

HANDBOOK

ESCAPE
ROOM
WORKFLOWS OF
INNOVATION

IPSANTARÉM



Handbook do Escape Room Workflows of Innovation

Informação sobre o 1.º Escape Room – Workflows of Innovation no IPSantarém

Instituto Politécnico de Santarém, Escola Superior de Educação, agosto de 2020

Autores: Maria Potes Barbas, Isabel Falé, Mário José, Elsa Casimiro e João Domingos.

Edição Gráfica: Mário José

ISBN: **978-989-54541-5-0**

ÍNDICE

<i>INTRODUÇÃO</i>	4
<i>STORYTELLING</i>	8
<i>INTERAÇÃO: MEIOS E MATERIAIS COM STORYTELLING</i>	18
<i>REGRAS</i>	24
<i>PROTEÇÃO DE DADOS</i>	25
<i>IMPACTO(S)</i>	26

INTRODUÇÃO

O ESCAPE ROOM - ENQUADRAMENTO

A construção de um *Escape Room* na Escola Superior de Educação (ESE) do Instituto Politécnico de Santarém (IPSantarém) tem a sua origem e enquadramento num Curso, não conferente de grau, em “Literacia Digital para o Mercado de Trabalho” para jovens com Dificuldade Intelectual e Desenvolvidamental (DID) com grau de incapacidade igual ou superior a 60%.

Trata-se do primeiro modelo de formação e educação inclusiva em contexto de ensino superior para deficiência intelectual. O seu objetivo é promover e facilitar a inclusão social, laboral e empregabilidade dos referidos jovens, através da sua capacitação e desenvolvimento de competências específicas em literacia digital ajustadas às necessidades do mercado de trabalho, com vista a construir um perfil profissional ajustado.

As características especiais deste público-alvo e os desafios que se lhe colocam relativamente à sua inclusão e empregabilidade têm exigido a construção de métodos e meios inovadores de aprendizagem e de desenvolvimento de competências.

É neste âmbito que surge a construção do presente *Escape Room*. Promovido pela ESE do IPSantarém e apoiado pela Fundação La Caixa – BPI, este projeto materializa-se no desenvolvimento de um Espaço, físico e conceptual/pedagógico, onde são implementadas “experiências imersivas”, nomeadamente com os jovens estudantes com DID, para a sua capacitação e para o desenvolvimento de competências críticas ligadas à inclusão social, empregabilidade e ao empreendedorismo.

Trata-se de um Espaço de capacitação onde será colocada em prática uma metodologia de jogo, um exercício que combina uma experiência imersiva lúdica e ao mesmo tempo um propósito pedagógico muito forte, especificamente desenhada para o efeito e para este público-alvo.

INTRODUÇÃO

OBJETIVOS

Pretende-se, com a criação do presente *Escape Room*, fornecer uma metodologia de aprendizagem, prática e lúdica, que possa servir de base ao desenvolvimento prático das competências que são objeto de trabalho nas várias unidades curriculares que estes jovens estudantes frequentam.

De forma específica pretende-se:

- Proporcionar uma experiência que amplifique os comportamentos naturais dos participantes, permitindo aos observadores um registo mais fiel das reações aos desafios propostos.
- Facilitar e acelerar o desenvolvimento de competências comportamentais críticas para a empregabilidade e inclusão de jovens com DID.
- Proporcionar uma experiência diferenciadora, duradora e memorável aos participantes em contexto de formação comportamental e de avaliação, entre outros exercícios de análise e desenvolvimento de competências.
- Criar mais um elemento diferenciador da Formação para a Literacia Digital para o Mercado de Trabalho, potenciando a predisposição para a realização de projetos integrados, com outras Escolas Superiores e Politécnicos, assim como estimular a participação alargada deste e de outros públicos-alvo, em novos desafios e jogos ligados à empregabilidade, inclusão e empreendedorismo.

DO PLANEAMENTO À IMPLEMENTAÇÃO

Desenhado para pequenas equipas, dadas as características deste público-alvo (neste caso com 2 ou 3 elementos cada), o presente *Escape Room* consiste na experientiação de um cenário imersivo, de jogo, de procura de emprego e entrevista, onde é explorada a forma como alguns comportamentos-chave são manifestados, sob pressão, em contextos mais adversos, e em ambiente de grupo.

