

DOI: 10.46943/XI.CONEDU.2025.GT19.004

SÁBADO INTERATIVO NA REDE MUNICIPAL DE CAMPINA GRANDE: A ESCOLA COMO ESCAPE ROOM

Marília Silva Dantas Rocha¹

Emely Valéria Herculano Duarte²

Isabelle de Araújo Pires³

Jéssica Nascimento da Silva Alves⁴

RESUMO

Este trabalho compartilha uma estratégia exitosa de ensino baseada na gamificação e interdisciplinaridade, utilizando a metodologia ativa Escape Room. A interdisciplinaridade foi aplicada ao integrar questões matemáticas, como porcentagens e equações, com elementos da educação financeira e habilidades argumentativas, criando uma experiência holística para os estudantes. O objetivo foi desenvolver habilidades argumentativas e analíticas em textos diversos, bem como a resolução de problemas matemáticos envolvendo porcentagens, equações polinomiais e sistemas de equações, favorecendo também habilidades da educação financeira. Para fundamentar a proposta, utilizamos autores que discutem metodologias ativas e gamificação, como

- 1 Mestre em Engenharia Civil e Ambiental da Universidade Federal pela Campina Grande - UFCG, marilia.dantas@edu.campinagrande.pb.gov.br;
- 2 Especialista em Tópicos Especiais em Matemática pela Faculdade de Venda Nova do Imigrante - FAVENI, emely.duarte@edu.prof.campinagrande.pb.gov.br;
- 3 Doutora em Letras pela Universidade Federal da Paraíba - UFPB, isabelle.pires@edu.campinagrande.pb.gov.br;
- 4 Especialista em Gestão Escolar (Administração, Supervisão, Orientação e Inspeção) pela Faculdade de Venda Nova do Imigrante - FAVENI, jessica.alves@edu.prof.campinagrande.pb.gov.br;

Moran (2015) e Kapp (2012), que destacaram o papel do estudante como protagonista e o impacto positivo da gamificação no engajamento e na aprendizagem. A metodologia Escape Room foi adaptada ao ambiente escolar no evento “Sábado Interativo: Conhecimento em Ação”, promovido pela Secretaria Municipal de Educação de Campina Grande-PB, proporcionando uma experiência imersiva e prática aos estudantes do 8º ano. A temática da adolescência foi explorada através de questões relacionadas aos dilemas típicos dessa fase, como identidade, escolhas e conflitos, criando um contexto mais próximo dos estudantes para a resolução dos desafios propostos, favorecendo a recomposição das aprendizagens, conforme defendido por Moran (2015). O Sábado Interativo aconteceu em 27 escolas, envolvendo um total de 1.709 estudantes do oitavo ano, em 2024. Os resultados indicaram um alto nível de engajamento, com estudantes relatando maior compreensão dos conteúdos abordados. Além disso, os professores observaram a identificação de lacunas de aprendizagem e a aplicação eficaz de intervenções durante o evento. A avaliação foi realizada de forma contínua, com a observação do engajamento dos alunos durante os jogos e a análise do acerto ou erro nas respostas dos desafios. Os resultados indicaram que a metodologia foi eficaz na recomposição das aprendizagens, proporcionando uma experiência inovadora e significativa para os estudantes.

Palavras-chave: Gamificação, Interdisciplinaridade, Metodologias ativas, Recomposição das aprendizagens, Escape Room.

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, a educação básica tem enfrentado o desafio de ressignificar suas práticas de ensino para atender às demandas de uma geração de estudantes cada vez mais conectada, ativa e participativa. Nesse cenário, as metodologias ativas emergem como alternativas potentes para reposicionar o estudante no centro do processo de aprendizagem, favorecendo o protagonismo, a colaboração e o pensamento crítico. Entre essas metodologias, a gamificação tem se destacado por incorporar elementos dos jogos à sala de aula, estimulando o engajamento, a curiosidade e a resolução de problemas de forma lúdica e significativa.

