

ANÁLISE MULTIMODAL DE ESCAPE ROOM EDUCACIONAL NO GENIALLY: LETRAMENTOS COM JOGOS DIGITAIS

Rafael Gabriel Assis ¹

RESUMO

A cultura digital permeia diversas tecnologias digitais de informação e comunicação, com uma multiplicidade de linguagens e respectivas hibridizações. Uma mídia comum a esse contexto, mas ainda relegada por professores no cotidiano são os jogos digitais. Apesar de a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais ser composta por uma amplitude de evidências em favor do uso eficaz de jogos em contextos educacionais, os professores, em muitos casos, não se veem munidos, eles próprios, de conhecimento suficiente sobre esses artefatos culturais e metodologias na sua utilização. Dessa forma, faz-se necessário buscar ferramentas complexas, em termos de linguagens, mas facilmente manejáveis por leigos em linguagem computacional, para produção de jogos como materiais didáticos com conteúdos adaptáveis pelo próprio professor a partir das suas necessidades pedagógicas. O estudo objetivou realizar a análise multimodal de uma ferramenta, o Genially, especificamente seus modelos de escape room educacionais, jogos digitais com intencionalidade pedagógica e características próprias ao gênero. No campo dos estudos dos letramentos, os multiletramentos, que enfatizam a diversidade de linguagens e de culturas, são fundamentais para refletir sobre as práticas e eventos de letramento, inclusive para materializar nossa metodologia centrada na análise de aspectos envolvendo multimodalidade. Como resultados percebemos que a convergência narrativa dos recursos multimodais analisados caracteriza material didático que possibilita o maior engajamento de estudantes. Além disso, o escape room educacional, por suas próprias características, favorece atividades com Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais voltadas para o conteúdo do interesse dos professores. Nesse sentido, o Genially se apresentou como uma ferramenta fácil de utilizar e com design que pode convergir para a intencionalidade pedagógica. Uma limitação é o uso pago de muitos recursos que poderiam favorecer uma amplitude maior de possibilidades de utilização para os professores nos ambientes educacionais.

Palavras-chave: Aprendizagem baseada em jogos digitais, Escape room educacional, Multiletramentos, Análise multimodal, Tecnologias educacionais.

INTRODUÇÃO

A cultura digital permeia diversas tecnologias digitais de informação e comunicação, com uma multiplicidade de linguagens e respectivas hibridizações (Santaella, 2003; 2014). Nesse contexto, há a experiência de avanço tecnológico e cultura de convergência de mídias, que mobilizam possibilidades e potencialidades em processos pedagógicos que fomentem nos estudantes acesso e fruição nessas linguagens. Dessa forma, evidencia-se a necessidade de os professores construírem e consolidarem

¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, rafael.assis@ifal.edu.br;

metodologias em que se sintam confortáveis com a utilização dessas mídias presentes na cultura digital (Belizário; Souza; Ragi, 2021).

Uma mídia comum a esse contexto, mas ainda relegada por professores no cotidiano educacional são os jogos digitais. Apesar de a Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (ABJD) ser composta por uma amplitude de evidências em favor do uso eficaz de jogos em contextos educacionais, os professores, em muitos casos, não se veem munidos, eles próprios, de conhecimento suficiente sobre esses artefatos culturais e respectivas metodologias na sua utilização. Dessa forma, faz-se necessário buscar ferramentas complexas, em termos de linguagens, mas facilmente manejáveis por leigos em linguagem computacional, para produção de jogos como materiais didáticos com conteúdos adaptáveis pelo próprio professor a partir das suas necessidades pedagógicas.

O estudo objetivou realizar a análise multimodal de uma ferramenta, o *Genially*², especificamente seus modelos de *escape room* educacionais digitais (em inglês *digital educational escape room - DEER*), nominados por eles de *escape games*, jogos digitais com intencionalidade pedagógica e características próprias ao gênero. Mais especificamente, buscou-se compreender como seriam as características e funcionalidades para sua utilização, tendo em vista a ABJD e a pedagogia dos multiletramentos, em contextos educacionais, por professores e estudantes, como recursos desenvolvidos como materiais didáticos e atividades.