Foram assim concebidas 3 salas (as ditas “salas de fuga”), onde os participantes entrarão num cenário que motiva a exploração de informação sobre a temática

INTRODUÇÃO

da empregabilidade e inclusão e são confrontados com objetivos a atingir, pistas a descobrir e enigmas a decifrar, de forma a “escaparem” de uma sala e entrarem noutra, e conseguirem, desta forma, chegar a uma entrevista bem sucedida, já na 3ª sala.

Os “jogadores” serão colocados em situações amplificadas dos momentos-chave para o seu ingresso e inclusão no mercado de trabalho, nomeadamente na procura de emprego e na entrevista, onde o tempo é invariavelmente curto e o ambiente diferente do habitual e, como consequência, nem sempre permite tomar as melhores decisões. Pretende-se assim que, num curtíssimo espaço de tempo – o tempo do jogo, se evidenciem os comportamentos naturais de cada estudante, as suas competências e capacidades, a sua atitude perante a pressão ou a incerteza/desconhecido, os traços de personalidade e até o compromisso que o estudante revela para com o grupo.

Em consequência, a construção dos espaços e respetivo cenário de jogo, regeram-se pelos seguintes princípios:

- Proporcionar informação e desafios de aprendizagem sobre o enquadramento do Direito ao Trabalho, as organizações associadas, o Trabalho e os Compromissos da Agenda 2030;
- Motivar para a aprendizagem e conhecimento, e desenvolver competências críticas ligadas à empregabilidade, inclusão e empreendedorismo;
- Estimular a procura de emprego e sensibilizar para a importância de ter um CV bem construído;
- Sensibilizar para a importância de uma boa preparação da entrevista de emprego e os seus vários passos.

A materializar estes princípios, foram construídas 3 salas:

- Sala 1 - Entrada: O Trabalho; Breve introdução – Direito ao trabalho; O trabalho na Agenda 2030; o CV;
- Sala 2 - Preparação para a entrevista de emprego - procurar anúncio, *dress code* para a entrevista, comportamento na entrevista;
- Sala 3 - A entrevista de emprego.

INTRODUÇÃO

Estas salas são constituídas por mobiliário, equipamentos e *gadget's* (tecnológicos e/ou mecânicos), consoante as necessidades que advêm dos próprios “enigmas”/ puzzles criados para o efeito. Cada sala foi criada e desenhada de raiz, desde a sua compartimentação, instalação de redes, equipamentos e decoração.

No entanto, os vários materiais selecionados são, na sua maioria (e sempre que foi possível), materiais reutilizados, partilhados, reparados e reciclados, alargando assim o ciclo de vida dos mesmos, favorecendo e promovendo a economia circular.

A suportar estas salas, existe ainda uma 4ª sala, mas de comunicações e de *backoffice* para apoio às salas onde decorre o jogo.

As salas construídas, o cenário de jogo, o *storytelling* e a interação entre materiais e meios, que serão apresentados em detalhe neste handbook, pretendem assim, e em consequência, materializar o *Escape Room- A Entrevista* e alcançar os seus objetivos.

O planeamento das salas, a dinâmica concebida e os artefactos presentes ao longo do jogo visam, desde o início, assegurar que todas as áreas de intervenção estejam em sintonia e seja criado o fator surpresa no jogador, para assim lhe permitir “viajar no tempo e no espaço”.

Pretende-se que este exercício de jogo proporcione momentos únicos e memoráveis entre os participantes, individualmente e em equipa. Mais do que um momento meramente lúdico, o grupo e cada elemento, no final do jogo, são desafiados a refletir sobre os seus comportamentos e a debater os resultados da sua performance no *Escape Room*, com o professor/formador especializado.

Acreditamos assim que a dinâmica proposta resulte num efetivo contributo e motivação para o desenvolvimento de competências críticas para a empregabilidade e inclusão de jovens com DID.

STORYTELLING

O presente *Escape Room* é composto por 3 salas e uma sala de apoio e suporte, conforme se apresenta abaixo.

3 Salas



A sequência de jogo é realizada sala a sala.

