

# O LÚDICO E O ESCAPE ROOM - CAMINHOS PARA APRENDIZAGEM

Bruna dos Santos Sanches<sup>1</sup>

## RESUMO

Propiciar as condições necessárias para que os alunos tenham experiências de aprendizagem mais significativas, dinâmicas, autênticas e inovadoras e para que os professores se sintam motivados e conectados ao século 21 são os objetivos deste artigo. A justificativa está relacionada à necessidade cultivar e transformar a escola em uma comunidade vibrante de aprendizagem. É preciso admitir que a transformação é individual, mas só acontece dentro de um contexto onde existe pertencimento a uma comunidade e apoio mútuo. Assim, utilizar metodologias ativas de aprendizagem, como a aprendizagem baseada em problemas-ABP e também o *escape room*, são vistos como alternativas que dinamizam as aulas e motivam os alunos para a aprendizagem. Por meio dessas metodologias, o aluno se torna protagonista de sua aprendizagem, a partir de problemas que lhe são colocados e são desafiados a resolvê-los num processo em que a atividade é instrumento para a construção do conhecimento.

**Palavras-chave:** Aprendizagem. Metodologias ativas. ABP. Escape room.

## ABSTRACT

The objectives of this article are to provide the necessary conditions for students to have more meaningful, dynamic, authentic and innovative learning experiences and for teachers to feel motivated and connected to the 21st century. The justification is related to the need to cultivate and transform the school into a vibrant learning community. It is necessary to admit that the transformation is individual, but it only happens within a context where there is belonging to a community and mutual support. Thus, using active learning methodologies, such as problem-based learning-PBL and also the escape room, are seen as alternatives that streamline classes and motivate students to learn. Through these methodologies, the student becomes the protagonist of his learning, starting from problems that are put to him and are challenged to solve them in a process in which the activity is an instrument for the construction of knowledge.

**Keywords:** Learning. Active methodologies. ABP. Escape room.

---

<sup>1</sup>Mestranda da Área de Ensino UNIMES

## INTRODUÇÃO

É preciso pensar o ensino a partir das mudanças observadas no século XX e XXI.

Tomar como premissa o fato de que a educação atende a uma necessidade inerente ao ser humano, a capacidade reflexiva, exige daqueles que ensinam refletir sobre o que ensinam, como ensinam, para que ensinam – tendo em vista os rumos da formação das novas gerações. O cenário da sociedade do conhecimento é baseada em competências cognitivas, pessoais e sociais. Essas competências exigem proatividade, colaboração e visão empreendedora. Os métodos de transmissão de informações não fazem mais sentido. Com a Internet podemos aprender em qualquer lugar, a qualquer hora e com pessoas diferentes.

É com este enfoque que iniciamos este trabalho, buscando subsídios e referenciais para discorrer sobre uma ação bastante atual no panorama educacional: a contribuição de metodologias ativas para a aprendizagem.

Como todo trabalho de pesquisa tem relação com necessidades do pesquisador e características pessoais, esta pesquisa parte das minhas inquietações quanto à abordagem metodológica em sala na busca de alternativas que propiciem a assimilação de conceitos e procedimentos relacionados aos conteúdos que fazem parte do plano de ensino do 7º ano do ensino fundamental II de uma escola da rede de ensino da Praia Grande.

O objetivo é, portanto, descrever uma prática de ensino fundamentada nos pressupostos da ABP e do *escape room*.

## O LÚDICO

O lúdico, em suas modalidades do brincar, do brinquedo ou do jogo, é reconhecido como elemento que contribui para o desenvolvimento saudável de aspectos físicos, cognitivos, sociais e emocionais do ser humano. O envolvimento, compreensão e participação das diversas categorias de jogos, brinquedos e brincadeiras são um reflexo direto do desenvolvimento do pensamento humano, pois ao mesmo tempo que estimula o desenvolvimento, é também um reflexo deste.

Na Creche, na Pré-Escola e no Ensino Fundamental I, no Ensino Fundamental II ou Ensino Médio, o lúdico aparece como estratégia dos diversos componentes curriculares seja como conteúdo em alguns componentes ou como recurso para o ensino. E não há professor que não se utilize do campo da ludicidade para construir suas aulas.

Sempre presente na vida da criança até o final do Ensino Fundamental I, perde força como elemento que auxilia o desenvolvimento e a aprendizagem e como estratégia a partir do início do Ensino Fundamental II, que é a fase da Educação Formal que compreende o ensino institucionalizado para crianças de 11 a 14 anos: final da fase de criança e início da adolescência.

A brincadeira é um direito de todos. Acreditamos, por isso, que a vivência da brincadeira potencializa experiências humanizadoras, tanto no conhecimento no cotidiano da escola quanto nos processos de formação dos professores. (CARVALHO, 2009, p.104)

O Estatuto da Criança e do Adolescente, Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, em seu Artigo segundo estipula que é considerada criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa de até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade.

