

Descrição detalhada

“Na Peugada de Pedro & Inês” é uma das componentes exemplares do projeto que se pretende transdisciplinar de Educação em Contexto Não-Formal para o ensino e aprendizagem da obra *Os Lusíadas* de Luís Vaz de Camões. Trata-se de um *Escape Game Educativo* ao ar livre a realizar pelas ruas da aldeia do Moledo (Lourinhã), dirigido, principalmente, a alunos do 3º Ciclo do Ensino Básico. Através do jogo, os participantes são convidados a convocar conhecimento sobre a epopeia portuguesa, em particular sobre o episódio de Inês de Castro que surge no Canto III, e a explorar uma Mostra de Arte Pública que alude ao (des)amor de D. Pedro e D. Inês de Castro.

Este projeto resulta do encontro de múltiplos fatores: a identificação de necessidades didático-pedagógicas, interesses investigativos, o empenho em preservar o património cultural de uma região e, ainda, a vontade de disponibilizar um recurso educativo inovador e atrativo para o aluno do século XXI que pudesse coadjuvar na consecução da aquisição das competências definidas no *Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória* (PASEO).

A obra *Os Lusíadas*, de Luís Vaz de Camões, é hoje considerada uma obra universal, um elemento basilar da cultura europeia e, sobretudo, da cultura ocidental. A sua importância para a cultura portuguesa, enquanto elemento de memória coletiva e elemento identitário da nossa cultura, tem sido evidenciado por diferentes estudiosos camonianos. Dada a importância desta obra literária, diversos excertos de *Os Lusíadas* são de leitura obrigatória no 9º ano de escolaridade, sendo outros excertos de leitura sugerida para o 10º ano. Um dos excertos de leitura obrigatória para o 9º ano de escolaridade versa sobre o trágico amor do ainda Infante D. Pedro, filho primogénito de D. Dinis, e de D. Inês de Castro, aia da sua mulher D. Constança. O episódio histórico que envolveu estas duas figuras, D. Pedro e D. Inês de Castro, ecoa na cultura europeia erudita e popular desde a Idade Média da literatura à pintura ou ao cinema (Sousa, 1987). Em Portugal, circula ainda hoje um conjunto de lendas sobre os encontros e desencontros do par amoroso que comprovam a sua sobrevivência no imaginário coletivo. De entre as localidades portuguesas por onde passou o par amoroso, salienta-se a aldeia do Moledo, no concelho da Lourinhã, não apenas pelo acervo lendário que imortaliza o amor de Pedro e Inês, mas também porque oferece aos seus visitantes uma Mostra de Arte Pública que interpreta e reinterpreta o amor e a tragédia do par amoroso.

Não obstante a importância da obra camoniana e dos diferentes episódios estudados, a complexidade linguística, formal e narrativa de *Os Lusíadas* tem vindo a transformar-se, para o

aluno do século XXI, num obstáculo à sua compreensão e, consabidamente, causa-lhe pouco prazer de leitura. Torna-se, portanto, imperioso oferecer um recurso educativo inovador e atrativo que auxilie as abordagens à obra camoniana em contexto formal de educação, isto é, o estudo da obra em sala de aula.

O projeto “Na pegada de Pedro & Inês – Escape Game Educativo” emerge, por um lado, da necessidade de disponibilizar um recurso educativo em ambiente lúdico e de educação não-formal utilizável por professores como complemento e/ou apoio ao estudo da epopeia camoniana no 3º Ciclo do Ensino Básico e/ou no Ensino Secundário. Nesta sequência, este projeto visa contribuir para mitigar as dificuldades sentidas por professores e alunos aquando do estudo da obra camoniana, sedimentando a importância cultural da obra junto dos jovens.

Por outro lado, “Na pegada de Pedro & Inês – Escape Game Educativo” alavanca-se na vontade de contribuir para a preservação do património material e imaterial da aldeia do Moledo. Simultaneamente, preserva-se o património oral local associado às lendas sobre os encontros amorosos entre D. Pedro e D. Inês de Castro na aldeia, procura-se revalorizar e revitalizar a Mostra de Arte Pública (MAP) que alude ao par amoroso medieval português e, finalmente, valorizam-se os espaços físicos da localidade.

Um *Escape Game* trata-se de um jogo fundamentalmente de equipa, ao vivo e baseado em narrativas contextuais, no qual os jogadores descobrem pistas, resolvem enigmas, recolhem objetos e cumprem tarefas num ou mais espaços, de forma a alcançar um objetivo específico num período limitado de tempo (Nicholson, 2015; Borrego et al, 2017). Embora frequentemente referidos como *escape rooms*, a aplicação de *escape games* não implica necessariamente escapar de um local específico e a missão dos jogadores pode passar por resolver um crime, salvar uma personagem ou descobrir algo. O conceito nasceu no Japão, em 2007, e desenvolveu-se de forma significativa sobretudo nos últimos 5 anos, com mais de 7000 *escape rooms* identificadas mundialmente (Kroski, 2019).