A partir de uma pesquisa de natureza qualitativa e exploratória, fazendo uso de análise multimodal, observaram-se elementos e estruturas narrativas, interativas e linguagens multimodais, como sons, imagens estáticas, vídeos, entre outros. Assim, buscamos compreender como os modelos de DEER na plataforma *Genially* e seus respectivos recursos podem ser parte em processos pedagógicos que fomentam a aprendizagem de estudantes e experiências significativas com as linguagens presentes na cultura digital.

Há potencialidades significativas na plataforma *Genially* para a produção de materiais didáticos interativos, inclusive os modelos de *escape games* apresentados nela. Entre esses, a convergência semiótica dos diversos modos de linguagem, para produzir um mundo de jogo próprio, e a interatividade facilitam a imersão e propiciam condições para a aprendizagem das temáticas desenvolvidas. Há limitações significativas, como os modelos serem em língua inglesa e alguns recursos pagos tornarem o processo de inserção

² <https://app.genially.com/>.

de mídias potencialmente mais trabalhoso, especialmente sons e vídeos, exigindo mais tempo para o planejamento pelos professores.

METODOLOGIA

O estudo foi qualitativo, para possibilitar que as múltiplas dimensões do *Genially* como ferramenta para desenvolvimento de jogos educacionais do tipo Escape Room pudessem entrar em perspectiva analítica. A abordagem qualitativa possibilita a compreensão do objeto como um fenômeno complexo em profundidade (Mattar; Ramos, 2021). A pesquisa é exploratória, pois os pontos de vista sobre o *Genially* são explorados buscando aspectos novos (Sampieri; Collado; Lucio, 2013).

A partir da pedagogia dos multiletramentos, no campo dos estudos dos letramentos, utilizamos a categoria da multimodalidade, que envolve a integração entre modos de linguagem diversos produzindo uma mensagem, um fenômeno comum na cultura digital (Cazden *et al*, 2021). Tendo em vista essa categoria, investigamos as potencialidades e limitações de modelos de DEER, jogos digitais que podem ser apropriados e utilizados pelos professores em sala de aula, com a alteração dos conteúdos para favorecer as práticas pedagógicas dos professores e os temas que estes querem desenvolver ao longo dos processos didáticos.

A análise se voltou para dois aspectos principais, a partir da análise multimodal. Um dos aspectos é a possibilidade de uso de linguagens diversas, a partir dos modelos de jogos educacionais propostos. O outro é refletir sobre as características dos modelos de DEER, a partir das linguagens, inclusive as dos jogos, e avaliar possibilidades de sua incorporação em práticas pedagógicas. Nesse sentido, a pretensão é apontar possibilidades a partir da análise, já que as potencialidades e criatividade de uso de ferramentas como essa por professores são diversificadas e qualificadas a partir de seus próprios saberes e práticas.

REFERENCIAL TEÓRICO

A cultura digital é partilhada por todos nós, de formas diversas, em muitos casos com severa exclusão. Uma das funções da educação é diminuir essas distâncias e possibilitar aos sujeitos experiências que os possibilitem o pleno desenvolvimento no contexto em que estão inseridos (Cazden *et al*, 2021). Uma dimensão importante da

cultura é a concepção de convergência, em que múltiplos tipos de tecnologias digitais da informação e comunicação são confluentes na interação entre os sujeitos e os diversos tipos de mídias (Jenkins, 2013).

A cultura da convergência ocorre no contexto do sujeito. Podemos ter a sensação de que os dispositivos avançam para uma convergência hipermídia, o que também ocorre, mas não haverá um dispositivo único que conflua todas as necessidades e desejos (Jenkins, 2013). A conexão está no sujeito, que, quanto mais competente, mais dialoga com as mídias a partir das suas experiências. Se, ao assistir um filme na tela da televisão, o sujeito se interessa por uma música, ele tenta descobrir a banda a partir da letra no celular, conecta a caixa de som por conexão sem fios à televisão e entra na plataforma de vídeos onde coloca um show da banda. A televisão tem acessos diferentes das outras, mais convergentes, mas quem conecta mídias e dispositivos é o sujeito.

