



DO DRAMA AO JOGO: AVALIANDO A EFICÁCIA DO ESCAPE ROOM COMO FERRAMENTA DE CONSCIENTIZAÇÃO

Julia Siqueira Meireles (Estudante Ensino Médio/SED/MS)
Maria Victoria Reichert Aguilera (Estudante Ensino Médio/SED/MS)
Rafael Nascimento Firmino (Estudante Ensino Médio/SED/MS)
Samuel Nascimento Firmino (Estudante Ensino Médio/SED/MS)
Orientador: Alexandre Luiz Porto Junior (Mestre em Arte/UFMS)

Resumo: Este trabalho é fruto do projeto “Intervenções dramáticas em espaço escolar: escape room com temas sociais”, vinculado ao Programa de Iniciação Científica e Tecnológica (PICTEC) e subsidiado pela Fundação de Apoio ao Desenvolvimento do Ensino, Ciência e Tecnologia do Estado de Mato Grosso do Sul (FUNDECT), visa implementar estratégias interativas e inovadoras para engajar alunos da Escola Estadual Ramona da Silva Pedroso, Dourados/MS, em temas sociais. A metodologia central do estudo é a criação de um *escape room*, uma *gameficação* que utiliza a dramatização para abordar temas de forma dinâmica e interativa. Serão desenvolvidas duas produções: uma sobre saúde mental - setembro amarelo e outra sobre a importância da vacinação. A escolha pelo *escape room* se dá pela sua capacidade de atingir um grupo maior de pessoas em menos tempo, ao contrário de processos dramáticos que levariam dias. As temáticas foram selecionadas por sua relevância social e alinhamento com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no tema de Educação para a Saúde, além dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU. O trabalho é dividido entre os quatro bolsistas da escola onde o projeto ocorre, onde, junto do orientador, pesquisam, projetam, roteirizam e executam o trabalho. Os resultados esperados incluem a melhora na compreensão dos alunos da escola sobre a importância dos temas, se tornando replicadores das ideias vivenciadas por eles.

Palavras-chave: Drama; Escape room; gameficação.