A proposta intitulada “Sábado Interativo na Rede Municipal de Campina Grande: a escola como Escape Room” foi desenvolvida no âmbito da Secretaria Municipal de Educação de Campina Grande-PB, com o propósito de promover uma experiência pedagógica inovadora voltada à recomposição das aprendizagens e ao fortalecimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. A ação envolveu estudantes do 8º ano do ensino fundamental e utilizou a dinâmica do Escape Room – uma metodologia ativa baseada em desafios interdisciplinares que exigem raciocínio lógico, tomada de decisão e cooperação entre os participantes.

A escolha da gamificação como eixo estruturante justifica-se pela necessidade de tornar o aprendizado mais atrativo e conectado à realidade dos estudantes. Conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o ensino deve garantir o desenvolvimento de competências que integrem o conhecimento conceitual, procedimental e atitudinal, de modo a preparar os estudantes para interagir criticamente com o mundo. Nessa perspectiva, as atividades gamificadas possibilitam experiências concretas de aprendizagem que articulam diferentes áreas do conhecimento, fortalecendo o vínculo entre teoria e prática.

A iniciativa partiu da compreensão de que o aprendizado se consolida de forma mais efetiva quando o estudante é colocado em situações-problema que exigem raciocínio e colaboração. A metodologia Escape

Room foi adaptada ao contexto escolar por meio de desafios que uniam habilidades de Matemática e Língua Portuguesa, articulados à Educação Financeira e a temas contemporâneos da adolescência, como identidade e escolhas. O ambiente lúdico e desafiador criou condições favoráveis para o desenvolvimento de competências relacionadas à resolução de problemas, argumentação e análise crítica de informações.

O objetivo geral da ação foi estimular a aprendizagem significativa e recompor habilidades essenciais em Matemática e Língua Portuguesa, de forma integrada e interdisciplinar. Como objetivos específicos, buscou-se promover o engajamento dos estudantes por meio de estratégias gamificadas, desenvolver a cooperação e o pensamento crítico diante de situações desafiadoras e fortalecer a atuação docente a partir da experimentação de metodologias inovadoras.

A atividade foi implementada em 27 Unidades Educacionais da Rede Municipal, envolvendo 1.709 estudantes do 8º ano. Cada escola adaptou a proposta às suas condições e espaços, garantindo que o ambiente escolar se tornasse um espaço de investigação, cooperação e aprendizagem ativa. As observações registradas durante o evento e os relatos de professores indicaram um aumento expressivo no envolvimento dos estudantes, bem como avanços perceptíveis na compreensão dos conteúdos e na capacidade de argumentação.

Em síntese, o Sábado Interativo demonstrou que o uso de metodologias ativas baseadas em jogos pode contribuir de forma significativa para a recomposição das aprendizagens, a valorização da interdisciplinaridade e o fortalecimento do protagonismo estudantil. Este artigo apresenta os fundamentos teóricos, os procedimentos metodológicos e os resultados dessa experiência, reafirmando o potencial transformador da inovação pedagógica no contexto da educação pública municipal.

METODOLOGIA

A proposta pedagógica foi desenvolvida com base na abordagem qualitativa, de natureza descritiva e caráter interventivo, fundamentada na concepção de que o processo de ensino e aprendizagem se constrói por meio da interação, da experiência e da ludicidade. O estudo partiu da utilização da gamificação e da interdisciplinaridade como estratégias metodológicas articuladas às competências gerais e específicas da BNCC, especialmente aquelas relacionadas à resolução de problemas, pensamento crítico e colaboração.

A atividade com o tema “Sábado Interativo: Conhecimento em Ação”, promovido pela Secretaria Municipal de Educação de Campina Grande-PB, teve como foco a recomposição das aprendizagens por meio de práticas inovadoras. Participaram

da experiência 1.709 estudantes do 8º ano de 27 Unidades Educacionais da Rede Municipal, sob a orientação dos professores de Língua Portuguesa e Matemática e o acompanhamento técnico-pedagógico da Secretaria.

