

Escapando do tabagismo: *Escape Room* de conscientização sobre os problemas causados pelo tabagismo

Ana Laura Avila Queiroz

SESI/ana.a.queiroz@edu.sesisc.org.br

Bruno Isidoro Pereira

SESI/ bruno.i.pereira@edu.sesisc.org.br

Leila M. S. Knabben

SESI/leila.m.knabben@edu.sesisc.org.br

Mayara Reinert Gelamo de Freitas

SESI/ mayara.r.freitas@edu.sesisc.org.br

Walter Kampmann

SESI/walter-kampmann@edu.sesisc.org.br

Estima-se que exista um bilhão de fumantes consumindo seis trilhões de cigarros anualmente, onde 10 milhões deles morrerão de doenças advindas do tabagismo até 2030. O projeto é um *Escape Room* com enigmas relacionados aos problemas do tabagismo, aplicado com estudantes da Escola Sesi Sul Joinville. Conscientizar os estudantes da Escola Sesi Joinville - Unidade Sul sobre os riscos da utilização de cigarros convencionais ou eletrônicos para saúde e sociedade através de um método chamado *Escape Room*, que consiste em uma sala com desafios/gamificação com conceitos relacionados ao tabagismo. Os estudantes do terceiro ano dividiram-se em equipes e receberam temas para pesquisar, sendo eles a legislação, saúde física e mental, efeitos ambientais e marketing, entre outros. Profissionais como médicos, dentistas e psicólogos realizaram palestras para a turma com objetivo de enriquecer sua pesquisa. Os estudantes montaram documentos de texto com a mesma, cartazes e banners informativos, placas impressas em 3D para divulgação. As regras e montagem do jogo *Escape Room* foram em uma sala de aula, sendo aplicado com as turmas de primeiros e segundos anos. Os resultados foram coletados através de questionários e a observação durante o jogo. Desenvolvendo o projeto os estudantes compreenderam os efeitos nocivos do tabagismo de forma holística. Os banners ampliaram os conhecimentos adquiridos em Mídias Digitais. Algumas etapas do *Escape Room* exigiram peças impressas na cortadora a laser, resultando num aprofundamento de Fabricação Digital e Modelamento Geométrico. Ao pesquisar e elaborar o projeto, foram desenvolvidos soft skills como comunicação assertiva, capacidade de liderança e de realizar

atividades colaborativas e, por a turma toda desenvolver um só jogo, várias reuniões foram feitas para que o jogo tivesse coerência. Os estudantes que participaram do jogo responderam um questionário desenvolvido no Google Forms evidenciando que o objetivo do projeto foi atingido, causando impactos positivos nas escolhas dos adolescentes. A turma responsável pelo jogo e os participantes da experiência puderam ampliar conhecimentos a respeito das consequências do tabagismo para o corpo humano, meio ambiente e para a sociedade através de uma metodologia ativa, um Escape Room que os desafia e torna protagonistas de suas escolhas.

Referências:

Menezes, A. M. B., Wehrmeister, F. C., Sardinha, L. M. V., Paula, P. do C. B. de., Costa, T. de A., Crespo, P. A., & Hallal, P. C.. (2023). Use of electronic cigarettes and hookah in Brazil: a new and emerging landscape. The Covitel study, 2022. *Jornal Brasileiro De Pneumologia*, 49(1), e20220290. <https://doi.org/10.36416/1806-3756/e20220290>

Rocha, S. A. V., Hoepers, A. T. de C., Fröde, T. S., Steidle, L. J. M., Pizzichini, E., & Pizzichini, M. M. M.. (2019). Prevalence of smoking and reasons for continuing to smoke: a population-based study. *Jornal Brasileiro De Pneumologia*, 45(4), e20170080. <https://doi.org/10.1590/1806-3713/e20170080>

Palavras-chave: *escape room*, projetos livres, tabagismo na adolescência.