

## ESCAPE ROOM: UMA ABORDAGEM ATIVA NO ENSINO DAS PROPRIEDADES PERIÓDICAS

Karlos Dheison Estevão da Silva <sup>1</sup>

### RESUMO

A desmotivação dos alunos na aprendizagem da química, ocorre principalmente devido à ausência da participação efetiva nas aulas. Com isso, a realização de aulas práticas é vista como uma ferramenta facilitadora do processo de ensino, por meio de experimentações, uso de ferramentas tecnológicas e jogos didáticos. A utilização de jogos didáticos permite que a aprendizagem e o ensino de conceitos químicos se tornem uma atividade mais atrativa. Para auxiliar o uso de jogos no ensino da química surge a gamificação, que consiste na utilização de elementos dos jogos em contextos não associados a eles, a exemplo de experiência gamificada tem-se o *Escape Room* (ER), devido o potencial de transformar atividades anteriormente cansativas e desmotivadoras em experiências envolventes e atrativas. Nesse sentido, o presente trabalho teve como objetivo aplicar um ER, como meio de facilitar o ensino da temática Tabela Periódica. A aplicação do jogo pedagógico teve como público-alvo discentes do 1º ano do ensino médio, divididos em equipes para a realização da atividade, onde cada equipe recebeu 1 kit composto por uma carta de apresentação, uma lista de orientações e 5 envelopes distintos, contendo enigmas, pistas e materiais de apoio que serviram de suporte para a resolução da situação problema. De acordo com a análise dos resultados, pode-se observar que o uso do ER possibilita o engajamento dos alunos, estimulando a curiosidade e incentivando o trabalho em equipe durante a exploração dos desafios dentro do tempo proposto para a resolução dos enigmas, por meio da análise de pistas e debates, sendo nítido o potencial desse método como uma abordagem eficaz para promover o aprendizado ativo dentro do ensino da química, a autonomia dos alunos e a melhoria de resultados avaliativos, além do aprendizado de conceitos básicos antes considerados difíceis, tornando o conteúdo desinteressante em algo lúdico.

**Palavras-chave:** Ensino de Química, Escape Room, Gamificação, Tabela Periódica.

<sup>1</sup> Graduado pelo Curso de Licenciatura em Química da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, [karlosdheison@gmail.com](mailto:karlosdheison@gmail.com).