SALA 1 – ENTRADA: O TRABALHO

Breve introdução – direito ao trabalho; o trabalho na agenda 2030; CV

Cenário:

- Paredes brancas;
- Fotografias pequenas emolduradas e pregadas na mesma parede:
 - Fotografia de uma moeda de 10 centavos portugueses de 1948;
 - Fotografia do Arco do Triunfo;
 - Fotografia da Assembleia Geral das Nações Unidas no dia em que a Declaração dos Direitos Humanos foi proclamada – 10 de dezembro de 1948;
 - Imagem do dia internacional dos Direitos Humanos.
- 1 Calendário na parede a assinalar o mês de dezembro;
- 1 Relógio projetado no teto.

Mobiliário:

- Cofre com cadeado que se abre com o código “1948” que tem dentro 6 objetos: 1 brinquedo de criança, 2 cartas escritas à mão em papel amarelado, 1 foto (ver abaixo), 1 lupa, 1 agenda;

STORYTELLING

- 1 Cesta de papéis com 3 papéis amarrotados (1 deles esconde uma pista);
- 1 *Tablet* com software de leitura de QR Code;
- 1 Mesa com vários jornais espalhados, revistas, panfletos, 1 fita métrica, papel de escrita, 1 colher de pau, 3 livros encadernados com capa de papel de revista ou de jornal ou com papel amarelado (numa das capas, por dentro, está escrita uma pista), um copo e uma tesoura;
- QR Code na porta de entrada – Vídeo sobre Agenda 2030 (<https://youtu.be/LBZBfEJAoj4>);
- Cortinados que têm escondida a chave das gavetas da secretária;
- Secretária, com 3 gavetas fechadas à chave;
- 1 porta canetas com marcadores de várias cores, cola de papel;
- 1 candeeiro de mesa;
- 1 impressora.

Fotos de parede:



STORYTELLING

Foto dentro do baú:



Poster da Agenda 2030 – Prioridades de Portugal= O4 – Educação de Qualidade; O5 – Igualdade de género; O9 – Indústria, Inovação e Infraestruturas; O10 – Reduzir as desigualdades; O13 – Ação Climática; O14 – Proteger a vida marinha.

Sequência do jogo na sala 1

1. Direito ao trabalho – Universal

Começa na sala 1 e decorre na sala 1.

Os jogadores entram na sala 1 e recebem a primeira pista no telemóvel:

PISTA 1 - “TODOS TEMOS DIREITOS E DEVERES. UM DOCUMENTO FUNDAMENTAL PARA A HUMANIDADE. PARA APRENDER É PRECISO DESVENDAR NOVOS MUNDOS. E É O 23º QUE QUEREMOS CONHECER, POR ISSO, ENVIA SMS.”

Os jogadores ambientam-se à sala, observando os objetos existentes.

As pistas para a abertura do cofre com cadeado estão escondidas nas fotos e no calendário. A chave que abre o cofre encontra-se atrás da foto da moeda de 1948, data que é o código que abre o cofre. O cofre tem vários objetos no seu interior, entre eles, uma foto com a Declaração Universal dos Direitos Humanos. Após identificado o documento, os jogadores têm que procurar o texto da declaração no *tablet*, identificar o artigo 23º e enviá-lo por SMS para receberem a próxima pista.

STORYTELLING

2. Compromisso Agenda 2030 - Portugal

Uma vez decifrada e concluída a pista 1, os jogadores recebem a segunda pista no telemóvel:

PISTA 2 - “COLOQUE NA AGENDA OS COMPROMISSOS PRIORITÁRIOS QUE NÓS, PORTUGUESES, ASSUMIMOS CUMPRIR ATÉ 2030. TANTOS QUANTOS OS DO COFRE NO VÍDEO SE DESTACARÃO. O CÓDIGO DE 9 DÍGITOS DA AGENDA PORTUGUESA DESVENDA A PISTA 3.”

Os jogadores devem voltar ao cofre para contar o número de objetos que aí estão (6) e para recuperar a agenda. Um QR Code escondido na porta de entrada da sala levará ao vídeo da Agenda 2030 ((<https://youtu.be/LBZBfEJAoj4>)).

Os 6 objetivos prioritários da Agenda Portuguesa para 2030 estão espalhados por toda a sala: debaixo da mesa (1), numa das cartas escritas à mão dentro do cofre (1), dentro da encadernação de 1 livro (1), num papel amarrado na cesta de papéis (1), no meio de um jornal (1) e na colher de pau (1).

