após terem acesso a essas informações, os participantes alcançavam o clímax do arco narrativo do escape e descobriam que o Super Mario era o agressor e culpado pelas violências sofridas pelos demais personagens. Nesse momento, os jogadores assumiam a responsabilidade pelo desfecho da história: escolher libertar o Mario ou mantê-lo preso.

Ao deslocarmos o papel usualmente associado ao Super Mario, de mocinho responsável por salvar a princesa Peach para o de vilão da história, ampliamos o debate para além da visão binária de heróis e vilões, mostrando que em muitos casos os estudantes que sofrem determinadas violências, em outros momentos exercem o papel de agressores e promotores de outras opressões.



Fase	Escape
Exposição	Apresentação da sala com o Super Mario Preso e as orientações do jogo.
Ascendente	Acesso à informação que os demais personagens sofriam diversos tipos de violência.
Clímax	Descoberta que o Super Mario era o agressor responsável pelas violências.
Descendente	Correlação entre informações dos puzzles e informação da caixa com a chave.
Desfecho	Escolha dos jogadores de libertarem ou não o Super Mário.

**Figura 3. Arco Narrativo de Gustav Freytag aplicado ao jogo Escape: Liberte o Super Mario.**

Enquanto a imersão proporcionada pelo escape é algo marcante do ponto de vista pedagógico, a construção de uma atividade como essa possui outro componente importante quando consideramos a elaboração de atividades direcionadas aos estudantes: o sentido de agência.

Embora seu objeto de reflexão seja os jogos eletrônicos, Janet Murray (2003) traz um elemento importante para pensarmos os *escape rooms* como jogos pedagógicos. De acordo com Murray (2023), o senso de imersão também é observado em outras formas de mídia, como o cinema e a literatura, que são amplamente utilizados como recursos pedagógicos nas escolas. Quantos de nós já testemunhamos estudantes imersos nos ambientes criados por um bom filme ou livro? Nesse sentido, a autora destaca o sentido de agência como algo que diferencia os jogos eletrônicos. O sentido de agência concentra-se na sensação de controle e influência direta sobre a história ou o ambiente, ou seja, diz respeito à percepção de que suas ações têm impacto — tal sensação é, em geral, proporcionada por jogos eletrônicos. O senso de imersão, por outro lado, se concentra na sensação de estar presente e envolvido na experiência como um todo, dessa forma, está mais relacionado ao nível de envolvimento sensorial e emocional na experiência. Mesmo nas raras ocasiões em que somos convidados a participar de um formato narrativo tradicional, nossa participação é limitada de tal forma que geralmente restringe nosso senso de agência. Por exemplo, se o público de uma encenação de Peter Pan decidisse que Sininho é uma peste e se recusasse a bater palmas para salvar sua vida, a peça chegaria ao fim (p.127). De acordo com a autora, "agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas" (p.127). O sentido

de agência não pode ser reduzido ao termo vago e amplamente utilizado de "interatividade". A mera habilidade de mover um joystick ou clicar no mouse não pode ser confundida com o senso de agência, pois este vai além da participação e da atividade. Para a autora, "Como prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesma, ela [agência] é oferecida de modo limitado nas formas de arte tradicionais, mas é mais comumente encontrada nas atividades estruturadas que chamamos jogos" [Murray, 2003. p.129].

Dentro do objetivo deste artigo, o sentido de agência tem uma importância que vai além do retorno pedagógico da atividade construída. Ao contrário de outros *escape rooms*, o jogo criado pelo NuGAME não apresentava um desfecho predefinido para os jogadores, nem garantia sua participação apenas por meio da resolução dos enigmas. A resolução dos *puzzles* tem uma relevância pedagógica ao dialogar com temas e conceitos da matemática, geografia e outras disciplinas. No entanto, ela não imprime o sentido de agência, algo que é fundamental, por exemplo, nos jogos eletrônicos. Ao escolher se o personagem Super Mario será libertado ou não, os jogadores se tornam agentes na escolha do caminho a ser seguido no desfecho do jogo.

## 5. Considerações Finais

Atuar no contexto escolar hoje requer sensibilidade em relação às temáticas e conflitos que surgem em uma geração cada vez mais distante da escola e mais conectada às redes sociais, além de exigir atenção às práticas pedagógicas que não conseguem dialogar efetivamente com os estudantes.

A iniciativa de criar um *escape room* tinha como objetivo abordar essas duas questões, desenvolvendo um jogo que estivesse mais alinhado com as habilidades dos estudantes e que também abordasse temas relacionados aos direitos humanos. Dessa forma, pretendia-se expor uma série de situações de violência presentes na escola, a fim de incentivar os estudantes a refletirem sobre seu papel tanto como agentes promotores quanto como vítimas dessas violências.