A metodologia Escape Room, inspirada nos jogos de fuga, foi adaptada ao contexto escolar com o título “Equações Literárias: Desafios do Sábado Misterioso”, e estruturada a partir de uma narrativa central envolvendo uma adolescente às vésperas de seu aniversário. O enredo, baseado no texto Catástrofe, de Alexandra Levy (2021), foi o ponto de partida para a imersão dos estudantes em uma sequência de desafios interdisciplinares que integravam raciocínio lógico, leitura crítica e argumentação.

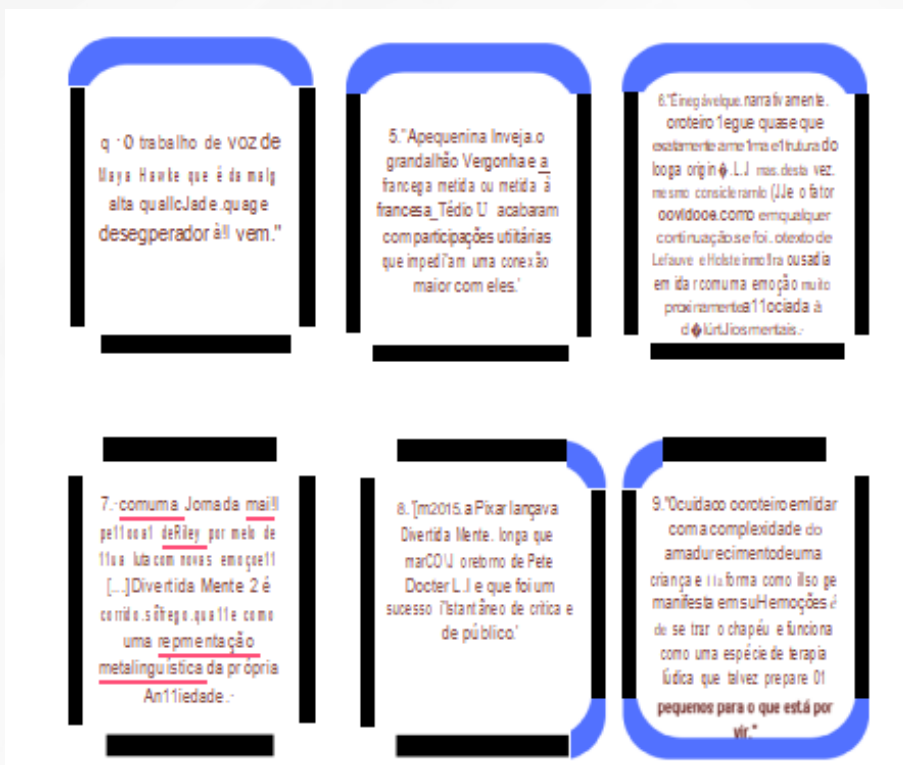
O planejamento pedagógico contemplou o alinhamento dos conteúdos às habilidades essenciais dos 1º e 2º bimestres, associando Matemática (porcentagens, equações e sistemas de equações) à Língua Portuguesa (interpretação e produção de textos argumentativos), além de elementos do programa DEI VALOR – Educação Financeira.

A execução da atividade seguiu uma sequência de cinco desafios interligados, representando as “etapas” da sala de fuga:

- Desafio 1 – Língua Portuguesa: Neste primeiro desafio, os estudantes foram instigados a trabalhar com a habilidade EF89LP23 da BNCC analisando os movimentos argumentativos em uma crítica cinematográfica sobre o filme *Divertida Mente 2*. As habilidades abordadas incluíram estrutura argumentativa, uso de recursos persuasivos e análise de ponto de vista. A atividade teve início com a exibição do trailer do filme como estímulo à reflexão sobre as emoções na adolescência, seguida da leitura e análise do texto crítico. Os grupos participaram de um jogo de associação entre tipos de argumento e suas respectivas funções discursivas, desenvolvendo competências de leitura analítica e interpretação crítica (Imagem 1).

