



### ESCAPE ROOM COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA



Júlia Maria Cardoso de Melo  
Priscila de Fátima Borges Amaral Carvalho  
Ana Luiza Pereira Amaral  
Daniela Alves da Silveira Moura

#### CONTEXTO

A ideia inicial partiu de uma proposta de trabalho durante a disciplina de Bases Pedagógicas do Trabalho Escolar e Práticas Docentes VI na Universidade do Estado de Minas Gerais Unidade de Divinópolis em 2023 em que as autoras estavam envolvidas. A questão em debate era a busca por práticas de ensino que busquem o protagonismo dos estudantes. Assim teve início essa proposta.

O *Escape Room* foi aplicado em uma escola em Itaúna com parceria com a Create Joy, uma escola de programação e robótica, para aumentar visibilidade e atratividade. Ele foi aplicado para turmas do ensino fundamental II e médio.

#### OBJETIVOS

As metodologias ativas representam um conjunto de abordagens pedagógicas que buscam facilitar a aprendizagem dos alunos e/ou promover uma educação crítica e reflexiva, colocando o estudante como protagonista (Cunha et al., 2024). Assim, buscou-se combinar elementos de entretenimento, competição e aprendizado ativo, para estimular o engajamento e participação dos estudantes nos estudos em matemática.

#### METODOLOGIA

Explorou-se a gamificação como estratégia metodológica para tornar o aprendizado mais atrativo, dinâmico e envolvente. Assim, foi utilizado a abordagem do *Escape Room* que, segundo Moura e Santos (2020), é uma técnica de gamificação com potencial pedagógico de criar experiências mais imersivas através dos enigmas, ambientação e narrativa.

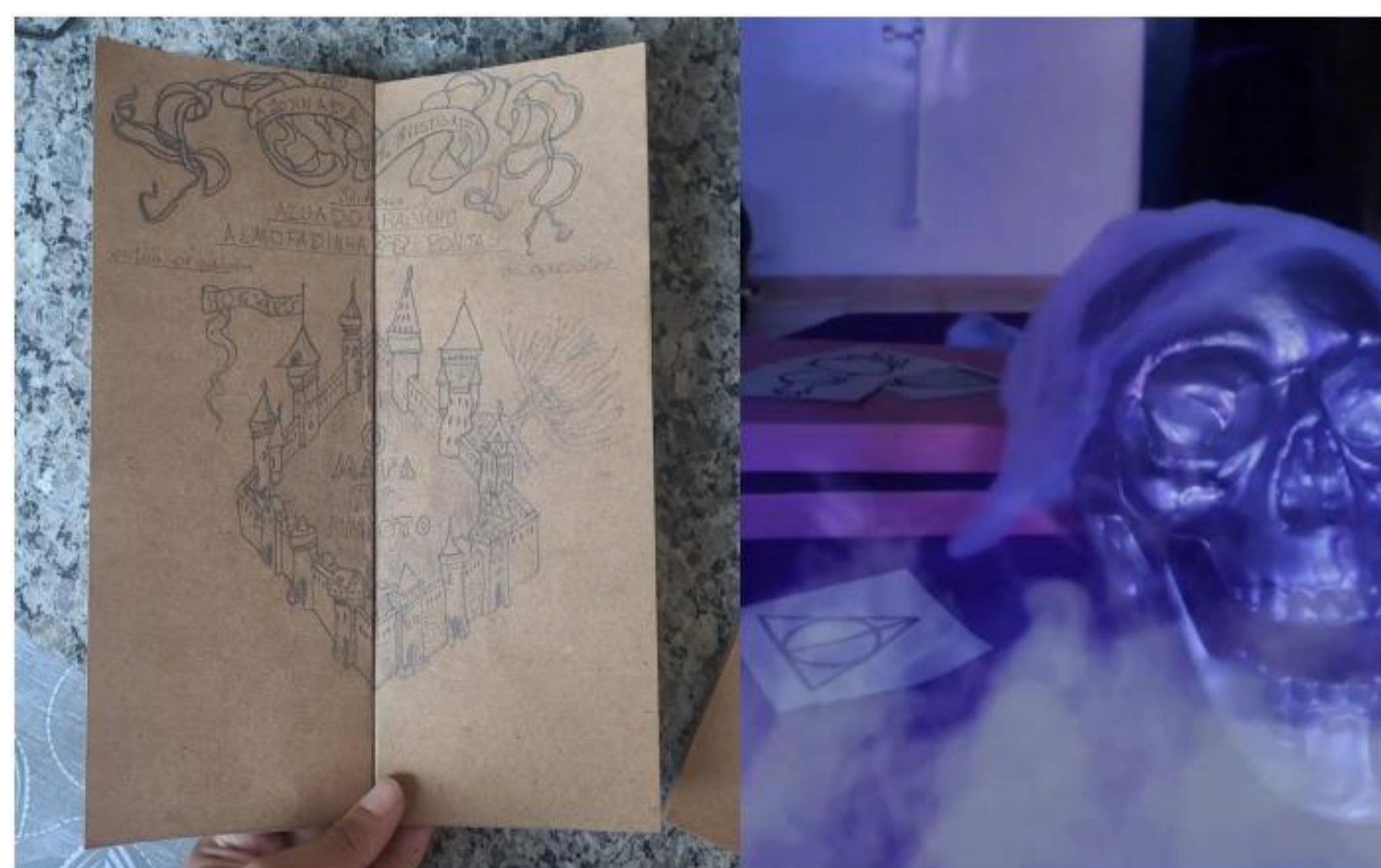
A temática principal foi a saga Harry Potter, objetivando gerar mais interesse nos jovens participantes, e, foram selecionados enigmas que envolviam criptografia, geometria, lógica matemática, álgebra e probabilidade.

Durante a aplicação da atividade, os alunos foram organizados em pequenos grupos e desafiados a encontrar pistas e resolver desafios com o auxílio de um mapa. Então, para cada etapa concluída, era fornecido um código como recompensa, que servia para abrir o cadeado que trancava a saída da sala. Todas as equipes conseguiram concluir com sucesso.

#### RESULTADOS E DISCUSSÕES

Foi perceptível o interesse e empenho dos alunos durante a atividade, com destaque para a colaboração ativa por meio de ideias e estratégias de resolução de problemas, enriquecendo o processo de aprendizagem.

Figura 1 – Mapa temático e ambientação



Fonte: registro feito pelas autoras (2023).

#### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o *Escape Room*, os alunos puderam vivenciar a matemática de forma lúdica e envolvente, o que pode despertar seu interesse e curiosidade diante dos conceitos e desafios propostos. Nesse contexto, a aprendizagem vai além do conteúdo, contribuindo também para o desenvolvimento de habilidades essenciais, como o pensamento crítico, a resolução de problemas, a comunicação eficaz, o trabalho em equipe e a criatividade.

#### REFERÊNCIAS

- CUNHA, Marcia Borin da; et al. Metodologias ativas: em busca de uma caracterização e definição. *Educação em Revista*. Belo Horizonte, v.40, e39442, 2024.
- MOURA, Adelina; SANTOS, Idalina Lourido. *Escape Room Educativo: reinventar ambientes de aprendizagem*. In CARVALHO, Ana Amélia A. (Org.). *Aplicações para dispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação*. p. 107-115, 2020.

#### REALIZAÇÃO E APOIO

