

# ESCAPE ROOM: GAMIFICAÇÃO COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA EM UM CONTEXTO DE PANDEMIA

Emilly Catherine Sousa de Oliveira, Maria Tereza Martins Sousa, Samile Oliveira de Castro, Lucas Daniel Borges Lopes, Sara Andrade dos Santos, Francisca Gleire Rodrigues de Menezes

Em meio a pandemia existente, o Ensino a Distância foi adotado e, dessa forma, houve uma adaptação na aprendizagem, de modo que, a alternativa foi a gamificação como proposta pedagógica, com o objetivo de transmitir o conhecimento da disciplina de microbiologia do pescado, no curso de Engenharia de Pesca no ano de 2021, de modo lúdico e alegre. Diante disso, foi elaborado um jogo, através do Formulários Google, intitulado ESCAPE ROOM MICRO, cuja narrativa é a descoberta de enigmas, dispostos em onze perguntas que se relacionam, com duração de 30 minutos. Quando ocorre a resposta correta, aparece um “meme”, tendo como intuito, ser recreativo, e indicando ao jogador a saída do labirinto, fazendo com que as atividades sejam mais ágeis e potencializando a resolução das charadas. Dos dezesseis alunos envolvidos, no semestre de 2021.1, cinco responderam, porém, os resultados obtidos de forma geral foram satisfatórios, com pequenas distinções nas respostas. Sendo assim, todos os alunos conseguiram obter sucesso, garantindo a saída do labirinto, que foram inseridos através da plataforma. Foi proposto ao final, uma pesquisa de satisfação através de um formulário com quatro perguntas, a primeira tendo o objetivo de saber se o jogo contribuiu para o aprendizado do aluno, onde todos os participantes deram respostas positivas, a segunda, uma avaliação da experiência do jogo, tendo como resultado: 60% dos jogadores indicando que foi excelente e 40% que foi ótima, a terceira, se o jogo contribuiu para que o semestre fosse mais leve, sendo respondida positivamente. E na última, foram pedidas sugestões sobre a elaboração de um aplicativo para o futuro. A pesquisa ainda está em andamento. Em vista disso, foi observado que a utilização de um jogo, colaborou para que o ensino fosse mais eficaz e lúdico, trazendo para as atividades ao longo do semestre algo mais divertido para o ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: JOGO. EDUCAÇÃO VIRTUAL. MICROBIOLOGIA DO PESCADO.