



**VII SEMANA DAS
LICENCIATURAS**

O mundo que queremos, a escola que fazemos:
diálogos entre licenciaturas e Educação Básica

24 a 26 de outubro 2023

e-ISSN: 2596-0490



Lógica e narrativa: uma proposta interdisciplinar com elementos do jogo *Escape Room*

Juliana Damasceno Vieira*

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense

v.juliana@gsuite.iff.edu.br

Amanda Jacomini Diogo

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense

Ellen Cristina Ferreira Mendes

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense

Maria Thereza do Carmo Pereira

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense

Matheus de Barros Silva Cardoso Henrique

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense

Sávio Jorge Silva de Carvalho

Prefeitura Municipal de Rio das Ostras

Resumo

Escape Room é um jogo de experiência imersiva no qual os participantes, cooperativamente, devem encontrar pistas e resolver enigmas para escapar de um ambiente controlado em um tempo estipulado. Neste trabalho, relatam-se duas experiências que unem noções referentes às áreas de Linguagens e Matemática, de forma interdisciplinar, por meio de um jogo que utiliza elementos do *Escape Room*. O jogo foi estruturado de forma a desafiar a equipe a resolver enigmas matemáticos enquanto decifram pistas escritas em uma narrativa envolvente. O diferencial dessa experiência foi o uso de slides e pistas interativas, que guiaram os estudantes ao longo do jogo, oferecendo informações cruciais para que os participantes avançassem na trama. Criase, portanto, um ambiente de aprendizagem ativa e socialmente interativo, que fomenta o protagonismo dos alunos dentro e fora da sala de aula. O jogo tem como objetivos:



**SEMANA DAS
LICENCIATURAS**



e-ISSN: 2596-0490

VII SEMANA DAS LICENCIATURAS

O mundo que queremos, a escola que fazemos:
diálogos entre licenciaturas e Educação Básica

24 a 26 de outubro 2023



**INSTITUTO
FEDERAL**
Fluminense

Campus Campos
Centro

favorecer o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, estimular a autonomia dos alunos perante a desafios, motivar a participação destes durante as aulas e estimular o uso da criatividade, uma vez que eles são desafiados a unir conhecimentos de diferentes áreas para vencer o jogo. Quanto aos resultados, notou-se que, devido ao ambiente imersivo e descontraído, os alunos conseguiram solucionar problemas com um grau de complexidade que normalmente causa dificuldade durante as aulas. Observou-se ainda que a proposta engajou até mesmo os alunos que costumam ter pouco interesse nos conteúdos abordados. Dessa forma, conclui-se que a proposta é proveitosa e pode, inclusive, ser empregada em outras áreas do conhecimento, contribuindo para uma formação integral do estudante, já que é possível estabelecer conexões entre conceitos de diversas disciplinas.

Palavras-Chave: Interdisciplinaridade. Escape Room. Jogo educativo.