O código da agenda portuguesa, que corresponde à organização linear dos números dos objetivos prioritários, com 9 dígitos – 459101314 – deve ser submetido no *tablet*, dando acesso à **PISTA 3**: A LOCALIZAÇÃO DE UMA CHAVE NA SALA.

3. Quero trabalhar – Eu

Os jogadores continuam a exploração dos objetos da sala.

Os cortinados escondem uma secretária com 3 gavetas fechadas à chave, 1 candeeiro de mesa e 1 impressora. A chave abre apenas uma gaveta: a gaveta 3. Na gaveta 3 encontra-se um documento com o tipo de informação necessária para organizar um primeiro *curriculum vitae* e uma chave que abre a gaveta 1.

STORYTELLING

O texto do documento:

“Cada CV deve ser especial na forma como se apresenta do ponto de vista estético.

Constrói o teu CV, mas antes assegura-te que sabes exatamente que informação deves colocar.

- ✓ *Dados pessoais* – Nome, contacto, nacionalidade, local de residência, social media;
- ✓ *Descrição de características pessoais e de competências pessoais;*
- ✓ *Nível de Educação;*
- ✓ *Experiência Profissional;*
- ✓ *Interesses pessoais e outras atividades fora da profissão, como voluntariado.”*

No fundo da gaveta 1, encontra-se a chave numérica para aceder ao Quizz “**O Meu CV**” no *tablet*.

Cada jogador completa o Quizz, elabora um CV individual e imprime-o para poder passar para a sala seguinte. A entrega do CV impresso à entrada da sala 2 é a chave para prosseguir o jogo.

SALA 2 - PREPARAÇÃO PARA A ENTREVISTA DE EMPREGO

Procurar anúncio, dress code para a entrevista, comportamento na entrevista.

Cenário:

- Paredes brancas;
- 1 Parede com uma combinação de papéis de jornal e com anúncios de *sites* para procura de emprego (a palavra “FELICIDADE” a aparecer em grandes letras e numa das letras a indicação: “Procura e seleciona um emprego”);
- 1 Poster com várias profissões;

STORYTELLING

- 1 relógio de parede.

Mobiliário:

- 1 Banco com um *tablet* fixo, o código para entrar é a pontuação obtida na tarefa de *dress code*;
- 1 Mesa com vários jornais com anúncios de emprego;
- 1 *Tablet*;
- 1 Espelho grande, com a pontuação para cada peça de roupa adequada nas costas colocadas de pernas para o ar, colocado em frente ao bengaleiro vazio;
- 1 Estante com livros encadernados e sem encadernação, 1 sobre regras de etiqueta encadernado com papel;
- 1 Arca com vários acessórios de roupa, esconde o símbolo de uma câmara fotográfica:
 - Chapéus de homem e de mulher formais, chapéus coloridos, bonés, cabeleiras;
 - Gravatas com bonecos, gravatas clássicas;
 - T-shirts com bonecos e t-shirts discretas;
 - Camisas de homem havaianas e brancas e de mulher brancas e discretas;
 - Calças de ganga com buracos, calções, calças clássicas;
 - Casaco de pele gótico, casaco normal de homem e de mulher;
 - Sapatos: ténis, chinelos, sapato clássico de homem e de mulher, barbatanas, óculos de mergulhar.
- 1 Bengaleiro para montar o boneco;
- 2 Caixas de papel coloridas colocadas na estante.

Sequência do jogo na sala 2

4. Procurar um emprego

Começa na sala 2 e decorre na sala 2.

Cada um dos jogadores entra na sala 2 com o seu próprio CV impresso.

STORYTELLING

A pista 4 é enviada por SMS assim que os participantes entram na sala.

PISTA 4 – “PROCURA E PREPARAÇÃO SÃO GARANTIAS DE SUCESSO. OLHA À TUA VOLTA E PROCURA COM FELICIDADE AS TAREFAS A CUMPRIR.”

Na parede forrada com jornais existe uma combinação de papéis de jornal e anúncios de *site* que esconde a palavra “Felicidade”. Na primeira letra <e> vislumbra-se uma das tarefas a cumprir: Escolher um emprego; na segunda letra <e>, outra tarefa: Enviar um email para (*endereço a designar*), para pedir entrevista.