A ênfase dessas definições escolhida para esse estudo foi a das linguagens e mídias, dos meios informacionais. Isso ocorreu por causa da compreensão de que os contextos educacionais, para o pleno desenvolvimento dos estudantes, exercício da cidadania e qualificação para o trabalho só são exequíveis a partir de uma perspectiva que envolva letramentos nas linguagens presentes na cultura digital. A pedagogia dos multiletramentos (Cazden *et al*, 2021; Rojo; Moura, 2019) norteia esse ponto de vista no nosso estudo. É comum que professores e estudantes façam uso cotidiano de diversos tipos de mídia em seus contextos fora do ambiente de aprendizagem, entretanto os professores têm dificuldade de inserir metodologias e atividades com tecnologias digitais da informação e comunicação (Belizário; Souza; Ragi, 2021). Por isso, uma abordagem que sobreleve a diversidade de linguagens e a pluralidade de culturas, os multiletramentos, possibilita aos professores conceber o uso dessas linguagens e aos estudantes se apropriar delas em situações de letramento na conjuntura cultural predominante.

Os multiletramentos, que envolvem fomentar a aprendizagem em múltiplas linguagens e presentificando a diversidade de culturas, informam processos pedagógicos em que o texto verbal, oral ou escrito, comumente está incorporado nas comunicações com outras linguagens, como sons, imagens estáticas, audiovisual, gestos etc. Assim, a hibridez, uma das características da cultura digital pode ser contemplada com experiências em múltiplas linguagens integradas nos processos pedagógicos. (Rojo; Moura, 2019)

Nesse sentido, um conceito relevante é a multimodalidade, que se torna categoria de análise do estudo. Ele se refere ao fenômeno em que, em uma mesma comunicação, diferentes modos de linguagens são utilizados de forma integrada (Cazden *et al*, 2021). Dessa forma, uma imagem estática compõe sentido com um texto verbal, por exemplo, em um painel de propaganda de rua, de forma que a imagem sem o texto ou vice-versa não trariam o sentido esperado. A comunicação multimodal está presente em mídias anteriores à cultura digital, como livros, mas sua presença na atualidade é massiva e proliferada. Pensar as plataformas e recursos digitais educacionais a partir da multimodalidade pode auxiliar professores a construírem metodologias e utilizarem recursos educacionais, com uma abordagem de multiletramentos, que fomente aprendizagem que seja significativa para os estudantes e seus futuros, tanto para construção de suas expressões, quanto de seus papéis sociais (Cazden *et al*, 2021; Street, 2014).

Um dos recursos digitais que possibilitam leitura multimodal e têm sido bastante estudados por seus usos na educação são os jogos digitais. A aprendizagem baseada em jogos digitais (ABJD) prevê algumas formas de utilização dos jogos digitais com intencionalidade pedagógica, como reflexão e atividades a partir de jogos comerciais – utilizados comumente para entretenimento – , jogos sérios – desenvolvidos primordialmente para fins pedagógicos – e o próprio desenvolvimento dos jogos, que pode suscitar diversas formas de conhecimento, inclusive sobre os conteúdos selecionados e as linguagens de jogos (Prensky, 2012; Van Eck, 2015). Dentre essas, os modelos de DEER presentes na plataforma *Genially* possibilitam as duas últimas, já que há facilidade no desenvolvimento do tipo de jogo que exploraremos no estudo.

A ABJD tem bastantes evidências a seu favor, considerando contextos educacionais formais (Van Eck, 2015). As metodologias e materiais didáticos contendo jogos digitais e suas linguagens têm se mostrado significativas para as práticas pedagógicas, inclusive para os multiletramentos, convergindo para as demandas presentes dos estudantes para o seu desenvolvimento e condição expressiva na cultura digital (Cruz, 2021; Borges, 2022). Apesar disso, como outros recursos, os jogos digitais, inclusive os DEER, demandam conhecimento dos professores para utilização de forma adequada à intencionalidade pedagógica nos processos educacionais.