Em seu artigo 15, afirma que a criança e o adolescente têm direito à liberdade, e no artigo 16, especifica em um de seus itens, que o direito à liberdade inclui em um de seus aspectos, o “brincar”. Este é o único momento em que o estatuto se refere ao “brincar”. Outras palavras correlatas como “lúdico”, “ludicidade” ou “jogo” não estão presentes no texto da lei.

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), em seu livro de Introdução ao Terceiro e Quarto Ciclos do Ensino Fundamental, as palavras “lúdico”, “ludicidade” e “brincadeira”, não têm lugar. O vocábulo “brinquedo” aparece uma vez como exemplo de recurso Didático enquanto o vocábulo “jogos” é citado uma vez como estratégia no componente curricular de Educação Física, uma vez como estratégia em Língua Portuguesa (jogos de palavras) e quatro vezes associado à tecnologia (jogos de computador).

Na Base Nacional Comum Curricular (2017), no que diz respeito aos anos finais do Ensino Fundamental, os termos “lúdico”, “ludicidade”, “brincar” e “jogos” constam no Componente Curricular de Educação Física, raramente aparecendo em outros componentes.

O vocábulo “ludicidade” é encontrado uma vez no componente de Arte, referindo-se à competência para Ensino Fundamental, englobando as séries iniciais e finais e “brincadeira” ocorre uma vez nos componentes de Arte, Matemática e Língua Inglesa, como estratégia de conteúdo específico. Como estratégia, o vocábulo “jogos” é citado três vezes no Componente de Língua Portuguesa (jogos de palavras); três vezes em Arte e uma vez em Matemática.

Tendo em vista a importância do lúdico para o desenvolvimento do ser humano e, conseqüentemente, sua importância para a Educação Formal já que é largamente explorado na Educação Infantil e no Ensino Fundamental I, causa surpresa a escassez de orientação para seu uso, nos dois documentos que referenciam a prática pedagógica do professor brasileiro.

A prática pedagógica por meio da ludicidade não pode ser considerada uma ação pronta e acabada que ocorre a partir da escolha de um desenvolvimento de jogo retirado de um livro. (RAU, 2012, p. 30)

O aluno do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental é a criança e o jovem que se encontra na faixa etária entre 11 e 15 anos, apresentando características particulares sejam elas biológicas, cognitivas, emocionais e sociais. É o período que inicia a transição entre a infância e a vida adulta.

No que se refere a sua estrutura biológica, este período é caracterizado pela puberdade que impõe à criança um crescimento físico rápido e desordenado e marcado por sensíveis alterações do humor, causadas por fatores hormonais. Seu pensamento ingressa no pensamento formal o que lhe possibilita resolver seus problemas com lógica abstrata, mas esta lógica muitas vezes fica desconectada da realidade por não estar, muitas vezes, pautada em sua vivência e sim em informações exteriores a ele. O funcionamento concomitante destes dois fatores, biológico e cognitivo, refletem em um comportamento muitas vezes instável e na necessidade de buscar grupos de pares que compreendam e acolham sua compreensão de mundo e suas angústias.

Este perfil atrelado ao forte apelo do mundo tecnológico e suas mídias sociais fazem do estudante das séries finais do Ensino Fundamental apresentar um perfil distinto. Esta foi a razão de investigar o interesse dos profissionais da educação em pesquisar a relevância do trabalho lúdico nesta faixa etária e os trabalhos que foram encontrados com este sentido serão apresentados a seguir. Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a

brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referências da própria vida do sujeito. (RAU, 2012, p. 31)

## **APRENDIZAGEM E MÉTODOS**

O trabalho com metodologias ativas de ensino favorece a interação constante entre os estudantes. A aula expositiva, na qual os alunos sentam-se em carteiras individuais e em que são “proibidos” de trocar ideias com os colegas, dá lugar a momentos de discussão e trocas.

Paulo Freire foi um dos pioneiros a problematizar os desafios concretos que impulsionaram a articulação de movimentos populares em direção à transformação das realidades sociais opressoras. Para o educador, um dos grandes problemas da educação paira no fato de os alunos serem estimulados a pensarem. Se forem devidamente preparados para realizar uma leitura crítica da realidade, eles entenderão os processos de comunicação e o que envolvem, entenderão como funciona a sociedade, as intenções dos sujeitos, observando com criticidade o que lhes é apresentado.

Assim, atitudes como oportunizar a escuta aos estudantes, valorizar suas opiniões, exercitar a empatia, responder aos questionamentos, encorajá-los, dentre outras, configuram pontos de encontro entre as ideias de Freire e a abordagem pautada pelo método ativo.

