

## **ENIGMAS NA APRENDIZAGEM: Explorando a inclusão em *escape rooms***

Laila Alves Santos<sup>1</sup>

### **Resumo**

Não é missão fácil atrair e manter alunos engajados dentro do ambiente escolar. O que dizer de alunos que travam batalhas diárias com barreiras físicas e/ou cognitivas? Quando somamos tais impedimentos à falta de elementos inovadores e atraentes no ensino, temos como resultado a rotina e monotonia em nossas aulas que podem levar à amotivação dos alunos de inclusão. É com esses fatores em mente que propomos aqui os *escape rooms* como artefatos docentes para a mediação de conteúdo e para a promoção da colaboração e socialização entre alunos ouvintes e surdos. Para tanto, especificamente, vamos: 1) buscar estratégias de acessibilidade para discentes surdos a partir de análise bibliográfica; e 2) sugerir um *escape room* com desafios digitais que promovam a colaboração entre alunos. Contamos com a ferramenta *genially* para a criação do nosso *escape room*, que conta com a tradução em Libras a partir de vídeos e desafios que promovem a cooperação entre alunos-jogadores surdos e ouvintes.

**Palavras-chave:** Ensino de Língua Inglesa. Inclusão de Surdos. *Escape Rooms* como Instrumento Docente.

---

<sup>1</sup> Mestra em Linguística Aplicada (UNITAU), Docente do UGB-FERP.