Do ponto de vista pedagógico, os *escape games* são baseados numa abordagem sócio-construtivista (Vygotsky, 1978) na qual são os jogadores que aplicam e constroem o seu próprio conhecimento a partir da experiência direta e ao vivo na resolução de vários desafios para cumprirem determinada missão. Trata-se de uma forma de aprendizagem ativa em que, muitas vezes, a participação no jogo envolve a resolução de problemas complexos e envolve a interação entre pares, bem como a orientação por parte do “game master”, figura que conduz a experiência dos participantes.

Pela sua natureza motivacional, os *escape games* têm ganhado o interesse crescente por parte da academia, nomeadamente com a integração deste tipo de atividades nos programas de instituições educativas e bibliotecas, a criação de *escape games* educativos e, inclusivamente, a construção de kits para educadores (Rouse, 2017; Walsh e Spence, 2018; Lopez-Pernas et al, 2019).

A adaptação de *escape games* ao ensino começou a ser desenvolvida no final de 2015 com o objetivo primário de satisfazer as necessidades dos professores, nomeadamente a mobilização do conhecimento dos alunos de forma mais atrativa. Como sugerem Fotaris e Mastoras (2019), um *escape game* educativo trata-se de um “método instrucional que requer a participação dos participantes em atividades de jogo colaborativas explicitamente concebidas para o domínio, aquisição ou desenvolvimento de competências, de modo a cumprir determinado objetivo, através da resolução de enigmas relacionados com objetivos de aprendizagem claros, num período limitado de tempo” (p.2).

Por seu turno, pelo menos nas últimas três décadas múltiplos estudos têm reiterado a importância das aprendizagens em ambientes lúdicos (Hayes, 2020; Huizinga, 1951; Neto, 2001) e em contextos não formais de educação (Carron & Car-Hil, 1990; Hoppers, 2006; Trilla, 1996), patenteando a relação de complementaridade que estabelecem com o ambiente formal de educação, a escola. Também vários autores têm centrado a sua atenção nos processos de gamificação e nos contributos que a gamificação outorga ao processo de ensino e de aprendizagem quando aplicada em ambientes de aprendizagem e quando aplicada à educação (Fadel et al., 2014; Guigon et al, 2019; Marín, 2018). De facto, existe uma necessidade premente de inovação educativa com impacto positivo na experiência de aprendizagem (Serdyukov, 2017) e a aprendizagem baseada no jogo apresenta vantagens significativas ao nível da diversão e motivação, sendo promotora da experiência de *flow* (Csíkszentmihályi, 1975): estado psicológico de total imersão e foco que promove a experiência de aprendizagem (Fotaris e Mastoras, 2019).

De acordo com Guigon, Humeau & Vermeulen (2019), a criação de *escape games* educativos tem também como objetivo estimular competências como a intuição ou a resolução de problemas complexos num período de tempo limitado (que pode envolver aspetos específicos como, por exemplo, a auto-regulação emocional). Neste sentido, alguns estudos têm concluído que os *escape games* educativos promovem o trabalho de equipa e a colaboração (Ho, 2018), produzem elevados níveis de diversão (Peleg et al, 2019) e envolvimento (Zhang et al, 2019), contribuem para a interação social e comunicação, fortalecendo as relações sociais e contribuindo para o sentido de pertença ao grupo. Foi também identificada a melhoria de competências analíticas

como o pensamento crítico (Adams et al, 2018), resolução de problemas, criatividade e liderança (Foster & Warwick, 2018). Além destes aspetos, os alunos reportam ganhos na aprendizagem e aumento da motivação (Walsh & Spence, 2018). Por fim, esta tipologia de jogos constitui-se como método suplementar de revisão de conteúdos programáticos (Kinio et al, 2017).

Os maiores desafios da Escola atual, vertidos no *Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória*, prendem-se, exatamente, com a necessidade de construir aprendizagens que permitam aos alunos responder a desafios globais, principalmente aos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS) definidos pelas Nações Unidas, em 2015. Com efeito, a literatura reitera que os *Escape Games Educativos* estimulam o conhecimento e a aprendizagem e fomentam a intuição, a resolução de problemas em tempo limitado, a participação, o feedback imediato, a interação entre participantes, o envolvimento emocional. Os *Escape Games Educativos* permitem, por conseguinte, a construção e facilitação de aprendizagens que promovem a aprendizagem formal e o desenvolvimento humano integral para responder aos desafios globais, nomeadamente as referidas *soft skills*. Um jogo ancorado nos factos históricos relativos ao amor impossível entre D. Pedro e D. Inês de Castro pode ser uma ponte para a reflexão sobre valores ético-morais necessários à construção do indivíduo social (como sejam a justiça, a paz, equidade, etc.) e, ainda, pode ser uma ponte para o desenvolvimento e prática dos valores de responsabilidade e integridade, de excelência e exigência ou de curiosidade, reflexão e inovação definidos no PASEO (p.17).