Com o objetivo de buscar instrumentos que propiciem a melhoria da qualidade do processo de ensino aprendizagem de Ciências, as atividades desenvolvidas como parte da pesquisa relatada neste trabalho envolveram a utilização de ferramentas tecnológicas e a criação de um ambiente interativo onde fosse possível compartilhar materiais didáticos de forma dinâmica.

## **APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS E ESCAPE ROOM**

Na contramão do modelo tradicional de ensino, as experiências desenvolvidas que buscam inovar e mobilizar os alunos para situações mais significativas e dinâmicas.

Nesse cenário surge a Aprendizagem Baseada em Problemas como um método de aprendizagem transdisciplinar, contrapondo-se aos modelos didáticos de ensino apoiados em perspectivas ditas tradicionais, em que o

professor é o centro do processo de transmissão de saberes para alunos que apenas recebem e memorizam o conhecimento transmitido.

A ABP é um método centrado na aprendizagem, tendo por fundamento a investigação para a resolução de problemas contextualizados, envolve, portanto, os conhecimentos prévios dos alunos, desenvolve a capacidade crítica na análise dos problemas e na construção das soluções; desenvolve a habilidade de saber avaliar as fontes necessárias utilizadas na investigação, bem como estimula o trabalho cooperativo em grupo.

É importante enfatizar que o sucesso alcançado pelo método expandiu-se e alcançou diferentes áreas do conhecimento sofrendo adaptações, dadas as especificidades das áreas e dos diversos níveis de ensino: da educação básica ao nível superior e a pós-graduação. (DELISLE, 2000)

A ABP tem apresentado resultados de aprendizagem significativos, observados por pesquisadores das mais diferentes áreas, os quais a utilizam como método, seja em cursos universitários, seja na educação básica.

Os referenciais teóricos sobre ABP apresentam-nos definições variadas acerca da temática. Cada uma delas traz contribuições importantes para a compreensão do seu significado, o que permite um melhor desenvolvimento do processo de aplicação nas mais diversas áreas do conhecimento e níveis de ensino, contribuindo para o avanço desse campo de pesquisa.

Na concepção de Barrows (1986), a ABP é compreendida como um método de aprendizagem que tem por base a utilização de problemas como ponto de partida para a aquisição e integração de novos conhecimentos. Em essência, promove uma aprendizagem transdisciplinar centrada no aluno, sendo o professor um facilitador do processo de produção do conhecimento. Nesse processo, os problemas são um estímulo para a aprendizagem e para o desenvolvimento das habilidades de pesquisa e resolução.

Na definição dada por Delisle (2000, p. 5), a ABP é “uma técnica de ensino que educa apresentando aos alunos uma situação que leva a um problema que tem de ser resolvido”.

Lambros (2004), em uma definição muito semelhante à de Barrows (1986), afirma que a ABP é um método de ensino que se baseia na utilização de problemas como ponto inicial para adquirir novos conhecimentos que são construídos a partir de um exercício transdisciplinar de pesquisa.

Já Barell (2007) interpreta a ABP como a curiosidade que leva à ação de fazer perguntas diante das dúvidas e incertezas sobre os fenômenos complexos do mundo, dos saberes e da vida cotidiana. Ele esclarece que, nesse processo, os alunos são desafiados a comprometer-se na busca pelo conhecimento, por meio de questionamentos e investigação, para dar respostas aos problemas identificados. Leite e Esteves (2005) definem a ABP como um caminho que conduz o aluno para a aprendizagem.

Nesse caminho, o aluno busca resolver problemas a partir da sua área de conhecimento e de outras áreas construindo uma teia de relações de saberes transdisciplinares, com o foco na aprendizagem, tendo em vista desempenhar um papel ativo no processo de investigação e construção do conhecimento investigado.

Na literatura produzida sobre ABP, existe um consenso acerca de suas características básicas. Numa percepção comum, todos admitem que a ABP promove a relação entre os saberes, a aquisição de conhecimentos transdisciplinares, o desenvolvimento de habilidades, de competências e atitudes em todo processo de aprendizagem, além de favorecer a aplicação de seus princípios em outros contextos da vida do aluno. Assim, a ABP apresenta-se como um modelo didático transdisciplinar que promove uma aprendizagem integrada e contextualizada.

O benefício da interação que a ABP promove é fundamental para alcançar o sucesso na sua aplicação. Isso porque ela é necessária em todos os sentidos: com o tema e com o contexto do tema estudado e aplicação para o ensino de ciências, a relação entre os saberes, a interação entre os alunos e a professora; enfim, entre todos.

Leite e Afonso (2001) e Leite e Esteves (2005), identificam 4 etapas na estrutura da ABP: na primeira ocorre a escolha do contexto real da vida dos alunos para a identificação do problema e a preparação e sistematização, pelo professor, dos materiais necessários à investigação. A segunda etapa é a recepção do contexto problemático pelos alunos e a elaboração das questões-problema acerca do contexto e a discussão dessas questões em grupo para iniciar a investigação para a resolução dos problemas.