Imagem 1 - Jogo da Associação

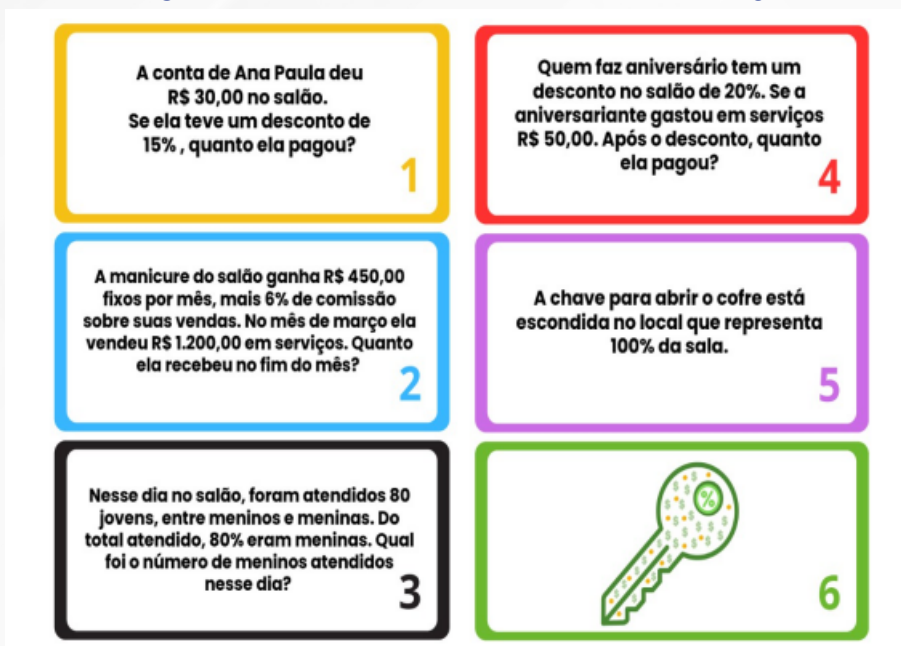




Fonte: Autor, 2025.

- Desafio 2 – Matemática: No segundo desafio, com base na habilidade EF08MA04, os estudantes enfrentaram situações-problema contextualizadas no ambiente do salão de beleza narrado na história. Os conteúdos mobilizados envolveram porcentagem, variação percentual e proporcionalidade. Cada estação continha uma pista matemática que, quando resolvida, levava à descoberta da “chave da porcentagem” necessária para avançar no jogo. A metodologia favoreceu o trabalho em equipe e o raciocínio dedutivo, estimulando o uso de estratégias de cálculo mental e validação de resultados (Imagem 2).

Imagem 2 - Pistas Matemáticas e Chave da Porcentagem



Fonte: Autor, 2025.

- Desafio 3 – Língua Portuguesa: O terceiro desafio buscou desenvolver a leitura crítica de textos de opinião e publicações de redes sociais, contemplando as habilidades EF89LP03 e EF89LP06. Os objetos de conhecimento principais foram opinião, argumentação, linguagem digital e ética no uso da internet. Por meio da plataforma Padlet, as equipes analisaram textos diversos, elaboraram comentários fundamentados e publicaram suas reflexões coletivas. Essa etapa promoveu o uso ético e consciente das tecnologias digitais, ampliando a capacidade dos estudantes de analisar discursos multimodais e defender pontos de vista de forma responsável (Imagem 3).

