

A black and white photograph of a person's back and head, looking towards a wall of whiteboards. The whiteboards contain various diagrams, flowcharts, and handwritten notes. A large yellow horizontal band is overlaid across the middle of the image, containing the title and subtitle.

UNLOCK

Carta de Apresentação do WP4

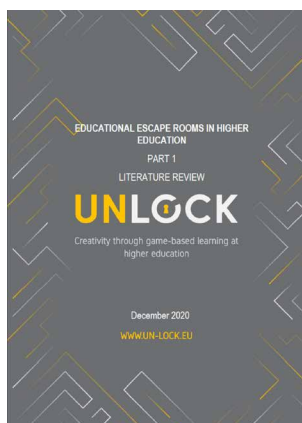
O PROJETO UNLOCK LANÇOU O ESTADO DA ARTE DA INVESTIGAÇÃO EM EER

O projeto de criatividade através de Game Based Learning em instituições de ensino superior (UNLOCK) publicou os outputs finais da pesquisa do Work Package (WP) 4, que investigou o estado da arte sobre a utilização de Educational Escape Rooms (EERs) em instituições de ensino superior na Europa. Liderado pelo Science to Business Marketing Research Centre da Muenster University of Applied Sciences, numa colaboração com a Amsterdam University of Applied Sciences, a fase de investigação utilizou técnicas, tanto primárias como secundárias, de recolha de dados. O consórcio entrevistou mais de 50 investigadores e utilizadores de EER e recolheu 37 casos de estudos de boas práticas de EER por toda a Europa, dos EUA e da Austrália (os últimos dois são usados como exemplos globais).

Os principais resultados da fase de investigação incluem as seguintes conclusões:

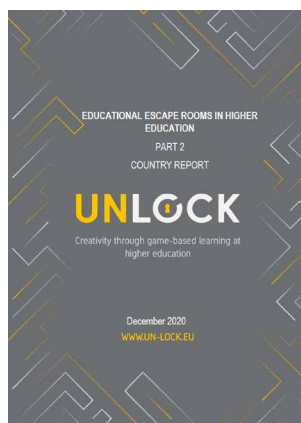
- As EERs são mais comuns na educação primária, secundária, vocacional e adulta do que nas instituições de ensino superior. No entanto, há um interesse crescente no seio dos educadores de instituições de ensino superior em adotar EERs.
- Enquanto a literatura sugere que a proeminência das EERs em disciplinas médicas e nas áreas STEAM, a maior parte dos casos identificados referem-se às ciências sociais (ex. Gestão, Direito, Economia, Línguas e Literatura), seguidas por ciências Naturais, Médicas e de Saúde.
- As competências do educador e a disponibilidade de recursos são cruciais.
- Fatores inibidores que influenciam a adoção de EERs nas instituições de ensino superior identificados são: falta de competências dos educadores; suporte institucional insuficiente; desafios relacionados com os estudantes (incluindo falta de familiaridade com EERs); e falta de tempo e financiamento. Os nossos entrevistados enfatizaram a necessidade de disponibilidade de EERs já feitas, guidebooks, roteiros, e suporte para os educadores no desenvolvimento de conhecimento e competências, tais como competências técnicas e metodologias de design de jogo.
- Em relação aos recursos, os programas de financiamento holandeses e alemães e iniciativas institucionais providenciam recursos financeiros para os educadores desenharem e implementarem EERs.
- As EERs têm um impacto positivo nas atitudes dos estudantes perante a aprendizagem, o conhecimento e a intenção que estimulam a motivação dos estudantes, e o entusiasmo geral pela aprendizagem.
- As instituições de ensino superior onde as EERs estão a ser adotadas ganham visibilidade e reconhecimento entre outras instituições de ensino superior para explorar metodologias de ensino inovadoras. Estas instituições de ensino superior aproveitam a oportunidade de gerar receitas adicionais através da integração de grupos externos como participantes na EER.
- EERs que envolvem o público em geral levam a um fortalecimento da relação entre a comunidade e as instituições de ensino superior.
- Empresas que cooperem com as instituições de ensino superior no desenvolvimento e entrega de EERs beneficiam das sinergias desenvolvem uma base de conhecimento para novos modelos de negócios, e ganham uma nova base de clientes, bem como diversificam as suas fontes de rendimento.

A equipa de gestão do WP4 revelou as descobertas da fase de pesquisa em quatro relatórios (1) Revisão da Literatura, (2) Relatórios dos Países, (3) Relatórios dos Casos de Estudo, e (4) Relatório de Síntese de EER, que estão disponíveis para download como recursos educacionais abertos na [página do projeto](#). O consórcio do projeto editou e publicou o e-book Educational Escape Rooms in Practice: Research, experiences and Recommendations, de forma a expandir os esforços de disseminação e oferecer uma visão global das conclusões num formato condensado. O e-book pode ser descarregado na página do projeto, na secção das [publicações](#).



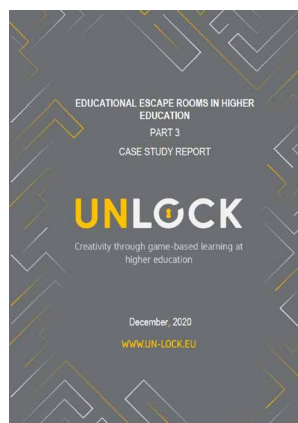
UNLOCK | PARTE 1
Revisão da Literatura

Download



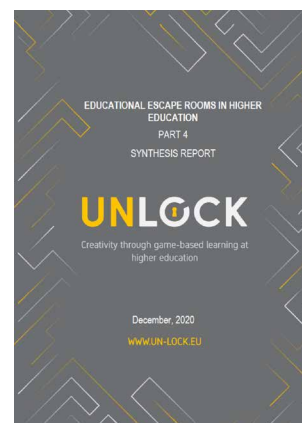
UNLOCK | PARTE 2
Relatórios dos Países

Download



UNLOCK | PARTE 3
Relatórios dos Casos
de Estudos

Download



UNLOCK | PARTE 4
Relatório da Síntese
de EER

Download



Download

Os resultados do WP4 irão ser usados como base para a investigação futura do WP5, no desenvolvimento do quadro pedagógico para atividades de EER.

UNLOCK

www.un-lock.eu

Este trabalho é licenciado pela Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. Para ver uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> ou envie uma carta para Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Financiado por:

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



O apoio da Comissão Europeia para a produção desta publicação não constitui uma aprovação dos conteúdos, que refletem apenas a visão dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações aqui expostas.



FH MÜNSTER
University of Applied Sciences



ADVANCIS

bespoke