

ESCAPANDO DO ENSINO TRADICIONAL: ESCAPE ROOM NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Heverton Fagner Silva de Alencar ¹
Marseille Evelyn Lessa de Santana ²

RESUMO

Na contemporaneidade, a sociedade está fortemente influenciada e marcada pela inserção das tecnologias digitais de informação e comunicação (TIDCs), e, a escola, ocupa uma posição central neste processo. Assim, as TIDCs passaram a compor o currículo de forma mais clara e a busca por novas metodologias de ensino que potencializem o processo de aprendizagem são essenciais para que a escola se adeque ao paradigma da educação moderna. Dentre essas metodologias, destaca-se o Escape Room Digital (ERD) aplicado a educação que é caracterizado por jogos baseados em equipe, nos quais os alunos solucionam problemas e desvendam enigmas relativos ao conteúdo, para atingir objetivo de escapar da sala em uma quantidade limitada de tempo. Neste estudo, avalia-se os efeitos do ERD no processo de aprendizagem em alunos do 6º ano do ensino fundamental anos finais, no componente curricular de Ciências. A partir da análise dos resultados, verifica-se que os alunos percebem a experiência lúdica de forma positiva, destacando o estímulo, a cooperação e comunicação. Diferenças estatísticas significativas ($P < 0,01$) foram encontradas entre o rendimento das turmas experimentais, nas quais a metodologia ERD foi aplicada e as turmas controle. Esta pesquisa preenche a lacuna no conhecimento do uso jogos educativos digitais no ensino fundamental dos anos finais, evidenciando a vantagem do ERD como ferramenta potencializadora no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Escape room, Educação, Metodologia, Jogos digitais, Aprendizagem.

¹ Mestre pelo Curso de Diversidade Biológica da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, hevertonalencar.biologo@gmail.com;

² Mestre pelo Curso de Educação da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, marseillelessa@gmail.com;