Imagem 3 - Atividade de análise crítica

Texto escolhido: _____ Estudantes da equipe: _____

Gênero textual: _____

1. Qual o tema principal do texto?	2. Qual a tese defendida no texto?
3. Quais argumentos implícitos e/ou explícitos são utilizados para sustentar a tese defendida no texto?	4. O autor utiliza alguma estratégia emocional ou apelativa para influenciar o leitor (humor, ironia, medo, etc.)? Como essas estratégias impactam a percepção do leitor?
5. Quais palavras ou expressões são usadas para influenciar o leitor? Há algum uso específico de linguagem (como jargão, emotivo ou técnico)?	6. O estilo do texto (formal, informal, coloquial) afeta a forma como a tese é defendida no texto?
8. Para qual público alvo a equipe indicaria o texto em análise?	9. Como os recursos persuasivos (emocionais, imagens, linguagens) utilizados afetam a percepção do leitor sobre o ponto de vista apresentado?
10. Como a equipe se posiciona frente a abordagem do texto? Concordam com a tese defendida?	

Agora que já analisaram pontos importantes do texto selecionado, devem unir as anotações em um único comentário que será postado no padlet!

Fonte: Autor, 2025.

- Desafio 4 – Matemática: Neste momento, os estudantes aplicaram os conhecimentos de equações do 1º grau e sistemas de equações lineares, vinculados às habilidades EF07MA18 e EF08MA08. As tarefas propunham a resolução de problemas contextualizados na festa de aniversário da personagem. A combinação correta das soluções formava um código secreto que destravava a “porta” para o próximo desafio, simulando uma situação de escape room tradicional. Essa dinâmica reforçou o pensamento algébrico e o raciocínio sequencial, promovendo o uso prático das operações e propriedades da igualdade (Imagem 4).

Imagem 4 - Cartões e do código montado



O primeiro código da senha para libertar Ana Paula, corresponde ao valor de x no enigma abaixo:

Numa balança, como representada abaixo, foram colocados objetos de maneira que a balança ficou em equilíbrio. Se a letra x representa o peso do objeto conforme a figura, para que o prato da esquerda tenha o mesmo peso do prato da direita o valor de x deve ser:

$$3X = 6$$

1

O segundo código da senha para libertar Ana Paula, corresponde ao valor de x no enigma abaixo:

Na cidade, a tarifa do Uber é calculada obedecendo à função do 1º grau:

$$f(x) = 5,00 + 1,50x$$

onde f(x) é o preço pago, em reais, e x representa o valor da quantidade de quilômetros rodados. Um usuário pagou R\$ 8,00. Então, quantos quilômetros o Uber percorreu?

2

O terceiro código da senha para libertar Ana Paula, corresponde ao valor de x no enigma abaixo:

Uma empresa de telefonia fixa anuncia ligações interestaduais a R\$ 0,50 por minuto. Se T = 0,50x, onde T representa o valor a ser pago, em reais e x é o tempo de ligação em minutos. Uma ligação que dura 18 min, qual valor pago?

3

O quarto e quinto código da senha para libertar Ana Paula, corresponde ao valor de x no enigma abaixo:

Para calcular o valor de seus honorários, um advogado cobra um valor fixo de 500 reais, mais 30 reais por hora trabalhada. Se, para certo serviço, ele recebeu 1200 reais de honorários, quantas horas ele trabalhou?

4

O sexto código da senha para libertar Ana Paula, corresponde ao valor de x no enigma abaixo:

Julia participou de um programa de perguntas e respostas numa emissora de TV. Ele ganhou R\$ 100,00 por ter sido sorteado para participar desse programa e R\$ 70,00 por cada resposta correta. Ao final de sua participação, ele ganhou R\$ 960,00. Quantas respostas ele acertou?

5

CÓDIGO DE SAÍDA:

3 2 9 2 1 8

CÓDIGO FINAL:

3 2 9 2 1 8

Fonte: Autor, 2025.

- Desafio 5 – Língua Portuguesa: O último desafio envolveu a análise de modalizadores linguísticos em textos jornalísticos, conforme a habilidade EF89LP16. Os objetos de conhecimento trabalhados incluíram adjetivos, advérbios, locuções e estruturas avaliativas que expressam posicionamento e apreciação. As equipes leram uma

notícia (Imagem 5) sobre o impacto da internet na vida dos adolescentes e participaram de um quiz digital (Imagem 6), no qual o grupo vencedor descobria o desfecho da narrativa inicial. Essa etapa consolidou aprendizagens anteriores e estimulou a metacognição, pois os estudantes revisitaram suas hipóteses e compararam-nas com o final da história.