Os escape rooms, em uma definição tradicional, são jogos presenciais com grupos em que, a partir de desvendar de pistas, resolução de quebra-cabeças, realização de tarefas, em ambientes determinados, algum objetivo especificado é alcançado,

comumente sair do cômodo em um período de tempo especificado (Nicholson, 2015). Os escape rooms educacionais, por suas vez, são aqueles que podem favorecer “aprendizagem baseada nas interações dos jogadores, (...) na experiência do jogo e imersão dos jogadores durante” a realização da atividade, o que envolve determinada temática e narrativa constitutiva (Silva, 2023, p. 38). Além disso, há a possibilidade de DEER, aqueles realizados com tecnologia digital, seja compondo a experiência presencialmente, ou de forma integral, até como aparato para a situação da educação online (Makri; Vlachopoulos; Martina, 2021).

A estrutura interativa proporcionada pela plataforma *Genially* possibilita a utilização de modelos para produção de materiais didáticos que eles nomeiam como *escape games*. É relevante compreender que o recurso educacional a ser produzido a partir dos modelos disponibilizados podem ser utilizados de diversas formas. Os recursos audiovisuais, em um jogo digital completo, com atividades e objetivo final presentificados no recurso, podem ser alterados para as necessidades temáticas e de conteúdo do professor. Além disso, apesar de um estudante individualmente, poder jogar do início ao fim, por exemplo na modalidade a distância, a metodologia pode envolver a utilização em sala de aula, síncrona ou presencial, com mais estudantes, em grupo, com acompanhamento do professor como mediador da atividade. Dessa forma, os objetivos pedagógicos, envolvendo ABJD e aprendizagem experiencial com as linguagens da cultura digital, envolvem competências docentes de diversos tipos, inclusive pedagógicas, digitais, para utilização da ABJD e de desenvolvimento social (Silva, 2023).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Um aspecto de nossa análise multimodal, a partir de modelos de *escape games* disponibilizados na plataforma *Genially*, é a convergência dos elementos nas estruturas narrativas organizadas. Assim, a trilha sonora, os botões de interatividade, as imagens e os objetivos dos jogos, todos esses aspectos têm elementos gráficos estáticos e em movimento, com aproximação semiótica de estruturas de cores, tipos de traços, temas etc. A partir de nossa percepção, essa convergência temática possibilita maior engajamento do estudante na narrativa. Isso se dá porque o mundo do jogo digital fica verossímil e fomenta a imersão durante a atividade.

A abordagem da ABJD propõe diversas possibilidades de interação com os jogos digitais, inclusive suas linguagens, no caso de atividades ou materiais didáticos

gamificados (Van Eck, 2015). A análise, a partir das características relativas aos jogos, indica alguns usos possíveis com os *escape games* propostos a partir de modelos no *Genially*. Primeiramente, excetuando a utilização de jogos comerciais, que não é o caso, já que os modelos facilitam a construção pelos próprios professores ou estudantes, a utilização pode envolver desenvolvimento de jogos da temática pretendida pelo professor, atividade de desenvolvimento pelos próprios estudantes e materiais didáticos gamificados, que podem fazer parte de atividade em sala de aula, como, por exemplo, atividades com as linguagens dos jogos.

Um aspecto que fará parte da reflexão para o desenvolvimento de processos pedagógicos em uma dessas três alternativas é a possibilidade de utilização também em pelo menos três cenários pedagógicos. Um deles é a utilização do DEER como atividade pedagógica completa, em grupo ou não, com o estudante jogando o jogo e ele servindo como motivação para os processos pedagógicos, sejam introdução temática, avaliação, entre outros. Outro é a constituição de um jogo híbrido com partes digitais, com interação entre elementos digitais e outros presentes no ambiente presencial, constituindo processos pedagógicos em mais de um espaço. Um terceiro com mediação pedagógica própria é a utilização do DEER como material didático para a modalidade a distância, em que a sala de aula pode se constituir no encontro síncrono, aproximado ao jogo híbrido, ou no ambiente virtual de aprendizagem, com utilização aproximada à de atividade pedagógica unificada, que servirá a processos pedagógicos no curso proposto.

