

**METODOLOGIAS ATIVAS E
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
NA EDUCAÇÃO
PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA: CRIAÇÃO
DE ESCAPE ROOMS
EDUCACIONAIS NO
CONTEXTO DO INSTITUTO
FEDERAL DO AMAPÁ –
CAMPUS MACAPÁ**

**ACTIVE METHODOLOGIES AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN
PROFESSIONAL AND TECHNOLOGICAL EDUCATION: CREATION OF
EDUCATIONAL ESCAPE ROOMS IN THE CONTEXT OF THE FEDERAL
INSTITUTE OF AMAPÁ – MACAPÁ CAMPUS**

Ciências Exatas e da Terra, Ciências Humanas, Ciências Sociais
Aplicadas

• 30/03/2026

Shirley da Costa Monteiro¹

Edson Lopes Maia Júnior²

Rita Maitê Maia³

RESUMO

A Educação Profissional e Tecnológica (EPT) tem demandado abordagens pedagógicas que promovam aprendizagem significativa, protagonismo discente e desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais. Nesse contexto, metodologias ativas e o uso de tecnologias digitais emergem como estratégias capazes de potencializar o processo de ensino e aprendizagem. Este artigo analisa a utilização de Escape Rooms Educacionais apoiados por ferramentas de Inteligência Artificial (IA) como estratégia pedagógica no âmbito da Educação Profissional. Trata-se de um estudo de abordagem qualitativa, caracterizado como relato de experiência, desenvolvido no contexto de práticas pedagógicas aplicadas no Instituto Federal do Amapá (IFAP) – Campus Macapá. O trabalho discute fundamentos teóricos e práticos das metodologias ativas, apresenta o conceito de Escape Room educacional e analisa as possibilidades de integração com ferramentas de inteligência artificial no planejamento e execução de atividades pedagógicas. Os resultados indicam que a combinação entre gamificação, resolução de problemas e uso de tecnologias digitais favorece o engajamento dos estudantes, estimula o pensamento crítico e fortalece a aprendizagem colaborativa. Conclui-se que a utilização de Escape Rooms educacionais associados à IA constitui uma estratégia promissora para o fortalecimento de práticas pedagógicas inovadoras na Educação Profissional e Tecnológica.

Palavras-chave: metodologias ativas; inteligência artificial; educação profissional; gamificação; Escape Room educacional.

ABSTRACT

Professional and Technological Education (PTE) has demanded pedagogical approaches that promote meaningful learning, student

protagonism, and the development of technical and socio-emotional skills. In this context, active methodologies and the use of digital technologies emerge as strategies capable of enhancing the teaching and learning process. This article analyzes the use of Educational Escape Rooms supported by Artificial Intelligence (AI) tools as a pedagogical strategy within the scope of Professional Education. This is a qualitative study, characterized as an experience report, developed in the context of pedagogical practices applied at the Federal Institute of Amapá (IFAP) – Macapá Campus. The work discusses the theoretical and practical foundations of active methodologies, presents the concept of educational Escape Rooms, and analyzes the possibilities of integration with artificial intelligence tools in the planning and execution of pedagogical activities. The results indicate that the combination of gamification, problem-solving, and the use of digital technologies promotes student engagement, stimulates critical thinking, and strengthens collaborative learning. It is concluded that the use of educational Escape Rooms associated with AI constitutes a promising strategy for strengthening innovative pedagogical practices in Vocational and Technological Education.

Keywords: active methodologies; artificial intelligence; vocational education; gamification; educational Escape Room.

1. INTRODUÇÃO

A Educação Profissional e Tecnológica (EPT), no âmbito da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, tem como objetivo promover uma formação integral que articule conhecimentos científicos, tecnológicos e culturais, preparando os estudantes para atuar de forma crítica e competente no mundo do trabalho e na sociedade. Nesse contexto, torna-se fundamental

repensar as práticas pedagógicas tradicionais, frequentemente centradas na transmissão de conteúdos, e adotar estratégias que favoreçam a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem.

