

Considerações Metodológicas

Na primeira revisão sistemática de literatura realizada sobre escape games educativos, Fotaris & Mastoras (2019) analisaram 68 estudos publicados entre 2009 e 2019. Dos resultados obtidos, destacaram os estudantes universitários como sendo atualmente o principal público-alvo dos escape games educativos identificados (72,1%), seguido do ensino secundário (11,8%) e do nível básico (7,3%), facto atribuído à probabilidade de o ensino universitário beneficiar de mais recursos, incluindo para a investigação. Na sua maioria, os escape games educativos focam-se nas áreas da Saúde e Bem-Estar (29,4%), seguida das Ciências Naturais, Matemática e Estatística (22,1%), e das Ciências Sociais, Jornalismo e Informação (19,1%). Verifica-se, de facto, a inexistência de projetos de intervenção e investigação desta natureza no ensino básico, nomeadamente envolvendo a Língua Portuguesa, assim como a obra basilar d'Os Lusíadas.

Ainda, 76,5% dos escape games identificados são “físicos” (fazem uso exclusivo de objetos), 13,2% são “híbridos” e 10,6% são digitais. De acordo com os autores, as salas de aula e/ou laboratórios são os locais mais frequentemente usados para a realização de escape games, situação que apresenta limitações do ponto de vista da conceção de jogo. Por esse motivo, tem havido procura de espaços fixos específicos para a criação destes jogos, por parte das instituições educativas (por exemplo, bibliotecas, campus académicos ou edifícios de fábricas). Neste sentido, a utilização de espaços diferentes como o Moledo torna-se diferenciadora com uma dupla vantagem: a adesão/motivação/participação – aspeto identificado como negativamente influenciado em jogos digitais por não estimularem muitas vezes a interação e o trabalho em equipa – , e, pelo facto de ser ao ar livre, a diminuição risco em situação de “pandemia”.