

Escape Room em Realidade Aumentada: Proposta de um Serious Game para o Ensino Fundamental I

Giovanna Nobre Guedes¹, Bruno Harllen Pontes da Silva², Romero Tori²

¹ Pós graduação EaD em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP)

²Universidade de São Paulo (USP)

INTRODUÇÃO

No ambiente escolar, problemas como: engajamento dos alunos e a garantia da aprendizagem significativa, são habituais. Do outro lado, os professores, muitas vezes, não têm tempo e nem espaço para o planejamento e realização de propostas de atividade mais elaboradas e interativas. Na busca de uma solução para estes problemas, foi desenvolvida a proposta de um Serious Game que aborda conteúdos educacionais em um Escape Room em Realidade Aumentada.

OBJETIVOS

Elaborar uma ferramenta que resolva os problemas a seguir:

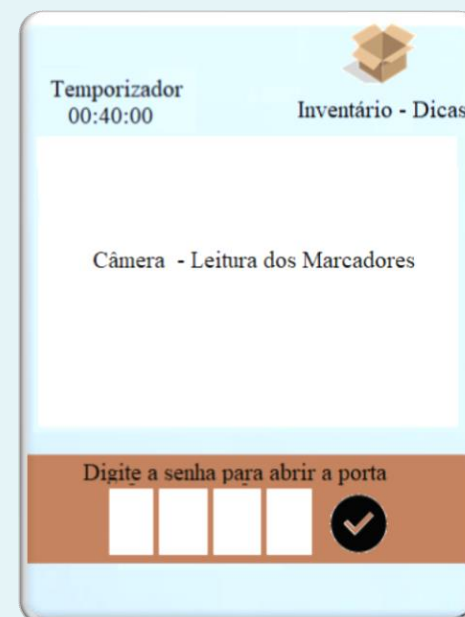
- Tempo de planejamento de aula;
- Tempo de aplicação da aula;
- Engajamento do aluno;
- Aprendizagem Significativa;
- Facilitar a organização do espaço para atividades escolares;
- Estrutura tecnológica da escola.

MÉTODOS

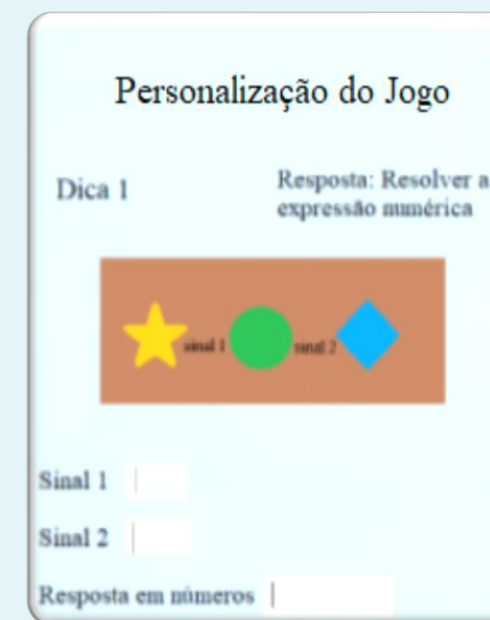
- Identificação dos problemas encontrados no âmbito escolar;
- Pesquisa sobre Aprendizagem Baseada em Jogos, Realidade Aumentada e Escape Room;
- Proposta de solução;
- Esquema do jogo;
- Avaliação.

PROPOSTA DO JOGO

Escape Room em Realidade Aumentada com finalidade educacional



Dicas Customizáveis



Professor personaliza dicas, estipula um tempo e esconde marcadores no espaço em que será utilizado para o jogo.

Os jogadores devem: Encontrar pistas (marcadores) → Utilizar as objetos 3D em RA para resolver os problemas das dicas → Resolver os problemas para liberar parte da senha final da porta → Escapar da sala dentro do tempo estipulado.

TIPOS DE PISTAS EM RA

Pistas únicas - Explorar todas as dimensões do objeto 3D para encontrar uma pista



[Neutral's Room Escape Game 2018]

Pistas combinadas – Juntando todos os marcadores (peças de um quebra-cabeça) formará um único objeto 3D



[Zorzal, et al. 2006]

CONCLUSÃO

Ao analisar os objetivos da proposta, o jogo atende a maioria dos requisitos.

O artigo propôs um modelo de jogo e como continuação para um próximo trabalho, o jogo será mais detalhado e desenvolvido para teste e validação do mesmo.