Na mesa encontram-se vários jornais com anúncios de emprego, na parede estão indicados *sites* para procura de emprego e um *tablet*. O jogador seleciona um emprego de um anúncio e depois envia um email a solicitar uma entrevista para (*endereço a designar*).

Após receção do email, recebe uma resposta com a aceitação da entrevista e com uma nova pista (Pista 5).

5. Quero ficar TOP!

PISTA 5 - “ATENÇÃO AO *DRESS CODE* E À APRESENTAÇÃO. EM CASO DE DÚVIDA, CONSULTE UM BOM LIVRO. DEPOIS É SÓ DESPIR, VESTIR E MOSTRAR. UM ESPELHO FEITICEIRO PODE SEMPRE ENGANAR.”

Um dos livros da estante é um livro encadernado com papel sobre regras de etiqueta. No papel pardo que encaderna o livro, encontra-se a indicação:

“Escolhe roupa adequada para a entrevista e prova-la no bengaleiro. Uma outra pista vais ter que procurar para terminar.”

O jogador seleciona da arca a roupa a utilizar na entrevista, vestindo o bengaleiro de pé com a roupa adequada para o emprego a que se propõe.

Na arca da roupa, há um símbolo de uma máquina fotográfica. O jogador tira uma foto do bengaleiro vestido, com o telemóvel.

STORYTELLING

Na parte posterior do espelho, há uma lista com as roupas e com pontuação para cada peça de roupa e com a indicação de que a pontuação não pode ser inferior a 80 pontos. Caso contrário, o jogador vai ter que trocar as peças de roupa até perfazer um total mínimo de 80 pontos.

6. Para uma excelente primeira impressão

O jogador encontra um *tablet* fixo num banco, cujo código para entrar é a pontuação obtida no bengaleiro. Abre-se um Quizz no *tablet* sobre boas práticas a adotar numa entrevista para causar uma boa primeira impressão.

A pontuação de resposta ao Quizz tem que ser superior a 75 pontos para poder concluir a prova e passar à sala seguinte. A pontuação obtida é a chave para abrir a porta da sala 3.

Questões para o Quizz sobre a entrevista – algumas ideias a reter:

- ✓ 5 minutos para uma boa primeira impressão;
- ✓ Sorrir com confiança;
- ✓ Apertar a mão com firmeza;
- ✓ Contacto visual;
- ✓ Estar contente por estar na entrevista e querer muito o emprego;
- ✓ Não responder com frases de uma só palavra;
- ✓ O que é que pensa que vai estar a fazer daqui por 5 anos?

STORYTELLING

SALA 3 - A ENTREVISTA DE EMPREGO

Cenário:

- Paredes brancas;
- Sala dividida fisicamente em dois espaços;
- 1 Parede com logotipos das Empresas e Instituições financiadoras do curso em Literacia Digital para o Mercado de Trabalho;
- 1 Entrevistador ou um Avatar;
- 1 Relógio projetado no teto;

Mobiliário:

- Cortinados ou separadores para dividir a sala;
- 1 Secretária de escritório com um computador, 1 candeeiro e alguns CVs;
- 2 Cadeiras de secretária, uma de chefe;
- 1 Mesa com um *tablet*.

Sequência do jogo

7. Preparação de um *pitch*

Começa na sala 3 e decorre na sala 3.

Na sala 3 está projetada no teto a tarefa a desenvolver com a Pista 6:

PISTA 6 – “DÁ O TEU MELHOR: PREPARA E GRAVA COM O TELEMÓVEL UM *PITCH* DE APRESENTAÇÃO INDIVIDUAL COM A DURAÇÃO DE UM MINUTO E ENVIA-O PARA A EMPRESA. AS DICAS ESTÃO POR TODO O LADO.”

As dicas para a realização do *pitch* estão na parte traseira de alguns logotipos que se encontram na parede.

STORYTELLING

Dicas:

- ✓ Saliente as suas melhores características individuais;
- ✓ Convença o entrevistador de que está bastante interessado no emprego para o qual está a concorrer;
- ✓ Explique por que razão é o melhor candidato para a vaga.

O jogador prepara o seu *pitch* e grava-o com a câmara de vídeo do seu telemóvel, enviando-o por email.