Imagem 5 - Notícia do Desafio 5

Vício em internet pode afetar comportamento e desenvolvimento de adolescentes

Achado é de novo estudo que mostra que a dependência da internet pode levar a alterações cerebrais em jovens de 10 a 19 anos.

Adolescentes viciados em internet passam por alterações cerebrais que podem levar a mudanças de comportamento e ao aumento nas tendências de dependência. Os achados são de um novo estudo publicado nesta terça-feira (4) na revista científica PLOS Mental Health.

A pesquisa, realizada por cientistas da University College London (UCL), foi feita a partir da revisão de 12 artigos envolvendo 237 jovens de 10 a 19 anos com diagnóstico formal de dependência de internet entre 2013 e 2023. A "dependência" é definida como a incapacidade de uma pessoa resistir ao impulso de utilizar a internet, impactando negativamente seu bem-estar psicológico, bem como a sua vida social, acadêmica e profissional.

Para realizar o estudo, os pesquisadores usaram imagens de ressonância magnética funcional (fMRI) para inspecionar a conectividade funcional — ou seja, como as regiões do cérebro interagem entre si — de participantes viciados na internet. Essas imagens foram colhidas tanto enquanto descansavam, quanto quando completavam uma tarefa.

Segundo o estudo, os efeitos da dependência de internet foram observados em múltiplas redes neurais no cérebro de adolescentes. Houve uma mistura de aumento e diminuição da atividade nas partes do cérebro que são ativadas durante o repouso (rede de modo padrão). Por outro lado, houve uma diminuição na conectividade funcional das regiões do cérebro envolvidas no pensamento ativo (rede de controle executivo).

Essas mudanças, segundo os pesquisadores, podem levar a um aumento da dependência em adolescentes e a mudanças de comportamento associadas à capacidade intelectual, coordenação física, saúde mental e desenvolvimento.

"A adolescência é um estágio crucial de desenvolvimento durante o qual as pessoas passam por mudanças significativas em sua biologia, cognição e personalidades. Como resultado, o cérebro fica particularmente vulnerável a impulsos relacionados ao vício em internet durante esse período, como uso compulsivo da internet, desejo pelo uso do mouse ou teclado e consumo de mídia", explica Max Chang, estudante de mestrado na UCL Great Ormond Street Institute for Child Health e principal autor do estudo, em comunicado à imprensa.

"As descobertas do nosso estudo mostram que isso pode levar a mudanças comportamentais e de desenvolvimento potencialmente negativas que podem impactar a vida dos adolescentes. Por exemplo, eles podem ter dificuldades para manter relacionamentos e atividades sociais, mentir sobre atividades online e experimentar alimentação irregular e sono perturbado", completa.

Fonte: Autor, 2025.

Imagem 6 - Perguntas do Quiz

0:05

Releia a frase: "Achado é de novo estudo que mostra que a dependência da internet pode levar a alterações cerebrais em jovens de 10 a 19 anos." Qual é a conotação da palavra "dependência" no texto?

Positiva. Neutra. Negativa. Indiferente.

0:03

No trecho "As descobertas do nosso estudo mostram que isso pode levar a mudanças comportamentais e de desenvolvimento potencialmente negativas que podem impactar a vida dos adolescentes", o advérbio "potencialmente" indica que:

As mudanças comportamentais e de desenvolvimento são definitivamente negativas.

As mudanças comportamentais e de desenvolvimento são sempre positivas.

As mudanças comportamentais e de desenvolvimento podem ser negativas, mas não necessariamente.

As mudanças comportamentais e de desenvolvimento não têm impacto sobre a vida dos adolescentes.

Fonte: Autor, 2025.