As transformações tecnológicas e sociais que caracterizam a sociedade contemporânea exigem novas abordagens educacionais que valorizem o desenvolvimento de competências como autonomia, criatividade, resolução de problemas e trabalho colaborativo, coadunando com a proposta de Freire (1996). Nesse cenário, as metodologias ativas têm se consolidado como importantes estratégias pedagógicas, pois colocam o estudante como protagonista do processo de aprendizagem, promovendo experiências educativas mais dinâmicas e significativas.

De acordo com Moran (2018), as metodologias ativas favorecem a aprendizagem ao incentivar a participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento, estimulando a investigação, a experimentação e a reflexão crítica. Bacich e Moran (2018) destacam que essas metodologias se tornam ainda mais potentes quando associadas ao uso de tecnologias digitais, que ampliam as possibilidades de interação, colaboração e produção de conhecimento.

Entre as diversas estratégias associadas às metodologias ativas, destaca-se a utilização de jogos educacionais e práticas de gamificação. Nesse contexto, os Escape Rooms Educacionais têm ganhado destaque como estratégias pedagógicas inovadoras que utilizam desafios, enigmas e resolução de problemas para promover a aprendizagem de forma lúdica e colaborativa.

Paralelamente, o avanço das tecnologias de Inteligência Artificial (IA), especialmente em sua vertente generativa, tem ampliado significativamente as possibilidades de aplicação dessas ferramentas no campo educacional. Sistemas baseados em IA generativa podem atuar como coautores no planejamento pedagógico, contribuindo para a personalização da aprendizagem, a elaboração de narrativas imersivas e a concepção de desafios complexos para jogos educacionais. Essa integração tecnológica permite que o docente desenvolva materiais didáticos altamente contextualizados, otimizando o processo de criação de estratégias lúdicas, como os *Escape Rooms*, de forma ágil e inovadora.

Diante desse cenário, este estudo tem como objetivo analisar a utilização de Escape Rooms Educacionais apoiados por ferramentas de Inteligência Artificial como estratégia pedagógica na Educação Profissional e Tecnológica, considerando suas contribuições para o engajamento e aprendizagem dos estudantes no contexto do Instituto Federal do Amapá – Campus Macapá.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA OU REVISÃO DA LITERATURA

2.1. Metodologias Ativas na Educação Profissional e Tecnológica

As metodologias ativas representam um conjunto de estratégias pedagógicas que buscam promover a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem, estimulando o pensamento crítico, a autonomia intelectual e a construção colaborativa do conhecimento.

Segundo Moran (2018), as metodologias ativas partem do princípio de que a aprendizagem ocorre de forma mais significativa quando os estudantes são envolvidos em atividades que exigem

investigação, reflexão e tomada de decisões. Nesse modelo pedagógico, o professor assume o papel de mediador e facilitador do processo de aprendizagem, orientando os estudantes na construção do conhecimento.

No contexto da Educação Profissional e Tecnológica, essas metodologias ganham ainda mais relevância, pois contribuem para aproximar o processo educativo das demandas do mundo do trabalho, que exige profissionais capazes de resolver problemas complexos, trabalhar em equipe e adaptar-se a contextos em constante transformação.

Entre as metodologias ativas mais utilizadas no contexto educacional destacam-se:

- Aprendizagem baseada em problemas (Problem Based Learning – PBL)
- Aprendizagem baseada em projetos
- Sala de aula invertida
- Gamificação
- Aprendizagem colaborativa

Essas estratégias permitem que os estudantes participem de atividades práticas que simulam situações reais, favorecendo a aplicação dos conhecimentos adquiridos e o desenvolvimento de competências profissionais.

2.2. Escape Rooms Educacionais Como Estratégia Pedagógica

Os Escape Rooms Educacionais são adaptações pedagógicas dos jogos de Escape Room, nos quais os participantes precisam resolver desafios e enigmas para alcançar determinado objetivo dentro de um tempo limitado.

Segundo Nicholson (2015), os Escape Rooms consistem em experiências imersivas baseadas na resolução de problemas, nas quais os participantes trabalham colaborativamente para superar desafios e avançar no jogo. No contexto educacional, esses jogos são adaptados para promover a aprendizagem de conteúdos específicos, integrando elementos de gamificação ao processo educativo.