Quando o pitch chega ao email, é enviado um SMS de confirmação de registo com um número.

8. A entrevista

Uma voz de sala de espera chama pelo número de registo atribuído ao jogador, após o envio do *pitch* por email. O jogador avança para a fase seguinte, onde encontra um entrevistador sentado numa secretária que o manda sentar e que inicia a entrevista.

A avaliação na entrevista é a chave para sair da sala.

Elementos avaliados

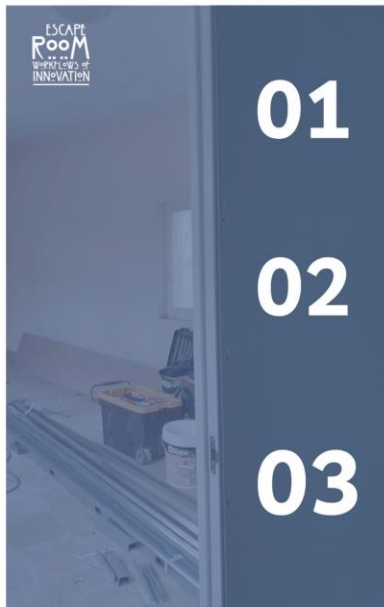
- ✓ Controle de emoções;
- ✓ Demonstrar competências-chave;
- ✓ Capacidade de responder às questões;
- ✓ Postura e boas maneiras.



3 Salas



INTERAÇÃO: MEIOS E MATERIAIS COM STORYTELLING



ENTRADA: O TRABALHO

Breve introdução - Direito ao trabalho;
O trabalho na Agenda 2030;
CV.

PREPARAÇÃO PARA A ENTREVISTA DE EMPREGO

Preparação para a entrevista de emprego
- procurar anúncio, *dress code* para a entrevista, comportamento na entrevista.

ENTREVISTA DE EMPREGO

A entrevista de emprego.

ESCAPE ROOM A ENTREVISTA



SALA 1

Produzido na FABLAB





INTERAÇÃO: MEIOS E MATERIAIS COM STORYTELLING

MATERIAIS

1 Relógio projetado no teto;	1 Calendário;
Telemóvel;	1 Fita métrica;
Tinta branca;	Papel de escrita;
4 Fotografias emolduradas;	1 Colher de pau;
1 Cofre;	3 Livros encadernados;
1 Cadeado;	1 Copo;
1 Brinquedo de criança;	1 Tesoura;
2 Cartas escritas à mão;	Cortinados;
1 Foto;	Secretária, com 3 gavetas;
1 Lupa;	1 Porta canetas;
1 Agenda;	Marcadores de várias cores;
1 Cesta de papéis;	Cola de papel;
1 Tablet;	1 Candeeiro de mesa;
1 Mesa;	1 Impressora.
Vários Jornais, revistas e panfletos;	


Existente
 Comprar / Partilhar
 Reutilizar / Reciclar
 Fablab
 Pedido

SALA 1

SALA 2

Produzido na FABLAB



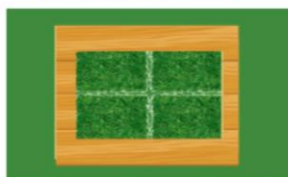
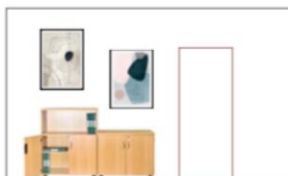
INTERAÇÃO: MEIOS E MATERIAIS COM STORYTELLING

MATERIAIS

Telemóvel;	Gravata com bonecos e clássica;
Tinta branca;	T-shirt com bonecos e t-shirt discreta;
1 Parede com papéis de jornais e anúncios de sites para procura de emprego;	Camisas havaianas e brancas;
Palavra "Felicidade";	Calças de Ganga com buracos, calções, calças clássicas;
1 Banco com <i>Tablet</i> fixo;	Casaco de pele gótico, casaco normal;
1 Mesa;	Sapatos, ténis;
1 Espelho grande;	Barbatanas, óculos de mergulhar;
1 Estante de livros;	2 caixas de papel coloridas;
1 Roupeiro;	
Chapéus de homem e mulher formais, coloridos, bonés, cabeleiras;	
2 Manequins.	