Durante todo o processo, os professores atuaram como mediadores, promovendo momentos de reflexão e orientação para o trabalho coletivo. As tarefas foram realizadas em grupos, estimulando a cooperação e a negociação de ideias.

A avaliação da proposta ocorreu de forma processual, considerando tanto o desempenho cognitivo quanto os aspectos atitudinais e socioemocionais observados: engajamento, liderança, respeito e persistência diante dos desafios. Foram utilizados registros fotográficos, observações docentes e relatos reflexivos dos estudantes sobre a experiência.

A proposta metodológica permitiu que o desenvolvimento das habilidades propostas fosse construído de forma colaborativa e contextualizada, com alto nível de engajamento. A integração entre os componentes de Língua Portuguesa e Matemática possibilitou a articulação de habilidades

cognitivas, comunicativas e socioemocionais, reafirmando o potencial das metodologias ativas para a recomposição das aprendizagens.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A implementação do projeto “Sábado Interativo: Equações Literárias – O Mistério de Sábado” revelou resultados expressivos tanto na aprendizagem dos estudantes quanto na mobilização pedagógica das escolas envolvidas. A atividade foi desenvolvida em 27 unidades educacionais da Rede Municipal de Campina Grande, alcançando 1.709 estudantes do 8º ano, o que representa uma iniciativa de grande alcance institucional e impacto coletivo. Essa dimensão numérica reforça o potencial da ação como estratégia de ensino sistematizada e replicável, capaz de articular diferentes componentes curriculares e favorecer o protagonismo estudantil.

O evento foi estruturado como uma vivência gamificada em formato de Escape Room pedagógico, em que cada desafio integrava conteúdos da Matemática, Língua Portuguesa e Educação Financeira. A proposta, ancorada em metodologias ativas, estimulou a aprendizagem significativa e a autonomia, promovendo a consolidação de competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como o pensamento científico, crítico e criativo; o repertório cultural; e a argumentação.

Os resultados observados indicaram altos índices de engajamento e participação dos estudantes durante as atividades. Os professores relataram entusiasmo e envolvimento contínuo, destacando que até estudantes com histórico de desmotivação se mostraram interessados em resolver os desafios propostos. Essa adesão demonstra a relevância de práticas pedagógicas inovadoras que aproximam o processo de ensino das experiências culturais e cognitivas da juventude.

A dinâmica foi organizada em quatro desafios interdisciplinares, cada um mobilizando diferentes campos do conhecimento. No primeiro, os estudantes precisaram interpretar textos narrativos e identificar pistas

escondidas, mobilizando competências de leitura e inferência textual. No segundo, resolveram situações-problema envolvendo equações e expressões numéricas, aplicadas a contextos cotidianos, como o planejamento financeiro e a tomada de decisões. O terceiro desafio exigiu a interpretação de gráficos e tabelas, promovendo a alfabetização estatística e a leitura crítica de dados – habilidade fundamental para a compreensão da realidade social. Por fim, no quarto desafio, os grupos elaboraram produções textuais narrativas que sintetizavam o percurso vivido, exercitando a escrita autoral, a coesão e a coerência discursiva.

A análise dos registros e observações revelou avanços evidentes na resolução de problemas e na argumentação, indicando que o formato gamificado favoreceu a consolidação das aprendizagens e o desenvolvimento de habilidades cognitivas superiores. Os estudantes demonstraram maior capacidade de formular hipóteses, testar estratégias e justificar respostas, elementos centrais das competências de raciocínio lógico e pensamento crítico.

Do ponto de vista institucional, o alcance da ação foi igualmente significativo. A realização simultânea em diferentes escolas fortaleceu o sentimento de pertencimento à rede municipal e incentivou a colaboração entre equipes escolares, que adaptaram os espaços e recursos disponíveis para transformar as salas de aula em ambientes de investigação e criatividade. A proposta se destacou como uma experiência de inovação pedagógica compartilhada, consolidando-se como um modelo de prática possível em contextos diversos, inclusive com recursos limitados.

