

ESCAPE ROOM MATEMÁTICO: RELATO DE EXPERIÊNCIA DE UMA ATIVIDADE INTERATIVA DE REVISÃO

RESUMO

O termo *Escape Room* vem do inglês e significa “sala de fuga”. Essa atividade é interativa e os jogadores são “trancados” em uma sala temática. O objetivo do jogo é resolver enigmas para encontrar pistas e objetos para conseguir a chave que abre a porta de saída. Os membros do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Matemática da Universidade Federal do Paraná do edital de 2023 enxergaram nessa dinâmica, uma oportunidade para criar um ambiente no qual os estudantes pudessem interagir de forma mais abrangente e divertida com a Matemática. Dessa forma, foi elaborada uma proposta de “*Escape Room Matemático*” como atividade interativa de revisão dos conteúdos trabalhados ao longo do ano letivo nas aulas de Matemática em turmas de 1º ano do Ensino Médio de uma escola estadual em Curitiba. As atividades que compõem a proposta são: Quebra-Cabeça de Funções, Jogo da Memória de Unidades de Medida, Cara a Cara com Matrizes, Corrida da Estatística e Trinca de Sistemas. Os conteúdos abordados incluem Unidades de Medida, Matrizes, Sistemas Lineares, Função Afim e Estatística. O enigma do jogo era desvendar uma frase que foi criptografada de forma pictográfica, ou seja, codificação por símbolos por meio de hieróglifos, que são caracteres de um antigo sistema de escrita utilizado no Egito Antigo. Para isso, após cada atividade, os estudantes recebiam um hieróglifo para auxiliar a desvendar o enigma. O objetivo deste trabalho é descrever as cinco atividades que foram aplicadas e relatar impressões, acertos, desafios, limitações e aspectos a serem aprimorados na aplicação da atividade, a qual viabilizou a adesão de estudantes que não costumavam interagir durante as aulas de Matemática. Portanto, observou-se que os estudantes com rendimentos abaixo da média da turma foram os que mais se envolveram com a proposta.

Palavras-chave: Educação Matemática, Ensino Médio, PIBID, Escape Room