Acerca das características presentes nos *escape games* do *Genially*, que envolvem as próprias linguagens dos jogos, apontamos a convergência narrativa, o mundo do jogo e a interatividade. Há elementos que são específicos de DEER que se presentificam na plataforma e compareceram na análise. Um deles envolve um aspecto da mecânica, que é a estrutura em sequência. Um tipo de *escape room* envolve a resolução de problemas em uma sequência, em que, em um ordenamento lógico, a parte seguinte é aberta após a anterior ter sido experienciada e solucionada. Após todas as partes abertas e a última desbloqueada, o objetivo é alcançado, conforme apontado pela narrativa construída (Silva, 2023). Assim, por exemplo, para narrativas de horror com fantasmas, o fim é ter coletado as memórias que os libertam para o além, nas lições de um curso, o fim é um diploma, em um de história da arte, o fim é ser recompensado, após coletar as obras de arte, com moedas antigas. Assim, ficam evidenciados aspectos das linguagens dos jogos digitais, como interatividade, imersão, regras, desfechos, entre outros. As diversas

linguagens da cultura digital, inclusive as dos jogos digitais, podem, então, ser trabalhadas em uma perspectiva de multiletramentos, a partir dos *escape games* do *Genially*.

Essa plataforma é uma ferramenta com usabilidade pragmática, facilitada para o usuário desenvolver seus próprios recursos, com opções de interatividade. Os modelos de *escape games* propostos nela apresentam convergência semiótica, que promove maior chance de imersão ao estudante em contextos educacionais. As possibilidades de metodologias, a partir da perspectiva dos multiletramentos e da ABJD são diversas e incluem metodologias ativas, com participação engajada do estudante na atividade para fomentar aprendizagem.

A plataforma apresenta algumas limitações significativas para as práticas pedagógicas. Os modelos estão em língua inglesa. Apesar dos múltiplos recursos que envolvem tradução nos navegadores, plataformas e recursos digitais, caso a situação de letramento não envolva a língua inglesa, esse pode ser um entrave ou uma situação desafiadora, tanto para professores não falantes de língua inglesa quanto para estudantes de temáticas diversas à essa língua. Ou seja, caso essa ferramenta seja escolhida e o desenvolvedor do material didático não seja letrado na língua inglesa, adiciona-se ao desenvolvimento a utilização de recursos de tradução, o que pode tornar mais trabalhoso e menos facilitado o uso do recurso.

Outro elemento apontado como uma limitação a partir da análise multimodal dos modelos de *escape games* na plataforma *Genially* é que há recursos pagos. Entre os recursos pagos, um é a possibilidade de enviar arquivos digitais de áudio e vídeo a partir do dispositivo do desenvolvedor, computador ou celular. A possibilidade de esses arquivos serem enviados para outras plataformas da internet, como drives e plataformas de áudio e vídeo é gratuita, mas caso o desenvolvedor no processo pedagógico, professor ou estudante, tenha o arquivo no dispositivo, é adicionada a etapa de disponibilizar em outra plataforma para poder incorporar ao DEER no *Genially*. De novo, a partir do letramento digital, esse pode ser um entrave para a realização de algumas formas mais ágeis de atividades de desenvolvimento, além de a adição de uma etapa tornar a utilização menos facilitada dos recursos na plataforma, algo mais laborioso. Isso é contornável, mas pode envolver a necessidade de alterações nas atividades pretendidas ou adição de tempo ao planejamento dos materiais didáticos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos educacionais do tipo escape room, inclusive os digitais, podem ser importantes recursos para processos pedagógicos com engajamento e participação ativa dos estudantes na própria aprendizagem. Nesse sentido, diversas possibilidades de incorporação a práticas em sala de aula se apresentam a partir dos modelos de *escape games* da plataforma digital *Genially*. A partir de nossas análises, indicamos que há limitações que podem implicar contextos em que a utilização é desaconselhável, por exemplo, professores com pouco tempo de planejamento ou atividades com estudantes desenvolvendo os próprios jogos, em que o desenvolvedor (professor ou estudantes) tenha dificuldades com a língua inglesa ou manejo de repositórios de áudio e vídeo na internet.

