ISSN: 2358-8829

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE CIÊNCIAS: o uso do Escape Room "Menos Plástico, Mais Vida" na promoção do consumo consciente

Maria Alice Silva da Costa [1]
Leonardo Baltazar Cantanhede [2]
Severina Coelho da Silva Cantanhede [3]

RESUMO

As metodologias tradicionais ainda predominam no ensino de Ciências, priorizando a memorização em detrimento do desenvolvimento do pensamento crítico. Esse cenário, aliado a uma formação docente ainda pautada em modelos tradicionais, dificulta a adoção de práticas pedagógicas inovadoras. Nesse contexto, as tecnologias digitais e as metodologias ativas, como a gamificação, apresentam potencial para tornar o ensino mais dinâmico e significativo. A gamificação, ao incorporar elementos dos jogos, favorece o engajamento e a participação ativa dos estudantes. Entre suas aplicações, o Escape Room Educativo destaca-se como um recurso capaz de estimular a colaboração, o raciocínio lógico e a resolução de problemas. Nessa perspectiva, essa abordagem pode ser aplicada ao ensino de temas relevantes, como a educação ambiental, especialmente diante dos impactos decorrentes do uso excessivo de materiais plásticos. Considerando esse contexto, este estudo propõe uma atividade gamificada com estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental, alinhada às habilidades EF05CI01 e EF05CI02 da BNCC, possibilitando a compreensão dos impactos ambientais relacionados ao uso de materiais plásticos e incentivando práticas responsáveis de consumo e descarte. A proposta é estruturada em três desafios: (1) separação adequada de resíduos conforme os critérios da coleta seletiva; (2) identificação dos impactos do plástico no meio ambiente; e (3) análise de práticas sustentáveis no cotidiano. Durante a atividade, os estudantes têm a oportunidade de trabalhar em equipe, interpretar pistas e resolver problemas para obter códigos que permitem a conclusão da missão. Com isso, esperamos que a proposta contribua para a ampliação da compreensão dos impactos ambientais, incentive atitudes responsáveis e favoreça o desenvolvimento de habilidades como cooperação, pensamento crítico e tomada de decisão. Desse modo, o uso do Escape Room configura-se como uma estratégia didática que promove uma aprendizagem mais significativa, crítica e contextualizada.

Palavras-chave: Gamificação; Educação Ambiental; Ensino de Ciências; Metodologias Ativas; Consumo Consciente.

[1] Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, mariaalicesilvacosta2006@gmail.com;
[2] Doutor em Ciências, área de concentração Química Inorgânica, pela Universidade Federal de São Carlos– UFSCar, leonardo.cantanhede@ifma.edu.br;
[3] Professora orientadora: Doutora pelo Programa de Doutorado em Educação em Ciências e Matemática – PPGECEM/REAMEC, severina.cantanhede@ufma.br.