Esses resultados corroboram as ideias de Moran (2015), ao defender que a aprendizagem ativa ocorre em contextos de engajamento e interação, e de Kapp (2012) e Gee (2007), que ressaltam o potencial dos jogos e da gamificação para promover o envolvimento emocional e cognitivo dos estudantes. Em convergência, Bacich (2018) argumenta que o uso de metodologias inovadoras amplia a autonomia docente e estimula a criatividade no planejamento, enquanto Zabala (1998) reforça que a

interdisciplinaridade é condição essencial para aprendizagens duradouras e contextualizadas.

Assim, o Sábado Interativo configurou-se como uma ação de impacto pedagógico e institucional, ao unir aprendizagem significativa, colaboração e engajamento estudantil. A experiência demonstrou que, quando o ensino é ressignificado e colocado em movimento por meio de desafios e jogos, ele se torna mais acessível, prazeroso e capaz de recompor aprendizagens essenciais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com o “Sábado Interativo: Equações Literárias – O Mistério de Sábado” revelou-se uma ação inovadora e de alto potencial formativo na Rede Municipal de Campina Grande. Ao aliar gamificação, interdisciplinaridade e metodologias ativas, a proposta reafirmou o papel da escola como espaço de criação, experimentação e protagonismo estudantil, em consonância com as competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

O alcance do projeto – envolvendo 27 unidades educacionais e 1.709 estudantes do 8º ano – consolidou-o como uma experiência de rede, demonstrando a viabilidade de práticas coletivas que superam o caráter pontual e isolado das ações pedagógicas. A realização simultânea das atividades em diferentes escolas reforçou o sentimento de pertencimento e identidade institucional, estimulando o trabalho colaborativo entre professoras e equipes gestoras.

Os resultados observados indicaram avanços significativos nas aprendizagens, especialmente nas dimensões de leitura, escrita, raciocínio lógico e resolução de problemas. O formato gamificado e o caráter desafiador da metodologia Escape Room favoreceram o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, como autonomia, cooperação e perseverança, ampliando o engajamento e a confiança dos estudantes em relação às suas próprias capacidades.

Além dos impactos diretos sobre o desempenho estudantil, a proposta fortaleceu a autonomia docente e a inovação pedagógica. Os professores participantes relataram que o planejamento dos desafios exigiu estudo, criatividade e integração entre áreas do conhecimento, o que contribuiu para o aprimoramento da prática profissional e para a construção de novas formas de mediação da aprendizagem.

Em termos institucionais, o Sábado Interativo também reafirmou a importância da gestão articulada e da cultura de experimentação pedagógica dentro das escolas públicas. A mobilização das equipes escolares, o envolvimento das famílias e a adesão dos estudantes demonstraram que a inovação é possível mesmo em contextos desafiadores, desde que haja intencionalidade formativa e alinhamento entre os diferentes atores da rede.

Por seu caráter participativo e formativo, a ação constitui um exemplo de prática pedagógica sustentável e replicável, com potencial de ampliação para outros anos e componentes curriculares. Sua continuidade poderá contribuir para o fortalecimento das aprendizagens essenciais e para a recomposição das defasagens educacionais identificadas, além de inspirar novas propostas que valorizem o protagonismo estudantil e a aprendizagem significativa.

Dessa forma, o “Sábado Interativo” se configura como uma prática que transcende o espaço e o tempo da aula tradicional, reafirmando a função transformadora da escola pública e a possibilidade de inovar com intencionalidade pedagógica, em favor do direito de todos os estudantes à aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 6 nov. 2025.



GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy.** New York: Palgrave Macmillan, 2003.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: **o jogo como elemento da cultura.** São Paulo: Perspectiva, 2012.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education.** San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LEVY, Alexandra. **Caleidoscópio.** Ilustrações de Mariana Massarani. São Paulo: Elo Editora, 2021.

MORAN, José. **Metodologias ativas e inovação na educação.** In: BACICH, Lilian; MORAN, José (Orgs.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 15-43.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 1998.