



A UTILIZAÇÃO DO JOGO “ESCAPE ROOM” COMO FERRAMENTA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE QUÍMICA

**Evelyn Veruska Oliveira Teles¹, Paulo José Nogueira Filgueiras²,
Francisco Franklin Filho³, Geysa Barreto Brito⁴**

Resumo: Por milhares de anos, os jogos competitivos foram retratados como jogos individualistas, que não apresentavam valores morais e éticos. Entretanto, com o passar dos séculos, a educação foi evoluindo de forma positiva. A competitividade que antes era vista como algo ruim e egoísta, agora poderia ser usada para ensinar os alunos princípios básicos no ensino. Atualmente, jogos que apresentam competitividade são utilizados como metodologias ativas pois facilitam a aprendizagem. Foi utilizado o jogo chamado escape room, brincadeira a qual possui características competitivas, no 2º Colégio da Polícia Militar Cel. Hervano Macêdo Júnior, em Juazeiro do Norte (CE), em uma turma do 3º ano. Os 30 alunos foram divididos em 4 equipes e cada uma continha um bolsista do PIBID para auxiliá-los. A história criada para o jogo consistia em “escapar” do Laboratório de Química devido a um suposto vazamento de gás. Os alunos deveriam resolver 5 desafios relacionados à disciplina em até 60 minutos. Cada desafio possuía um nível, partindo do mais fácil ao mais difícil, a metodologia utilizou conteúdos variados, além disso para ganhar era necessário que uma das equipes terminasse todos os desafios em menos de 60 minutos. A atividade foi dinâmica e desenvolvida com muita empolgação e entusiasmo pelos alunos e, posteriormente, foi aplicado um questionário com os alunos com o intuito de descobrir se o escape room proporcionou uma melhor assimilação dos conteúdos. Os resultados indicaram que 70% da turma afirmou ter conseguido compreender o conteúdo após o jogo, pois foi uma revisão divertida que continha os mesmos conteúdos abordados na avaliação. Em suma, a aplicação dessa gamificação proporcionou aos discentes revisar o conteúdo e aprender em um ambiente de aprendizagem de forma ativa, lúdica e prazerosa, desenvolvendo habilidades socioemocionais e cognitivas, competências alinhadas ao que preconiza a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), estimulando o protagonismo e autonomia dos estudantes.

¹ Universidade Regional do Cariri, email: evelyn.teles@urca.br

² Universidade Regional do Cariri, email: paulo.jose@urca.br

³ Universidade Regional do Cariri, email: geysa.brito@urca.br

⁴ Colégio da Polícia Militar Cel. Hervano Macêdo Júnior, email: fkfkcsjtj@gmail.com



Palavras-chave: Química. Aprendizagem significativa. Jogos. Ferramenta didática.

Agradecimentos: O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES - Código de Financiamento 001.