

EXPERIMENTAÇÃO LÚDICA POR ESCAPE ROOM: UMA PROPOSTA DE DIVULGAÇÃO DA QUÍMICA

PLAYFUL EXPERIMENTATION THROUGH ESCAPE ROOM: A PROPOSAL FOR PROMOTING CHEMISTRY

Viviane Viviam Cuadros¹, Rafael Roehrs²

RESUMO

Percebendo os desafios encontrados no ensino de Química e diante de um contexto com inúmeras barreiras de ensino-aprendizagem, desde formação continuada dos professores, carga horária da componente de Química na educação básica, entre outros, este trabalho buscará explorar a aplicação de uma atividade tipo *Escape Room* em Química no contexto de divulgação da componente, com uma história simples em seu roteiro e enigmas envolvendo a Química no cotidiano, para que o público que se fizer presente possa experimentá-la de uma forma diferente e divertida. A utilização de metodologias diversificadas para o ensino, cada vez mais se mostram atrativas, pois busca integrar o estudante ao ensino-aprendizagem, motivando-os e engajando-os na sala de aula. Com a gamificação não é diferente, uma vez que, esta seja utilizada com o intuito de auxiliar no ensino. O lúdico é uma ferramenta que mostra-se muito útil para complementar as aulas de Química e ainda despertar os estudantes para aprenderem com prazer. Segundo Tarouco (2004, p. 7) A utilização de jogos no ensino vai além de somente divertir, ele constrói e proporciona motivação sobre o aprendizado, mostrando-se uma importante ferramenta. Além disso, também entende-se o papel do professor como mediador do conhecimento, sendo este quem vai guiar e orientar o aprendizado. De acordo com Faria (2004, p. 57), “Na aurora do século XXI, necessitam os professores estar preparados para interagir com uma geração mais atualizada e mais informada”. Geralmente, quando pergunta-se às pessoas, por que não há da parte delas, ou de alguém que elas conhecem, interesse pela Química, se ouve, na maioria das vezes, a mesma frase: “*não possui valor de ser aprendida, pelo fato de não ser utilizada no cotidiano*”. Quando ocorre esse tipo de fala, nota-se que, normalmente, o sujeito aprendeu Química no contexto escolar, de uma forma um tanto desconectada da realidade. Espera-se que os estudantes possam, através da experiência, perceber em alguma medida, que a Química está presente no cotidiano mesmo que muitas vezes passe despercebida, assim, possibilitando um maior interesse pelo aprendizado em sala de aula. A Base Nacional Comum Curricular BNCC evidencia a necessidade de manter a escola atualizada de acordo com as ligeiras mudanças da sociedade contemporânea para fortalecer o interesse da comunidade escolar em suas atividades, diminuindo a evasão e formando cidadãos mais críticos (BRASIL, 2018, p. 462). A atividade será montada e

¹ ORCID iD - <https://orcid.org/0009-0000-5222-2949> Química Licenciada, Universidade Federal do Pampa (Unipampa). Especialista em Atendimento Educacional Especializado, Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Mestranda do Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências, Universidade Federal do Pampa (Unipampa). E-mail: vivianeviviamcuadros@gmail.com

² ORCID iD - <https://orcid.org/0000-0003-2825-2560> Doutor em Química- Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Docente da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), Bagé, RS e Brasil. Avenida Maria Anunciação Gomes de Godoy, nº 1650 Bairro Malafaia, CEP 96413-172 - Bagé, RS, Brasil. E-mail: rafaelroehrs@unipampa.edu.br

apresentada em diferentes locais (escolas, universidades) e eventos (feiras do livro, feira das profissões, etc). A utilização do *escape room*, é uma forma de inserir a Química através da gamificação no ensino, despertar o interesse das pessoas e atrair a curiosidade pelo mundo científico, com a finalidade de fazer com que mais pessoas construam novos conceitos sobre ciências, deixando de lado o paradigma preestabelecido. O projeto do *Escape Room* em Química será montado em uma sala que simula um laboratório, pensou-se em uma sala, ao invés de um laboratório tradicional, porque nem todos os locais de aplicação possuirão este espaço. Os participantes entrarão na sala, onde essa conterá uma temática que envolverá uma bruxa cientista, nesse momento receberão um primeiro papel que possuirá uma breve história sobre a bruxa, que ficou bastante conhecida em sua comunidade por seus conhecimentos em química e suas poções mágicas, que costumam ajudar pessoas. No mesmo papel, a cientista conta que resolveu dar uma festa em seu laboratório. A partir desse momento, os participantes descobrirão que eles são os convidados e já estão participando da festa, e ainda, que a bruxa resolveu fazer uma brincadeira e trancou-lhes na sala, deixando 4 enigmas e um recado inicial, para que eles resolvam os enigmas em 40 minutos, encontrem a chave e escapem da sala. Para montar o cenário do laboratório, serão utilizados acessórios e materiais de baixo custo, como, TNT (tecido), objetos confeccionados em papelão, entre outros. Além de, vidrarias que serão empréstimo da universidade, todo material foi pensado de forma que facilite o transporte. Os participantes serão divididos em grupos, com 5 participantes por vez. Estes, não precisarão ser estudantes, pois pretende-se que toda comunidade escolar e público presente possam participar. Poderão ocorrer variações esporádicas dos enigmas, de acordo com a necessidade ou com entendimento de uma melhoria. Ao final dos 40 minutos, os participantes receberão explicações sobre os experimentos dos enigmas. A atividade em construção, pretende contribuir com o aumento do interesse pela área de ciências, com ênfase na Química.

Palavras Chaves: Escape Room em Química. Divulgação Científica. Ensino de Ciências.

AGRADECIMENTOS

CAPES, UNIPAMPA

REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. Análise de Conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018, Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf Acesso em: 20 de jun. 2025.

FARIA, Eliane Turk. O professor e as novas tecnologias. In: ENRICONE, Dêlcia (Org.). Ser Professor. 4 ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004 (p. 57-72). Disponível em: https://scholar.google.com.br/citations?view_op=view_citation&hl=pt-BR&user=_2nrqW8AAAAJ&citation_for_view=_2nrqW8AAAAJ:d1gkVwhDpl0C Acesso em: 18 de jun. 2025.

TAROUÇO, Liane Margarida Rockenbach et al. Jogos Educacionais. 2004. Disponível em <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13719/8049> Acesso em: 18 de jun. 2025.