Existente 
 Comprar / Partilhar 
 Reutilizar / Reciclar 
 Fablab 
 Pedido 

SALA 2



Produzido na FABLAB



Empresas e Instituições
 financiadoras do curso em
 Literacia Digital para o
 Mercado de Trabalho



SALA 3

INTERAÇÃO: MEIOS E MATERIAIS COM STORYTELLING

MATERIAIS

Telemóvel;
Tinta branca;
1 Parede com logotipos Empresas e Instituições financiadoras do curso em Literacia Digital para o Mercado de Trabalho;
1 Relógio projetado no teto;
2 Cadeiras de secretária;
1 Mesa com um <i>Tablet</i> .

Existente
Reutilizar / Reciclar
Fablab
Pedido

SALA 3



+++ MATERIAIS

Comprar / Partilhar

Videovigilância;
Som para as salas;
Eletricidade.

SALA 1
SALA 2
SALA 3

Sala de apoio e suporte



INTERAÇÃO: MEIOS E MATERIAIS COM STORYTELLING



REGRAS

10 Regras de funcionamento

1. O objetivo do jogo será “escapar” do escape room em 60 minutos ou menos, resolvendo os enigmas/pistas;
2. Não tocar nos tetos, uma vez que é onde se encontra o sistema de vídeo vigilância e captação de áudio;
3. Os telemóveis e materiais eletrônicos pessoais devem ser deixados nos cacifos;
4. Não é permitida a recolha de áudio e imagem durante o jogo. Tal só poderá acontecer em contexto de jogo;
5. Os aparelhos eletrônicos e telemóveis entregues durante o jogo deverão ser manuseados com cuidado evitando ao máximo a sua danificação;
6. Não é permitido retirar e levar qualquer material ou objeto do jogo. Não se esqueça tudo está a ser gravado e vigiado.;
7. Em caso de emergência deverá pressionar os botões vermelhos (Emergência) e a sala será aberta imediatamente;
8. Não é permitido comer ou beber dentro das salas;
9. Não é necessário forçar qualquer objeto ou a sua abertura: se tal não acontece é porque não tem de acontecer.
10. Caso utilize óculos para leitura é importante que os leve consigo.

Prontos para chegar à entrevista de emprego? Divirtam-se!!!

PROTEÇÃO DE DADOS

DECLARAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO DE IMAGEM, VOZ E DADOS PESSOAIS

Eu, _____, com nacionalidade _____, com o Cartão do Cidadão nº. _____, AUTORIZO a captação e o uso da minha imagem, voz e dados pessoais pela Unidade de Investigação do Instituto Politécnico de Santarém, através de vídeo, no âmbito da experiência imersiva “Escape Room – a entrevista”, a decorrer no presente dia, para posterior utilização desses vídeos e dados para fins académicos, nomeadamente educacionais e de investigação, e internamente, no âmbito da atividade da UI_IPSantarém.

A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem e voz, nos termos acima mencionados e de acordo com o RGPD, sem limitações de território ou temporais, no seu formato original ou com as alterações, edições ou adaptações que se revelem necessárias, por quaisquer meios ou em quaisquer suportes, nomeadamente através de apresentações, conferências, formações, *sites* da Internet, redes sociais, publicações ou outro material promocional, tal como na comunicação social.

Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo o uso acima descrito, sem que nada haja a ser reclamado relativo à minha participação e ao uso da minha imagem e voz a título de direitos conexos, direitos de personalidade ou a qualquer outro título e assino a presente autorização.

Neste contexto, no âmbito da presente autorização, a UI_IPSantarém tratará, enquanto responsável pelo tratamento, a minha imagem (dado pessoal contido nas fotografias e/ou filmagens), o meu nome e profissão para as finalidades supra mencionadas. Os meus dados serão tratados diretamente pela UI_IPSantarém e por entidades subcontratadas por esta, sendo neste caso celebrado um contrato entre UI_IPSantarém e as entidades por si subcontratadas. Os meus dados serão tratados pelo período de validade da presente declaração. Poderei, para qualquer questão relacionada com o tratamento dos meus dados pessoais, contactar a UI_IPSantarém para o contacto uiips@ipsantarem.pt tal como para o exercício dos direitos que me são atribuídos neste âmbito, designadamente: o direito a solicitar o acesso, a eventual retificação e/ou a eliminação de tais dados, limitação do tratamento, portabilidade e oposição, nos termos da legislação aplicável em matéria de proteção de dados pessoais. Poderei ainda fazer uma reclamação junto da Comissão Nacional de Proteção de Dados, caso julgue que o tratamento dos meus dados pessoais não se encontra em conformidade com a legislação aplicável.