Conforme Maia Júnior (2023) o Escape Room Educacional

É um jogo cooperativo que os participantes devem resolver desafios para fugir de uma sala, isto deve ser feito no tempo máximo de 60 minutos. Os jogos desse tipo são inspirados em filmes de terror psicológico lançados entre os anos de 2017 e 2019.

A utilização de Escape Rooms na educação apresenta diversas vantagens pedagógicas, entre as quais se destacam:

- aumento do engajamento dos estudantes;
- estímulo à resolução de problemas;
- fortalecimento do trabalho em equipe;

- desenvolvimento do pensamento crítico;
- aprendizagem baseada em desafios.

Além disso, os Escape Rooms podem ser estruturados para abordar conteúdos específicos de diferentes áreas do conhecimento, permitindo que os estudantes mobilizem conhecimentos teóricos e práticos na resolução dos desafios propostos.

Na Educação Profissional, essa abordagem possibilita a criação de cenários que simulam situações reais do contexto profissional, favorecendo a aprendizagem contextualizada e significativa.

2.3. Inteligência Artificial Aplicada à Educação

A Inteligência Artificial tem se consolidado como uma das tecnologias emergentes com maior potencial de impacto na educação contemporânea. Ferramentas baseadas em IA podem apoiar professores e estudantes em diferentes etapas do processo educativo, desde o planejamento pedagógico até a avaliação da aprendizagem.

Segundo Luckin et al. (2016), a IA pode contribuir para a personalização da aprendizagem, permitindo a adaptação de conteúdos e atividades de acordo com as necessidades individuais dos estudantes. Além disso, sistemas baseados em IA podem auxiliar na criação de materiais didáticos, geração de questões, análise de desempenho e recomendação de conteúdo.

No contexto das metodologias ativas, a inteligência artificial pode ser utilizada para apoiar a elaboração de desafios educacionais, como aqueles presentes em jogos e Escape Rooms pedagógicos.

Ferramentas de IA generativa, por exemplo, podem auxiliar na criação de enigmas, narrativas e atividades que estimulem a investigação e o raciocínio lógico.

Dessa forma, a integração entre inteligência artificial e metodologias ativas amplia as possibilidades de inovação pedagógica, favorecendo a criação de experiências educacionais mais interativas e personalizadas.

3. METODOLOGIA

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa de natureza aplicada, desenvolvida a partir de um relato de experiência no contexto de práticas pedagógicas realizadas no Instituto Federal do Amapá – Campus Macapá. Tais práticas representam a evolução de uma trajetória iniciada por Maia Júnior em 2022, com a aplicação de metodologias baseadas em *Escape Rooms* no contexto da Educação Básica, especificamente no ensino de Geografia. A atividade pedagógica consistiu na criação de um Escape Room Educacional voltado para profissionais e acadêmicos das áreas de educação e tecnologia, com o objetivo de promover a aprendizagem de conceitos relacionados à área de computação e tecnologias digitais.

As práticas foram realizadas em três momentos distintos. O primeiro ocorreu durante a Jornada Pedagógica 2026.1, promovida pela Seção de Gerenciamento Pedagógico do Instituto Federal do Amapá (IFAP) – Campus Macapá, entre 19 de novembro de 2025 e 9 de fevereiro de 2026. Esta etapa integrou o Ciclo II dos Ciclos de Formação, com a temática "Metodologias Ativas e Inteligência Artificial na Educação Profissional e Tecnológica: Criação de Escape Rooms Educacionais",

ministrado por Shirley da Costa Monteiro. Os dois momentos subsequentes foram realizados nos dias 10, 11, 17 e 18 de março de 2026, abrangendo turmas do curso de Licenciatura em Informática (disciplina de Design Instrucional) e da Pós-Graduação Lato Sensu em Informática na Educação. O mesmo jogo planejado para a oficina docente foi replicado nas práticas com os acadêmicos da graduação e pós-graduação.

O processo de desenvolvimento do jogo seguiu as etapas metodológicas descritas por Maia Júnior (2023), especificamente os roteiros de criação e estruturação detalhados pelo autor, compreendendo:

1. definição dos objetivos de aprendizagem;
2. elaboração da narrativa do jogo;
3. criação dos desafios e enigmas;
4. utilização de ferramentas de inteligência artificial para apoio na construção das atividades;
5. aplicação da atividade em contexto educacional.

