

## MISSÃO XP: UMA FERRAMENTA PARA A GESTÃO DE SALA DE AULA ODS 4

Carolina Aparecida Bastos (Funcabes)

O presente trabalho apresenta a Missão XP, uma proposta pedagógica gamificada que busca auxiliar na gestão de sala de aula. A indisciplina e o desengajamento são desafios recorrentes no contexto escolar, afetando diretamente o processo de ensino-aprendizagem. A Missão XP surge como alternativa metodológica, articulando conceitos de cooperação, coletividade e responsabilidade compartilhada. O objetivo da proposta é promover a disciplina escolar de forma motivadora, por meio da criação de um sistema de pontos e níveis que reforça o comportamento positivo e a participação em aula, alinhando-se ao ODS 4 (Educação de Qualidade). O método consiste na organização dos alunos em “times” que acumulam pontos (XPs) diariamente conforme critérios de respeito, participação, foco e cumprimento de tarefas. Cada turma possui funções simbólicas inspiradas em posições do futebol (capitão, atacante, volante, zagueiro e goleiro), que distribuem responsabilidades específicas aos estudantes, fortalecendo liderança, comunicação e cooperação. Ao final de cada mês, as turmas que atingem as metas estabelecidas são recompensadas com atividades de lazer, enquanto aquelas que não alcançam passam por uma Aula de Recuperação XP, voltada ao trabalho em grupo, coletividade e reflexão sobre atitudes. Os resultados observados até o momento incluem melhora significativa no comportamento das turmas, aumento do respeito aos professores, maior participação nas atividades e desenvolvimento de senso coletivo. Além disso, a competição saudável gerada pelo mural de pontuações estimula a corresponsabilidade entre os estudantes. A experiência mostrou que a ludicidade aliada à disciplina gera engajamento e ressignifica o papel do aluno no ambiente escolar. Como considerações finais, destaca-se que a Missão XP constitui-se como uma estratégia inovadora e replicável em diferentes níveis de ensino, favorecendo o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, a cultura de paz e a formação integral do estudante. Sua aplicação contribui não apenas para a melhoria da gestão de sala de aula, mas também para a construção de um ambiente escolar mais justo, respeitoso e cooperativo, alinhado às metas de uma educação inclusiva e de qualidade.

**Palavras-chave:** gamificação; disciplina escolar; cooperação; gestão de sala de aula; motivação.

# XIV CICTED

CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIÊNCIA,  
TECNOLOGIA E DESENVOLVIMENTO