

Escape Room como metodologia de ensino da Matemática no ensino remoto

Iara Maria Leal Hungria

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, iara.maria@ufms.br

Irys Constância Claro Ramos

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, irysramos18@gmail.com

Larissa da Silva Oyama

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, larissaoyama93@gmail.com

Janini Gomes Caldas Rodrigues

Escola Estadual Professora Dóris Mendes Trindade, janini.caldas@ufms.br

Eixo: Aprendizagem e os Saberes Matemáticos.

Resumo: Este trabalho tem como objetivo apresentar uma ação de ensino de Progressão Aritmética por meio de *Escape Room* desenvolvida em uma turma de 2º ano do Ensino Médio de uma escola de Aquidauana – MS por meio do Programa Residência Pedagógica do Curso de Licenciatura em Matemática. Como referências teóricas, pautamos em Boller; Kapp (2018), Alves; Bianchin (2010), Sanches (2019), Costa (2020). Por meio dessa estratégia, foi possível perceber maior participação e interesse dos estudantes, além de contribuir com nossa formação enquanto futuras professoras.

Palavras-Chave: Residência Pedagógica. Aulas Remotas. Progressão Aritmética.

Introdução

Este trabalho é resultado de uma experiência enquanto integrantes ao Programa de Residência Pedagógica (RPP) do curso de Licenciatura em Matemática da UFMS, Campus de Aquidauana. Levando em consideração que uma das características da Residência Pedagógica é a atuação mais imersiva do licenciando na escola, juntamente à professora preceptora, elaboramos algumas atividades à uma turma do 2º ano do Ensino Médio da escola campo do município de Aquidauana/Mato Grosso do Sul (MS), uma delas envolvendo o conteúdo de Progressão Aritmética.

Considerando que no início do ano letivo de 2021 as aulas nas escolas estaduais de MS continuaram remotas e que o principal instrumento utilizados pelos professores da escola campo para elaborar e encaminhar as atividades aos estudantes era o Formulário do *Google*, por facilitar a participação dos estudantes no desenvolvimento e entrega das atividades. Assim, elaboramos uma atividade utilizando a técnica de *Escape Room* ou Jogos de Fuga

proporcionando aos estudantes novas experiências ao realizar as atividades com aquele conteúdo de Matemática.

Diante disso, este texto tem por objetivo apresentar uma ação de ensino de Progressão Aritmética por meio de *Escape Room* desenvolvida em uma turma de 2º ano do Ensino Médio a fim de discutir uma alternativa que pode estimular interesse, prazer e aprendizagem dos alunos especialmente no período de aulas remotas.

Perspectiva Teórica

Há evidências de que os jogos podem ser instrumentos eficazes para o ensino e aprendizagem (BOLLER; KAPP, 2018), pois despertam interesse dos alunos, podendo propiciar atividades significativas.

Vale considerar que o jogo como instrumento de aprendizagem é um recurso de extremo interesse aos educadores, uma vez que sua importância está diretamente ligada ao desenvolvimento do ser humano em uma perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural. [...]. Dessa maneira, alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem podem aproveitar-se do jogo como recurso facilitador na compreensão dos diferentes conteúdos pedagógicos (ALVES; BIANCHIN, 2010, p. 283).

Escape Room se caracteriza como “uma experiência de jogo que desafia os participantes a sair de uma sala onde se encontram fechados. Para isso, devem superar um conjunto variado de provas e desafios, para conseguirem encontrar a chave da porta de saída” (SANCHES, 2019, p. 65). Nessa direção, Costa *et. al.* (2020, p. 481-482) afirma que “esse estilo de jogo é ideal para ser aplicado em sala de aula, pois combinam uma atividade interpretativa e investigativa lúdica de forma integrada a um determinado conteúdo”. Um *Escape Room* pode ser jogado presencialmente ou virtualmente, nesse caso foi desenvolvido virtualmente por meio de um dos instrumentos do Google, o Formulário

Percurso Metodológico

Utilizamos o recurso das seções do *forms* para implementar as “salas” dentro do próprio formulário. Nessas seções ou salas disponibilizamos conceitos prévios do conteúdo como definições e exemplos, dispostos como imagens e contextualizados com a temática de “Harry Potter”. Na primeira seção, o aluno era convidado a participar de uma história, na qual o enredo se baseava em um personagem chamado “Príncipe da Matemática” com idade de 8 anos que se perdeu no Castelo de Hogwarts e o aluno tinha a missão de ajuda-lo a sair de lá.

Na segunda seção, o estudante tinha a opção de entrar em uma sala (seção) na qual era oferecida uma ajuda. Caso ele optasse em ir para a seção de ajuda, tinha acesso ao conteúdo e exemplos que o ajudariam a resolver os desafios. Caso contrário, era direcionado para a seção que continha o primeiro desafio. O aluno tinha a oportunidade de voltar a qualquer momento para a primeira sala onde continha a ajuda.

As seções dos desafios também eram contextualizadas a partir do enredo de Harry Potter, cada uma tinha um nome diferente que remetia a passagens do filme, como por exemplo: Sala Precisa, Salão Comunal da Grifinória, Salão Principal e Grande Escadaria. Esses desafios foram elaborados utilizando questões abertas, as quais demandam a digitação de resposta precisa pelo aluno. Utilizamos a opção de “Validação da Resposta” como uma espécie de cadeado, por isso o estudante só avançava para a sala seguinte caso acertasse a questão. A cada desafio acertado, ele recebia uma letra que ao final do formulário serviria para desbloquear a última sala para sair do castelo. Essas letras formavam o nome do personagem inicial envolvido na situação: GAUSS. Assim, ao percorrer as salas resolvendo os desafios e coletando as pistas, o aluno digitava todas as letras capturadas e saía do “castelo”, concluindo a atividade que envolvia Progressão Aritmética.

Discussão

Reinventar práticas e procedimentos é desafiador, em contexto remoto, não é diferente. Construir *Escapes Room* pode ser trabalhoso, caso o professor não tenha familiaridade com os recursos e instrumentos envolvidos. Agrega-lo ao *Google Forms* possibilitou a continuidade do meio ao qual os alunos já estavam habituados, potencializando-o. O conteúdo e atividades puderam ser desenvolvidos de maneira mais dinâmica e leve. Como resultado, foi possível perceber maior participação e envolvimento dos alunos. Portanto, essa experiência foi enriquecedora tanto para os estudantes quanto para nossa formação enquanto futuras professoras.

Referências

- ALVES, L; BIANCHIN, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. **Rev. Psicopedagogia**, São Paulo, v. 27, n. 83, p. 282-287. 2010. Disponível em: <https://cdn.publisher.gn1.link/revistapsicopedagogia.com.br/pdf/v27n83a13.pdf>. Acesso em: 08 set. 2021
- BOLLER, S; KAPP, K. **Jogar para Aprender: Tudo o que você precisa saber sobre design de Jogos de Aprendizagem Eficazes**. São Paulo: DVS, 2018.

COSTA, G. S. *et al.* KALININ II: relato de experiência de um Escape Room aplicado no ambiente educacional. *In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO*, 31, 2020, Porto Alegre. Online. **Anais**. Porto Alegre: SBC, 2020. p. 481-490. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/12804> . Acesso em: 08 set. 2021

SANCHES, B. S. **O Lúdico e o Escape Room-** caminhos para aprendizagem. UNISANTA Humanitas. Santos, v. 8 n. 2, p. 57-66, 2019. Disponível em: <https://docplayer.com.br/214775776-O-ludico-e-o-escape-room-caminhos-para-aprendizagem.html> . Acesso em: 08 set. 2021