A oficina foi estruturada em três momentos complementares. Inicialmente, realizou-se uma exposição teórica sobre o conceito de *Escape Room* e suas possibilidades de adaptação como estratégia pedagógica. No segundo momento, procedeu-se à etapa prática de cocriação com suporte de Inteligência Artificial: utilizou-se o Google Gemini para a estruturação lógica do jogo, elaboração da narrativa (*storytelling*) e concepção dos desafios; e o modelo Nano Banana (integrado ao Gemini) para a geração de componentes visuais e

ilustrações. Complementarmente, foram empregadas as ferramentas Canva, para a diagramação de atividades e desafios, e o portal Geniol, para suporte na lógica de enigmas, além de editores de texto convencionais. A oficina culminou com a validação prática por meio do teste do jogo “Escape Room - Labirinto da Evolução Digital”, desenvolvido pelos autores deste estudo.

Por sua vez, durante a execução da atividade com os acadêmicos de licenciatura e pós-graduação, a prática para apresentada, e em seguida os participantes foram organizados em grupos e convidados a resolver os desafios propostos dentro do tempo determinado de 30 minutos, estimulando a colaboração e a resolução conjunta de problemas. Ao término das práticas eles receberam o desafio de produzir um jogo de Escape Room como Objeto de Aprendizagem (OA).

A análise dos resultados em ambos os casos, foi realizada a partir da observação das interações dos docentes e acadêmicos durante as atividades e da reflexão sobre o potencial pedagógico da estratégia utilizada.

Os materiais impressos que compõem o *Escape Room*, incluindo cartões de enigmas, narrativas e pistas visuais, foram desenvolvidos com o apoio de ferramentas de IA (conforme detalhado nos Apêndices).

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO OU ANÁLISE DOS DADOS

A aplicação do *Escape Room* Educacional e a oficina de cocriação demonstraram um elevado potencial para promover o engajamento e a participação ativa no processo de aprendizagem. Durante as atividades no Campus Macapá, observou-se um envolvimento

intenso dos participantes na resolução dos desafios, o que corrobora a tese de Moran (2018) sobre o papel das metodologias ativas na construção de experiências dinâmicas.

Um ponto central da análise foi a eficácia da Inteligência Artificial Generativa como suporte ao planejamento docente. A utilização do Google Gemini permitiu a criação de uma narrativa coesa para o jogo "Labirinto da Evolução Digital", enquanto o modelo Nano Banana viabilizou a produção de elementos visuais que aumentaram a imersão dos estudantes. Observou-se que a IA reduziu o tempo de planejamento técnico, permitindo que o foco do autor se voltasse à intencionalidade pedagógica e à complexidade dos enigmas.

No que se refere à prática com os acadêmicos de Licenciatura e Pós-Graduação, a dinâmica favoreceu a Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL), uma vez que os estudantes foram instigados a mobilizar conhecimentos prévios de informática e a analisar informações de forma crítica para a decifração das pistas, culminando no teste de hipóteses realizado de maneira colaborativa sob a pressão do tempo determinado.

A eficácia no *design* do jogo e a precisão na calibração dos desafios foram evidenciadas pelo desempenho das equipes: em ambas as aplicações — tanto na oficina com docentes de diversas áreas quanto na prática com os acadêmicos —, todos os cinco grupos participantes concluíram as etapas dentro do limite de 30 minutos estabelecido. O êxito unânime na finalização das missões indica que os enigmas, embora desafiadores, estavam adequadamente alinhados ao nível de conhecimento do público, promovendo o

engajamento e o estado de fluxo pedagógico sem gerar frustração excessiva.

