

GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: ESCAPE ROOM EDUCATIVO

Fabiano Nazar

Centro Universitário de Pato Branco Paraná - UNIDEP - PR

Área: Ciências da Saúde

Introdução: Atualmente estamos vivendo em uma sociedade globalizada e por isso os problemas da educação apresentam características comuns e desafios semelhantes. Assim, enfrentá-los desde uma análise local, parece não ser suficiente, pois é preciso um sentido de conjunto e a capacidade de compreender e enfrentar ações complexas que se colocam à educação em todo o mundo. Entre as várias metodologias emergentes, para inovar o processo de ensino e aprendizagem, encontra-se o conceito de gamificação (tradução do inglês *gamification*) que não significa jogar um jogo, mas aplicar elementos e mecânicas do universo do desenho dos jogos em contexto não jogo, como é a sala de aula. Desta forma, a gamificação pode ainda mudar comportamentos, tornando tarefas cansativas e enfadonhas em algo mais agradável e motivacional, o que pode representar uma importante estratégia pedagógica. A combinação entre habilidades e desafios pode ajudar a identificar o momento de “experiência ótima” e contribuir para que o indivíduo atinja o estado de flow (fluxo), realizando as atividades com satisfação e prazer. **Objetivo(s):** Trabalhar os aspectos cooperativos da psicologia no meio esportivo, por meio da resolução de problemas que pudessem levar à equipe a alcançar o objetivo final que seria achar as pistas e desvendar as soluções para que todos pudessem escapar da sala no tempo combinado. **Relato de Experiência:** O presente trabalho trata-se de um relato de experiência realizado em uma IES, onde trabalhamos alguns princípios da psicologia do esporte, nesta atividade trabalhamos especificamente a cooperação no meio esportivo. Sendo assim, um grupo de alunos desenvolveu a atividade intitulada “Escape Room”, na qual inicialmente uma sala foi devidamente preparada, com dicas e enigmas a serem descobertos e solucionados, logo em seguida escolheu-se uma equipe composta por 5 alunos para realizarem a atividade proposta, ao mesmo tempo o restante da turma que não estava participando ativamente, acompanhava tudo que acontecia através de uma sala, ao vivo via Zoom. A atividade foi totalmente baseada nos princípios das disciplinas do curso, sendo assim, as dicas sempre traziam elementos das disciplinas, frequentadas pelos acadêmicos. **Resultados/Discussão:** As diferentes estratégias de Escape Room Educativo realizadas nesta atividade ajudaram a desenvolver competências cooperativas, emocionais e cognitivas. Ao mesmo tempo que os participantes desenvolviam conhecimentos relacionadas com as disciplinas do curso, fomentou-se o trabalho de equipe, a resolução de problemas, a criatividade e a resiliência. A integração de técnicas de gamificação, através do Escape Room, nas práticas educativas, constituiu-se muito vantajosa e fomentou o envolvimento dos alunos nos conteúdos curriculares e práticas educativas, de forma divertida, criativa e ativa. Em feedback realizado junto aos alunos, tem-se depoimentos positivos e com significativos ganhos na aprendizagem. **Considerações Finais:** Pode-se concluir que a atividade do Escape Rooms aqui apresentada contribuiu para melhorar a interação entre os alunos e os conhecimentos interdisciplinares do curso, promoveram a autonomia e criatividade (*soft skills*), ajudaram na superação de algumas dificuldades, aumentando a motivação dos elementos das



equipes a trabalhar colaborativamente para atingirem os melhores desempenhos. Os enigmas foram do agrado dos alunos e isso refletiu-se no interesse com que realizaram as diferentes tarefas propostas e na sua participação ativa para ultrapassar todos os obstáculos

***Palavras-chave:* Gamificação. Aprendizagem Ativa. Soft Skills.**