



FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA OS DESAFIOS DE  
ENSINAR E APRENDER NA ESCOLA PÚBLICA.

## ESCAPE ROOM NO ENSINO MÉDIO: GAMIFICAÇÃO DO CAPÍTULO 9 (*BALEIA*) DE *VIDAS SECAS*

Eixo: Literatura e Ensino

Subprojeto: Língua Portuguesa: Práticas de (multi)letramentos na Escola Básica

Instituição Proponente: Universidade Estadual De Feira De Santana

Filiação institucional: Universidade Estadual de Feira de Santana

**CARDOSO, Thiago Vega Trabuco** (thiagovega02@gmail.com);  
**PINHEIRO, Ana Valéria Silva** (anavaleria.pinheiro@gmail.com);  
**CARVALHO, Cleidiane Santana** (cleidecarvalhofsa@gmail.com);  
**REZENDE, Gabriel Silva** (gabrielrezende.contato@gmail.com),  
**SANTOS, Suendy Jesus dos** (suendy012@gmail.com);

**Palavras-chave:** Ensino de Literatura. Educação Básica. Vidas Secas. Sustentabilidade.

### 1 INTRODUÇÃO

Este relato de experiência apresenta a proposta em desenvolvimento no Colégio Estadual Governador Luiz Viana Filho, com a turma do 1º Ano A, a partir da leitura do Capítulo 9, *Baleia*, da obra *Vidas Secas*, de Graciliano Ramos. A estratégia utilizada está baseada na *gamificação* por meio do jogo *Escape Room*, que tem como objetivo desvendar enigmas e pistas, e encontrar um objeto simbólico (coleira de Baleia) numa duração de 10 minutos.

A gamificação consiste na utilização de elementos, mecânicas e dinâmicas de jogos em contextos de ensino-aprendizagem, com o objetivo de engajar, motivar e promover a aprendizagem ativa dos participantes.

No âmbito educacional, a gamificação busca transformar o processo ensino-aprendizagem em uma experiência mais interativa, colaborativa e prazerosa, incentivando a participação voluntária dos estudantes e o protagonismo no desenvolvimento do conhecimento. Conforme Kapp (2012), a gamificação pode ser aplicada tanto na estrutura dos conteúdos quanto na forma de socialização das aprendizagens, contemplando diferentes

teorias de aprendizagem, como o construtivismo e a teoria da autodeterminação, que ressaltam a importância do engajamento e da motivação intrínseca no processo educacional.

A justificativa do projeto está na busca por metodologias ativas que favoreçam a aproximação dos estudantes da literatura, promovendo experiências imersivas e colaborativas. Além disso, o capítulo Baleia foi escolhido por conter uma carga emocional que sensibiliza os estudantes, pela simbologia da cadela como esperança, e pela possibilidade de trabalhar temas como seca, miséria, sobrevivência e desigualdade.

Os objetivos específicos são:

- Estimular a leitura crítica e interpretativa do capítulo;
- Desenvolver habilidades de cooperação e resolução de problemas;
- Relacionar a literatura à realidade social do Nordeste, contrastando fome e desenvolvimento;
- Criar uma experiência lúdica e memorável de aprendizagem.

Do ponto de vista teórico, a experiência apoia-se em Candido (2004), ao considerar a literatura como formadora do humano; em Freire (1996), ao propor uma prática crítica e problematizadora; e em Kapp (2012), que defende a gamificação como recurso inovador e motivador no ensino.

## 2 METODOLOGIA

Esta experiência está sendo realizada ao longo de um mês, às quintas-feiras, com a turma do 1º Ano A do Colégio Estadual Governador Luiz Viana Filho, no horário das 13h10min às 14h00min. A proposta tem como foco a leitura do capítulo 9 da obra Vidas Secas — Baleia — e a aplicação da dinâmica do jogo Escape Room como culminância do processo.