A colaboração apresentou-se como um resultado latente, pois a limitação de tempo exigiu a divisão de tarefas e o fortalecimento de competências socioemocionais. Ao término das práticas, o desafio proposto aos acadêmicos para que produzissem seus próprios jogos revelou uma importante mudança de perspectiva, na qual os estudantes deixaram de ocupar uma posição de consumidores de tecnologia para atuarem como desenvolvedores de Objetos de Aprendizagem. Esses resultados convergem com a perspectiva de Bacich e Moran (2018), evidenciando que a gamificação, quando apoiada por ferramentas digitais avançadas, ancora o conhecimento em uma prática contextualizada e significativa para a Educação Profissional e Tecnológica.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A integração entre metodologias ativas, gamificação e tecnologias digitais representa uma oportunidade estratégica para a inovação pedagógica na Educação Profissional e Tecnológica. A experiência relatada neste estudo evidencia que os *Escape Rooms* educacionais constituem ferramentas eficazes para promover a aprendizagem colaborativa, estimular o pensamento crítico e elevar o engajamento dos estudantes, ao transformá-los de espectadores em protagonistas da resolução de problemas complexos.

O uso de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa, como o Google Gemini e o Nano Banana, configurou-se como um impulsionador no planejamento pedagógico. Estas tecnologias não apenas ampliaram as possibilidades criativas, mas também

otimizaram o tempo de produção de materiais didáticos personalizados e imersivos, permitindo que o docente priorizasse a intencionalidade educativa e o alinhamento dos desafios aos objetivos de aprendizagem.

Dessa forma, este estudo recomenda que professores da Educação Profissional em toda a sua verticalização explorem o potencial dessas estratégias em seus diversos contextos, integrando a IA como uma aliada na construção de práticas mais dinâmicas. Conclui-se que a articulação entre teoria, prática e inovação tecnológica, exemplificada pelo jogo “Labirinto da Evolução Digital”, oferece um caminho sólido para uma formação integral que responda às demandas contemporâneas da sociedade e do mundo do trabalho.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora. Porto Alegre: Penso, 2018.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LUCKIN, Rose et al. Intelligence unleashed: an argument for AI in education. London: Pearson, 2016.

MAIA JUNIOR, Edson Lopes. **Criando Escape Rooms**: um guia prático para desenvolver desafios imersivos. Macapá: Edição do Autor, 2023. *E-book*. ISBN 978-6500981568. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/dp/B0CK9CT2XR>. Acesso em: 1 mar. 2026.

NICHOLSON, Scott. Peeking behind the locked door: A survey of Escape Room facilities. White Paper, 2015.

GLOSSÁRIO

Escape Room - Sala de Fuga. Nome de filmes de terror psicológico e de salas de jogos de solução de desafios lógicos.

Escape Room Educacional – jogos educacionais adaptados para temáticas de ensino e aprendizagem.

EPT - Educação Profissional e Tecnológica.

Gamificação (Gamification) – É a utilização dos recursos de jogos em práticas de oficinas empresariais ou mesmo em aulas. Os elementos mais utilizados da gamificação são as narrativas, personagens, placares, missões, recompensas.

Google Gemini – Modelo de IA Generativa do Google. Tem uma interface gráfica de chat que processa textos e imagens que são os comandos (prompts) e gera respostas em formato de texto e imagens. **Nano Banana** – Modelo de IA do Google que cria imagens. É integrado ao Google Gemini.

IA – Inteligência Artificial. São modelos computacionais estatísticos baseados no aprendizado de máquinas (Deep Learning ou Aprendizado Profundo) que utilizam redes neurais e são treinadas por meio de um grande volume de dados (Big Data).

IA Generativa – Inteligência Artificial Generativa. É um dos modelos de IA existentes.

IFAP – Instituto Federal do Amapá. IF que atende a EPT desde a Educação Técnica até a Educação Superior.

Metodologias Ativas – Conjunto de estratégias pedagógicas que colocam o estudante como protagonista do seu processo de aprendizagem, incentivando a autonomia e a reflexão crítica. Fundamentam-se em pressupostos teóricos que remontam à educação progressiva de John Dewey (1971) e à pedagogia da autonomia de Paulo Freire (1996). Contemporaneamente, expandem-se por meio das contribuições de autores como José Moran e Lilian Bacich (2018), além das discussões sobre inovação educativa propostas por Maria Aparecida Silva e João Paulo Farias, entre outros pesquisadores da área.

