

Milena Mendonça Dutra¹, Sandra Hunsche²

O produto educacional aqui apresentado encontra-se em processo de construção e tem como proposta central a elaboração de um *Escape Room* Educativo, com foco na exploração do Geoparque de Caçapava do Sul, abordando aspectos da biodiversidade, geodiversidade, cultura local e história. O desenvolvimento deste recurso pedagógico está sendo orientado pelos princípios da educação dialógico-problematizadora de Paulo Freire (1987; 2002), que valoriza o diálogo, a curiosidade epistemológica e a contextualização dos saberes, permitindo que os alunos se tornem sujeitos ativos em seu processo de aprendizagem. Como defende Freire (1987, p. 39), “ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo”. Nesse sentido, trata-se de um produto educacional digital e interativo, elaborado na plataforma *Genially*, cuja estrutura narrativa simula uma situação de “Perdidos no Geoparque”, em que os educandos devem resolver desafios e enigmas relacionados ao contexto de Caçapava do Sul para conseguir “escapar”, ou seja, encontrar o caminho de volta com segurança. O Escape room requer o uso de computadores, no qual, em grupos de até quatro alunos, vão resolvendo os 10 enigmas, os quais estão distribuídos em fases. Para a solução de cada enigma, eles podem fazer pesquisas em outras fontes, como livros e internet. O grupo que conseguir retomar em segurança será o vencedor. Essa abordagem lúdica visa despertar a curiosidade epistemológica nos alunos e favorecer o processo dialógico do ato educativo, por meio de uma proposta interdisciplinar, que dialoga com os saberes locais e estimula a construção coletiva do conhecimento. A escolha pelo Geoparque como temática central se ancora também nas Diretrizes da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) para a Educação em Geoparques (UNESCO, 2025), que incentivam práticas educativas que valorizem o território e a sustentabilidade. Inspirado pela ideia de que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (Freire, 2002, p. 21). A pesquisa caracteriza-se como uma investigação de abordagem qualitativa. O público-alvo são alunos do 7º ano do Ensino Fundamental de escolas públicas, com idades entre 12 e 13 anos, que estão inseridos em um contexto regional onde o reconhecimento do patrimônio natural e cultural ainda carece de maior valorização nas práticas escolares. O conteúdo em discussão envolve temas como biomas brasileiros, espécies da fauna e flora local, preservação ambiental e geoconservação, sempre conectados à realidade do território. A proposta busca atender às demandas por práticas pedagógicas mais

Anunciação, nº 111, Centro, CEP 96570-000, Caçapava do Sul, RS, Brasil. E-mail: sandrahunsche@unipampa.edu.br.

dinâmicas e alinhadas às competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2018), em especial no que se refere ao uso de tecnologias, pensamento científico, criatividade e valorização da cultura local. Para a coleta de dados, será utilizado inicialmente um questionário problematizador com os educandos, com o objetivo de identificar seus conhecimentos prévios acerca dos conteúdos abordados. Durante a intervenção, será mantido um diário de bordo pela pesquisadora, registrando observações, reflexões e ocorrências relevantes ao longo das atividades. Além disso, será realizada uma dinâmica em grupo, que será gravada e posteriormente transcrita, permitindo que os estudantes expressem de maneira livre suas percepções, experiências e impressões sobre a intervenção. Esses registros, contribuindo para a análise do engajamento, das aprendizagens construídas e das interações entre os educandos, bem como para a compreensão do impacto do jogo no contexto educativo. A análise dos dados seguirá a perspectiva da Análise Textual Discursiva (ATD), conforme Moraes e Galiazzi (2016), a qual se desenvolve em três etapas: unitarização, categorização e construção de metatextos. Esse procedimento possibilita interpretar os registros obtidos, produzindo compreensões sobre as aprendizagens e o engajamento dos educandos ao longo da intervenção. Em síntese, o produto educacional proposto, ao integrar o jogo como estratégia didática, o território como contexto de aprendizagem e o diálogo como prática pedagógica, configura-se como uma proposta inovadora na medida em que promove o protagonismo e a participação ativa dos educandos, construída com base em uma epistemologia do engajamento educandos. Fundamenta-se, assim, em uma epistemologia do engajamento dos educandos, entendida como a valorização da curiosidade, da problematização e da construção coletiva do conhecimento, em consonância com a perspectiva freireana (Freire, 2002).

Palavras Chaves: Curiosidade epistemológica; Diálogo; Metodologias ativas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF, 2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>.

Acesso em: 25 jun. 2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Editora Paz e terra, 2002.

MORAES, Roque; GALIAZZI, Maria do Carmo. **Análise textual discursiva**. 3ª ed. Ijuí: Editora Unijuí, 2016.

UNESCO. **UNESCO Global Geoparks: About**. Paris: UNESCO, 17 abr. 2025. Disponível em: <https://www.unesco.org/en/iggp/geoparks/about>. Acesso em: 25 jun. 2025.