Apesar disso, há muitas potencialidades e formas de uso, envolvendo modalidades presenciais, híbridas e à distância, atividades envolvendo desenvolvimento e jogo por múltiplos atores educacionais, possibilitando uma aprendizagem ativa por parte dos estudantes. Além disso, as múltiplas linguagens e a possibilidade de lidar com aspectos das linguagens de jogos, como a interatividade, a narrativa, a imersão, entre outros, a partir de temáticas do ambiente escolar potencializa a diminuição da cisão entre contextos educacionais formais e as formas de comunicação presentes na cultura digital, que todos partilhamos, com maior ou menor nível de exclusão.

Pesquisas futuras, a partir do que se aponta nesse estudo, podem se desenvolver na direção de compreender melhores percursos para formação inicial e continuada de professores no desenvolvimento e utilização de materiais didáticos como os escape rooms educacionais, inclusive os DEER. Nesse sentido, uma questão importante é compreender como o professor pode se apropriar das linguagens múltiplas e diversidade de culturas presentes na cultura digital, incluindo os jogos e suas respectivas linguagens. Por fim, com a perspectiva da ABJD, pesquisar o desenvolvimento de jogos pelos próprios estudantes pode auxiliar a compreender como o contato criador com as linguagens pode fomentar letramentos sobre os jogos digitais, que incluam a compreensão crítica de como eles produzem sentidos, a partir de suas características narrativas, interativas, imersivas, multimodais, entre outras.

REFERÊNCIAS

BELIZÁRIO, Vanilda Aparecida; SOUZA, Teciene Cássia de; RAGI, Taisa Rita. Hipermídia: contribuições para o processo de formação de professores. **Macabéa – Revista Eletrônica do Netlli**, Crato, v. 10, n. 8, p. 180-190, 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3A2uBoL>. Acesso em: 20 out. 2024.

BORGES, Celia Nunes Pereira. Videogames como textos nas aulas de Língua Inglesa: dimensão do sistema de jogabilidade e a abordagem multimodal. **Kiri-Kerê-Pesquisa em Ensino**, v. 1, n. 8, p. 131-149, ago. 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/kirikere/article/view/37940>. Acesso em: 20 out. 2024.

CAZDEN et al. **Uma pedagogia dos multiletramentos**: desenhando futuros sociais. Belo Horizonte: LED, 2021.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2013.

CRUZ, Dulce Márcia. Jogar, analisar, criar jogos e refletir sobre seu uso em práticas pedagógicas. **Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 30, n. 64, p. 158-180, out. 2021. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-70432021000400158&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 20 out. 2024.

MAKRI, Agoritsa; VLACHOPOULOS, Dimitrios; MARTINA, Richard A. Digital escape rooms as innovative pedagogical tools in education: a systematic literature review. *Sustainability*, v. 13, n. 8, 4587. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/su13084587>. Acesso em: 20 out. 2024.

MATTAR, João; RAMOS, Daniela Karine. **Metodologia da pesquisa em educação**: abordagens qualitativas, quantitativas e mistas. São Paulo: Edições 70, 2021.

Nicholson, Scott. Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. 2015. Disponível em: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf> Acesso em: 20 out. 2024.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac, 2012.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Letramentos, mídias, linguagens**. São Paulo: Parábola, 2019.

SAMPIERI, Roberto Hernández; COLLADO, Carlos Fernández; LUCIO, María del Pilar Baptista. **Metodologia de pesquisa**. Porto Alegre: Penso, 2013.

SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 10, n. 22, p. 23-32, 2003. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/revistafamecos/article/download/3229/2493>. Acesso em: 20 out. 2024.

SANTAELLA, Lucia. Gêneros discursivos híbridos na era da hipermídia. **Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso**, v. 9, n. 2, p. 206-216, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S2176-45732014000200013>. Acesso em: 20 out. 2024.

SILVA, Emerson Michael Pereira da. **Autoavaliação docente para o planejamento, desenvolvimento e avaliação da Educacional Escape Room**. 2024. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Educação, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2023.

STREET, Brian. **Letramentos sociais: abordagens críticas do letramento no desenvolvimento na etnografia e na educação**. São Paulo: Parábola, 2014.

VAN ECK, Richard. Digital game-based learning: still restless, after all these years. **Educause review**, v. 50, n. 6, p. 13-28, 2015.