Objeto de Aprendizagem (OA): Unidade de base tecnológica, digital ou não, que pode ser utilizada, reutilizada e combinada com outros recursos para apoiar o processo de ensino-aprendizagem.

PBL - Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP).

Storytelling – contação de histórias ou estórias. Arte de narrar histórias ou estórias. Uma das técnicas de Storytelling é a “Jornada do Herói” descrita por Joseph Campbell no livro “O Herói de mil faces”.

APÊNDICE A – Imagens dos Elementos do Jogo pronto



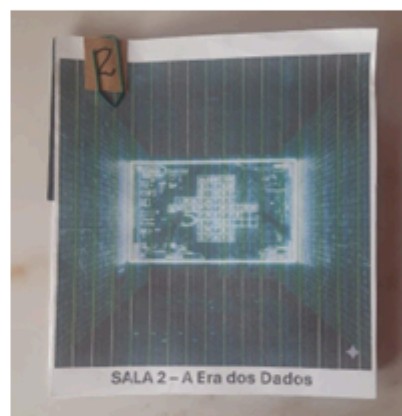
Caixa do jogo – gera expectativa



Exemplo do conteúdo da Sala 01



Envelope da Sala 1 – Desafio e dicas



Envelope da Sala 2 – Desafio e dicas



Envelope da Sala 3 – Desafio e dicas



Envelope da Sala 4 – Desafio e dicas

Fonte: Acervo dos Autores (2026)

Imagens das salas criadas com o modelo Nano Banana do Google Gemini.

APÊNDICE B – Escape Room: Labirinto da Evolução Digital

Escape Room - Labirinto da Evolução Digital

Preparem-se para entrar no "Labirinto".

Vocês são um grupo de pesquisadores presos em um centro de computação avançada e precisam decifrar a lógica da IA para conseguir sair. Seus objetivos são trabalhar em equipe, solucionar os desafios e encontrar as pistas nessa corrida contra o tempo. Vocês têm apenas 30 minutos para chegar até a sala final e sair deste labirinto. O desafio começa agora...

Sala 1: O Nascimento da Lógica

Nesta sala minimalista, há apenas uma mesa com peças de madeira espalhadas. Ao montá-las, elas formam a imagem. Encontre a palavra-chave no quebra-cabeça para poder sair desta sala e passar de fase.

Sala 2: A Era dos Dados

As paredes desta sala são cobertas por projeções de códigos binários que se movem rapidamente. Em uma tela *touch* central, há um caça palavras temático com 7 termos.

Encontrem as 7 palavras e descubra qual é a palavra-chave que permite que vocês saiam desta sala e possam ir para o próximo desafio.

Sala 3: A Linguagem da Inclusão

Esta sala é silenciosa e as luzes são baixas. Representa a IA aplicada à acessibilidade. Há dois quadros na parede: um com mãos desenhadas e outro com pontos em relevo.

Vocês precisam decifrar a mensagem que está codificadas neste alfabetos. Ela será a palavra-chave que os levará para a sala do desafio final.

Sala Final: O Grande Teste de Turing

A porta de saída é um cofre eletrônico de alta segurança com um teclado alfanumérico e um monitor. O monitor exibe a seguinte pergunta:

"Qual é a técnica de IA (Inteligência Artificial) que permite aos computadores aprenderem com grandes volumes de _____ utilizando uma estrutura de _____ inspirada no cérebro humano, seguindo um _____ ?" *Deep Learning*

Além de decifrar este mistério responda à pergunta final: "Qual o termo geral para máquinas que simulam a inteligência humana?" ____

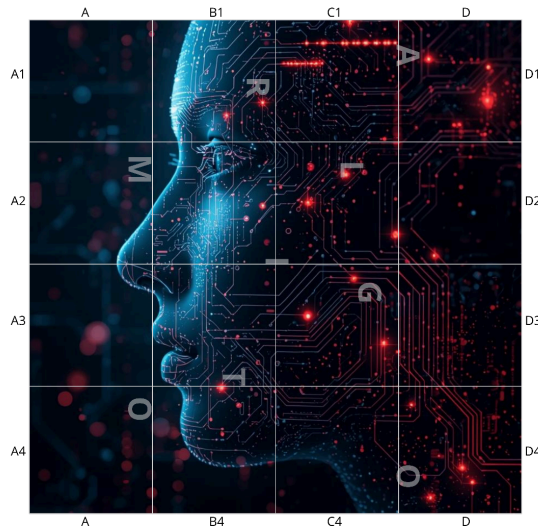
DICA IMPORTANTE: A matemática ajudará vocês a encontrarem a senha numérica que é formada por apenas 4 dígitos e 2 letras

Fonte: Acervo dos Autores (2026)

Estrutura do Jogo criada no Google Gemini e adaptada pelos autores.