A terceira etapa é o desenvolvimento da investigação por meio dos recursos dados pelo professor. Os alunos usam as informações recebidas e

iniciam a análise crítica, fazem pesquisa e discutem e levantam as hipóteses de solução.

Na última etapa, organizam e sistematizam as soluções encontradas para os problemas, preparam a apresentação para a turma e fazem a autoavaliação do processo de aprendizagem.

O cenário ou contexto problemático

A definição do cenário na ABP é uma das etapas mais importantes, para alcançar o objetivo pretendido. Para a construção de um bom cenário, é importante identificar o tema objeto de estudo, apresentando-o em formatos variados como vídeos, diálogos impressos, reportagens jornalísticas, figuras, texto impresso, desenhos. (BARELL, 2007) É preciso estabelecer correspondência entre conteúdos curriculares e aprendizagem e os objetivos traçados; elaborar a proposta com um vocabulário acessível, usar imagens de boa qualidade e tamanho; oferecer informações relevantes para despertar a curiosidade do aluno e ativar seu conhecimento prévio - ser desafiante.

É importante esclarecer que o professor deve estar constantemente atualizando os cenários para que o processo seja inovador com foco final na investigação e soluções apresentadas pelos alunos para o problema.

A partir das informações recebidas, os alunos iniciam as pesquisas, tanto em grupo quanto individualmente, trazendo os resultados para o debate e apontando soluções. Eles poderão dividir o tempo para cada atividade e combinar quais áreas devem investigar.

Os alunos apresentam ao final uma síntese dos debates do grupo e com as soluções para os problemas e realize a autoavaliação do grupo e individual, com o professor, que acompanhará o processo para verificar se questões-problema foram resolvidas ou não e quais dificuldades se apresentaram.

## **ESCAPE ROOM**

As escolas estão buscando diferentes estratégias de aprendizagem para envolver os alunos nas atividades curriculares. As simulações, os jogos e os projetos já são usados em diferentes contextos e, recentemente, o conceito de Escape Room tem sido aplicado à educação. Os Escape Rooms educativos estão a surgir, um pouco por todo o lado, desenhados por professores de diferentes disciplinas e níveis de ensino. Estas práticas relacionam-se com um

tipo de gamificação que deixa a experiência de aprendizagem mais divertida e o processo educativo mais desafiante e motivador para os alunos.

O Escape Room educativo é uma boa estratégia para trabalhar qualquer conteúdo curricular, dentro e fora da sala de aula, pois a colaboração, o trabalho em equipe, a resolução de problemas, o desenvolvimento de competências comunicativas e colaborativas e a perseverança frente a um problema ou pressão se fazem presentes.

Neste texto, descrevemos uma prática pedagógica desenvolvida na disciplina de Ciências, em contexto de sala de aula, baseada na criação de um Escape Room educativo, por cada equipe de alunos, para o estudo do conteúdo sobre células.

O Escape Room ou fuga da sala numa tradução literal, é 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.

## **CONSIDERAÇÕES**

Fica claro que o Escape Room contribui para a aprendizagem e resolução de problemas, trabalhar em equipe e pensar de maneira crítica, apresentando aos participantes com desafios que despertam o natural interesse por soluções.

É importante ressaltar também que uma gama variada de recursos precisa estar disponível para se criar um ambiente de aprendizagem propício à reflexão, à discussão, à interação e no qual os estudantes consigam facilmente atender às próprias necessidades educacionais. O professor deve e compreender o modo como os alunos querem ser ensinados e como desejam aprender, pois assim irá ajudá-los a alcançarem os seus objetivos e ultrapassar obstáculos que surgirem, desenvolvendo confiança para poder enfrentar os problemas que surgirão no futuro

## **REFERÊNCIAS DO PRODUTO**

BARELL, J. **Problem-Based Learning. An Inquiry Approach.** Thousand Oaks: Corwin Press. 2007.

BARROWS, H. S. **A taxonomy of problem-based learning methods**. Medical Education, v. 20, n. 6, p. 481–486, 1986.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC. 2017.

LAMBROS. **Problem-Based Learning in Middle and High School Classrooms – A Teacher’s Guide to Implementation**. Thousand Oaks: Corwin Press, Inc. 2004.

LEITE, L.; ESTEVES, E. **Ensino orientado para a Aprendizagem Baseada na Resolução de Problemas na Licenciatura em Ensino da Física e Química**. In Bento Silva e Leandro Almeida (Eds.). Comunicação apresentada no VIII Congresso Galaico Português de Psicopedagogia. Braga: CIED - Universidade do Minho, p. 1751-1768, 2005.