Santarém, _____
(data)

(assinatura)

Validade: _____

IMPACTO(S)

Vários são os impactos esperados da construção e utilização do presente Escape Room, no âmbito do Curso de Literacia Digital para o Mercado de Trabalho, na ESE do IPSantarém, para a Empregabilidade e Inclusão de jovens estudantes com DID.

A natureza do presente projeto vem permitir explorar, em termos educativos e no âmbito do Ensino Superior, uma nova metodologia de aprendizagem e de desenvolvimento de competências críticas, tanto por parte dos estudantes como dos professores, e que se enquadra numa pedagogia assente na gamificação. Por um lado, oferece aos estudantes a oportunidade de desenvolver competências específicas, em contexto experiencial e imersivo, para além de lhes permitir exercitar as suas capacidades exploratórias, de comunicação, foco e atenção, a ligação entre diversas áreas do saber, a agilidade, o raciocínio lógico e a comunicação. Por outro, permite aos docentes reforçar métodos de aprendizagem com novas abordagens pedagógicas, ao mesmo tempo divertidas, envolventes, significativas e de elevado potencial em termos de eficácia e motivacional.

Ainda, e em termos de impacto para os estudantes, este tipo de jogo e de experiência ajuda a criar e reforçar comportamentos colaborativos entre os estudantes “jogadores”, trazendo do jogo a importância do trabalho de equipa para conseguirem atingir os seus objetivos. A resolução criativa de problemas e o pensamento crítico são também estimulados, permitindo ainda que cada elemento da equipa seja confrontado e aprenda, de forma divertida, com o erro (constante no jogo); se sinta em progresso ao passar por várias etapas, e sobretudo tenha a oportunidade de ser e sentir-se um herói, elevando assim os seus níveis de autoconfiança e de autoestima.

A utilização do presente Escape Room por este tipo de público-alvo, espera ainda contribuir para derrubar, na sociedade em geral (e mesmo nas famílias), algumas ideias pré-concebidas sobre o potencial de aprendizagem, autonomia, desempenho e até de independência económica, que estes estudantes podem conseguir alcançar.

IMPACTO(S)

Em complemento ao exposto, importa ainda salientar outros impactos que o Escape Room “A entrevista”, pretende ainda vir a gerar, nomeadamente:

- Estimular os estudantes a desenvolver competências críticas para a empregabilidade, contagiando positivamente outros estudantes a experimentarem e utilizarem o Escape Room e outras abordagens para o mesmo efeito.
- Promover a participação alargada deste e de outros públicos-alvo, em novos desafios e jogos ligados à empregabilidade, inclusão e empreendedorismo.
- Contribuir para uma maior e mais reforçada literacia digital por parte dos estudantes, fazendo o melhor uso de artefactos e meios tecnológicos ao dispor no jogo (ex: *gadgets*) para alcançar os seus objetivos.
- Contribuir para uma melhor preparação e motivação dos jovens com DID a ingressarem no mercado de trabalho, facilitando a resposta ao novo quadro legal que obriga à contratação de pessoas com deficiência.
- Envolver docentes na construção de novos percursos pedagógicos que envolvam o desenvolvimento prático de competências críticas à empregabilidade ou de outras competências específicas, em que a recorrência ao Escape Room se mostre efetiva.
- Motivar outras escolas/universidades a replicar as práticas aqui desenvolvidas e a utilizar o Escape Room para o desenvolvimento prático de competências para a inclusão e empregabilidade, envolvendo-os em desafios inter-escolas e em programas integrados nesta área.

Posto isto, acreditamos que a aposta na implementação deste Escape Room dará um contributo inequívoco para a construção de uma sociedade mais inclusiva, na medida em que é diretamente direcionado para a empregabilidade destes jovens estudantes, permitindo-lhes desenvolver competências críticas e vivenciar experiências imersivas ligadas à temática, exercitando, melhorando e facilitando a construção do perfil profissional de cada um.