APÊNDICE C – Quebra-cabeça – Desafio da Sala 1

Monte o quebra-cabeça e descubra a palavra-chave que será a sua chave para a próxima fase.



Fonte: Acervo dos Autores (2026)

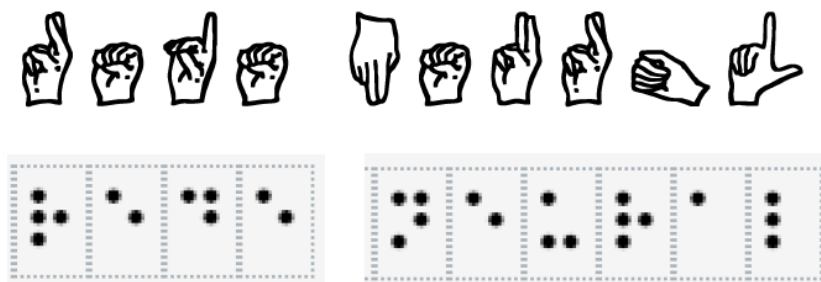
Quebra-cabeça desenvolvido no Canva utilizando imagem gerada pelo modelo Nano Banana do Google Gemini.

APÊNDICE D – Caça-palavras e Tradução de Frases – Desafios das Salas 2 e 3

B	K	L	I	O	I	I	E	S	I	I	I	H	V	S	E	E	A	O	Ⓚ	T	P
P	R	O	C	E	S	S	A	M	E	N	T	O	N	E	I	O	Y	A	T	T	G
E	D	R	S	N	R	U	T	O	I	S	S	O	R	K	S	D	E	D	D	P	T
E	Ⓚ	F	L	S	L	F	P	G	H	N	I	I	R	I	O	N	C	A	T	O	M
I	N	T	E	L	I	G	Ê	N	C	I	A	R	T	I	F	I	C	I	A	L	T
R	E	H	T	S	I	E	N	C	E	O	E	R	H	D	T	E	M	O	A	F	H
W	D	E	R	E	Ⓚ	E	E	E	O	B	H	A	R	D	W	A	R	E	O	E	L
B	S	P	E	T	O	R	U	N	M	T	A	E	E	O	A	A	N	N	S	E	
G	A	O	T	S	S	S	O	W	E	I	W	N	L	B	R	C	T	D	G	D	C
H	H	A	A	D	O	T	Y	R	P	O	H	N	U	V	E	M	E	S	T	K	C
A	E	N	O	N	T	H	T	O	I	B	E	R	V	B	N	E	O	D	Y	A	U
N	A	O	E	O	A	I	G	S	I	H	S	M	S	P	S	G	I	D	D	E	R
T	U	T	E	S	Y	E	E	U	L	D	D	M	P	I	C	U	I	L	I	R	G
E	U	T	T	B	O	B	D	O	N	E	S	M	I	D	O	L	S	S	M	I	E
I	L	S	P	L	O	A	O	G	H	O	U	N	J	D	O	B	E	E	D	A	Ⓚ
O	O	E	R	T	H	E	I	O	H	I	D	E	G	H	E	R	O	L	Ⓚ	I	B

ⓀRTIFICIAL INTELIGÊNCIA PROCESSAMENTO ⓀSOFTWARE
 HARDWARE NUVEM REDE

Caça palavras desenvolvido no portal Geniol no criador de caça-palavras.