No desenvolvimento da proposta, as atividades iniciam-se com a leitura guiada e coletiva do capítulo Baleia, realizada durante as primeiras semanas, onde os estudantes são incentivados a refletir sobre personagens, símbolos e temas centrais, como a seca, a miséria, a sobrevivência e a esperança. Essas discussões são registradas em resumos e mapas mentais, que consolidam os conceitos e preparam os alunos para a etapa seguinte.

Posteriormente, são explorados aspectos do Nordeste atual, e suas contradições, com a apresentação de imagens, reportagens e debates que ampliam a compreensão dos alunos sobre a realidade social da região, favorecendo a desconstrução de estereótipos regionais presentes. A sensibilização dos estudantes é fortalecida por esse contato com o contexto local e social.

A culminância ocorre com a montagem da atividade Escape Room, na qual a sala é ambientada em duas áreas que contrastam o cenário do sertão retratado na obra e a realidade atual do nordeste, possibilitando uma experiência imersiva que estimula a resolução de enigmas relacionados ao capítulo lido. Organizados em grupos, os estudantes têm dez minutos para desvendar pistas e encontrar o objeto simbólico, promovendo cooperação, pensamento crítico e aplicação dos conhecimentos adquiridos.

Essa metodologia integra leitura crítica, reflexão social e dinâmica lúdica, favorecendo múltiplas formas de aprendizagem e o engajamento dos estudantes por meio de uma abordagem inovadora e contextualizada.

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Como o projeto está em andamento, apresentamos os resultados esperados. Espera-se que a leitura guiada e a produção dos mapas mentais ajudem os alunos a criarem percepções próprias sobre o capítulo Baleia e a se envolverem de forma próxima com a obra. A culminância no Escape Room deve criar um ambiente de cooperação, desafio e diversão, no qual os estudantes interpretam pistas, refletem sobre a história e utilizam os conhecimentos construídos durante as leituras e debates.

A ambientação da sala, dividida entre o nordeste retratado no livro Vidas Secas e o nordeste atual, e suas contradições, também provoca reflexões críticas sobre desigualdade social, seca, sobrevivência e desenvolvimento sustentável.

A experiência dialoga com a teoria de Freire (1996), estimulando uma prática que parte da realidade concreta dos alunos para reflexão e questionamento, e com Kapp (2012), que destaca a gamificação como forma de engajamento e aprendizagem ativa. Além disso, reforça o papel humanizador da literatura, segundo Candido (2004), permitindo que os alunos ampliem sua visão crítica e sensível sobre a vida.

### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O Escape Room representa uma forma inovadora e envolvente de trabalhar literatura em sala, aproximando os alunos da leitura de Vidas Secas. O capítulo Baleia, com sua carga emotiva, desperta nos estudantes empatia, reflexão e crítica, ajudando-os a perceber a obra de forma viva e atual.

O projeto também aborda sustentabilidade, usando materiais reciclados na montagem do cenário e discutindo a convivência com o semiárido, ampliando a formação dos estudantes unindo literatura, meio ambiente e cidadania.

## REFERÊNCIAS

- CANDIDO, Antonio. A literatura e a formação do homem. **Remate de Males**, Campinas, SP, 2012. DOI: 10.20396/remate.v0i0.8635992. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/remate/article/view/8635992>. Acesso em: 25 set. 2025.
- DETERDING, Sebastian; et al. **Gamification**: Using Game-Design Elements in Non-Gaming Contexts. In: CHI '11 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. New York: ACM, 2011. p. 2425–2428.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. **Ler e compreender**: os sentidos do texto. São Paulo: Contexto, 2006. 216 p.
- RAMOS, Graciliano. **Vidas Secas**. Rio de Janeiro: Record, 2013.
- SILVA, W. R. KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. 2006. Ler e compreender os sentidos do texto. São Paulo: Contexto. ISBN 85-7244-327-4. 216 P. **Revista da ABRALIN**, [S. l.], v. 6, n. 2, 2017. Disponível em: <https://revista.abralin.org/index.php/abralin/article/view/974>. Acesso em: 13 set. 2025.