Nesse sentido, ao abordar questões relacionadas aos direitos das mulheres, ao combate às diversas formas de opressão, como gordofobia, xenofobia e bullying, a construção coletiva do *Escape: Liberte o Mario* foi uma forma de promover o direito à diferença através de uma atividade pedagógica instigante e estimulante. Como discutido ao longo do artigo, o jogo oferece vantagens significativas, como senso de imersão, sentido de agência, envolvimento ativo dos estudantes e a capacidade de abordar situações complexas de maneira prática e interativa. Através da experiência prática criada pelos estudantes-pesquisadores do NuGAME, pudemos constatar que essa abordagem não apenas expôs situações comuns de violência nas escolas brasileiras, mas também estimulou a reflexão crítica dos estudantes sobre seu papel como agentes e vítimas dessas violências. Como ressalta Candau (2008) em relação ao debate sobre direitos humanos: "atualmente a questão da diferença assume importância especial e transforma-se num direito, não só o direito dos diferentes a serem iguais, mas o direito de afirmar a diferença". Por isso, acreditamos no potencial pedagógico do gênero *escape room* como uma das possibilidades para fazer o que Benevides (2001) chama de crítica e utopia frente à realidade social. Uma educação em direitos humanos que forme cidadãos mais solidários e cientes da sua responsabilidade em defender a dignidade humana em todas as suas frentes.

## Referências

- Alves, G. L. e Centeno, C. V. (2009). A produção de manuais didáticos de história do Brasil: remontando ao século XIX e início do século XX. *Rev. Bras. de Educ.*, v. 14, n. 42, set./dez. 2009, p. 469-487.
- Benevides, M. V. (2001). Educação em direitos humanos: de que se trata? *Convenit Selecta*, 6 (ene./ju 2001), 43-50.
- Candau, V. M. (2008) Direitos humanos, educação e interculturalidade: as tensões entre igualdade e diferença. *Revista Brasileira de Educação* v. 13 n. 37 jan./abr.
- Freytag, G. (1863). *Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art*. Forest Grove: University Press of the Pacific.
- Guigon, G. H., J.; Vermeulen, M. (2018). A Model to Design Learning Escape Games: SEGAM. CSEDU 2018 - 10th International Conference on Computer Supported Education, Funchal, Funchal. Recuperado de: <https://www.scitepress.org/papers/2018/66655/66655.pdf>
- Miskolci et alii. (2014) Introdução: outros aprendizados. In: *Diferenças na educação: outros aprendizados*. Organizadores: Richard Miskolci e Jorge Leite Júnior. São Carlos: EdUFSCar.
- Murray, J. H. (2003) *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo, Itaú Cultural, UNESP.
- Nicholson, S. (2016). *The State of Escape: Escape Room Design and Facilities. Meaningful Play 2016*, Lansing, Michigan. Recuperado de: [scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf](http://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf)
- Soares, M. V. de M. B. (2013). Cidadania e direitos humanos. *Cadernos De Pesquisa*, (104), 39–46. Recuperado de <https://publicacoes.fcc.org.br/cp/article/view/715>
- Oleksewich, K. (2021) *Escape the Classroom: The Pedagogical Benefits and Caveats of Escape Room Design and Implementation in the Secondary English Classroom*. Dissertação (Mestrado em Educação), Faculty of Education, The University of British Columbia, UBC Okanagan.
- Vencato, A. P. (2014) “Diferenças na escola”. In: *Diferenças na educação: outros aprendizados*. Organizadores: Richard Miskolci e Jorge Leite Júnior. São Carlos: EdUFSCar.

---

[1] No Brasil, a primeira sala desse tipo foi inaugurada na cidade de São Paulo, em junho de 2015, pela franquia Escape 60’.

[2] O NuGAME - Núcleo de Games, Atividades e Metodologias de Ensino – é um núcleo de pesquisa situado no Colégio Pedro II, campus São Cristóvão II. Criado em 2014 o Núcleo desenvolve pesquisas e atividades de ensino sobre jogos com estudantes de Iniciação Científica Jr e estudantes do Programa de Pós Graduação em Geografia do CPII.

[3] O LEDi – Laboratório de Estudos em Educação e Diversidade é um coletivo que reúne docentes e discentes com o objetivo de refletir sobre questões relacionados a marcadores sociais da diferença – gênero, raça, classe e orientação sexual – e elaborar propostas de intervenção no espaço escolar. Criado em 2015, desenvolve pesquisas com grupos de estudantes de iniciação científica júnior e iniciação artística, além de oferecer cursos de extensão para educadores e estudantes das áreas de humanidades.

[4] Alvez e Centeno (2009, p. 470), constata que a organização do trabalho didático proposta por Comenius em meados do século XVII chegou praticamente incólume aos dias de hoje: "Constata-se que, ao conceber a escola moderna, Comenius conferiu-lhe uma forma histórica concreta de organização do trabalho didático, considerada necessária em face das imensas demandas de seu tempo. Seus três elementos constitutivos podem ser descritos da seguinte forma: a) a relação educativa então concebida colocou, de um lado, o professor e, de outro, um coletivo de alunos organizado como classe; b) os procedimentos didáticos do professor e os conteúdos programados para a transmissão do conhecimento passaram a ter como fundamento uma precisa tecnologia educacional, o manual didático; e c) a sala de aula ascendeu à condição de espaço privilegiado dessa relação, pois a formação intelectual das crianças e dos jovens, à época, esgotava a função da educação escolar."

[5] Como exemplo de uma dessas ações, podemos citar o Decreto 11.469/2023, da Presidência da República, que trata da formação de grupo de trabalho para enfrentamento da violência nas escolas. Acesso: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2023/decreto/d11469.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/decreto/d11469.htm)

[6] Formulado pelo romancista Gustav Freytag no século XIX, em seus estudos das tramas gregas, o arco narrativo é uma espinha dorsal de uma narrativa, uma estruturação sequencial do enredo levando em consideração 5 fases: exposição, ação ascendente, clímax, ação descendente e desfecho (ver *figura 3*).