Fonte: Acervo dos Autores (2026)

Frase de Libras feita utilizando fonte open source de Libras

Frase de Braille feita utilizando o portal tradutorbraille.com.br

APÊNDICE E – Desafio da Sala final

Sala Final: O Grande Teste de Turing

A porta de saída é um cofre eletrônico de alta segurança com um teclado alfanumérico e um monitor. O monitor exibe a seguinte pergunta:

“Qual é a técnica de IA (Inteligência Artificial) que permite aos computadores aprenderem com grandes volumes de _____ utilizando uma estrutura de _____ inspirada no cérebro humano, seguindo um _____?” *Deep Learning*

Além de decifrar este mistério responda à pergunta final: “Qual o termo geral para máquinas que simulam a inteligência humana?” _____

DICA IMPORTANTE: A matemática ajudará vocês a encontrarem a senha numérica que é formada por apenas 4 dígitos e 2 letras

Fonte: Acervo dos Autores (2026)

APÊNDICES F – Extras – Exemplos dos Cards e Instruções

ESCAPE ROOM - LABIRINTO DA EVOLUÇÃO DIGITAL

Preparem-se para entrar no "Labirinto".

Vocês são um grupo de pesquisadores presos em um centro de computação avançada e precisam decifrar a lógica da IA para conseguir sair. Seus objetivos são trabalhar em equipe, solucionar os desafios e encontrar as pistas nessa corrida contra o tempo. Vocês têm apenas 30 minutos para chegar até a sala final e sair deste labirinto. O desafio começa agora...

PARABÉNS, PESQUISADORES!

A sirene tocou, o painel de segurança se iluminou em verde e a porta se abriu! Vocês conseguiram! O "Labirinto da Evolução Digital" foi decifrado e a inteligência da IA não tem mais segredos para vocês.

Vocês demonstraram uma mente afiada, raciocínio lógico e um trabalho em equipe impecável para desvendar os mistérios da Sala 1, navegar pelos dados da Sala 2, e decifrar as linguagens da Sala 3, culminando na solução do Grande Teste de Turing.

A humanidade pode respirar aliviada sabendo que mentes tão brilhantes como as suas estão prontas para moldar o futuro da tecnologia. Vocês não apenas escaparam, mas também comprovaram que a inteligência humana, com sua capacidade de colaboração e criatividade, é a chave para dominar qualquer desafio.

Vocês são verdadeiros mestres da IA!

ATENÇÃO, PESQUISADORES!

O tempo se esgotou e, infelizmente, o "Labirinto da Evolução Digital" permanece com seus segredos intactos. A porta de saída permaneceu trancada e a inteligência artificial, por enquanto, manteve a vantagem.

Mas não desanimem! O universo da Inteligência Artificial é vasto e complexo, e cada tentativa é um passo a mais no aprendizado. A jornada que vocês percorreram, os desafios que enfrentaram e as soluções que buscaram são valiosos.

Aprender com os erros faz parte do processo de evolução, tanto para a IA quanto para nós.

Analisem onde o tempo e a estratégia poderiam ter sido otimizados, e saibam que a curiosidade e a persistência são os combustíveis para o próximo nível.

Talvez a IA ainda tenha alguns truques na manga, mas a paixão de vocês por desvendar seus mistérios é inegável. Preparem-se para a próxima vez, com uma nova perspectiva e um desejo renovado de superar o desafio!

Fonte: Acervo dos Autores (2026)

Cards desenvolvidos no Canva. Textos produzidos a partir de prompts utilizando o Google Gemini e adaptadas para a produção do jogo.

¹ Mestranda em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT-IFAP). Bacharel em Sistemas de Informação pela FACULDADE SEAMA. Docente no Instituto Federal do Amapá (IFAP) nos cursos de Licenciatura em Informática, Tecnologia em Redes de

Computadores, Inteligência Artificial e Pós-Graduação em Informática. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

² Especialista em Docência para Educação Profissional (SENAC-AP). Especialista em Tecnologias para Aplicações Web (UNOPAR). Bacharel e Licenciado em Geografia (UNIFAP). Graduado em Web Design e Programação (UNISUL). Professor de Geografia na Educação Básica do Governo do Estado do Amapá. Dev Full Stack. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

³ Discente de Pedagogia – Universidade Federal do Paraná (UFPR). E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)