

GINCALCULANDO: GAMIFICAÇÃO, PLATAFORMAS EDUCACIONAIS E INTERDISCIPLINARIDADE NA APRENDIZAGEM ESCOLAR

ODS (4)

Rafael Yuri Yamamoto (EE Newton Câmara Leal Barros)

Edval Gonçalves dias (EE Newton Câmara Leal Barros)

Saulo Eduardo de Lima (EE Newton Câmara Leal Barros)

Fabiano Faria Ribeiro (EE Newton Câmara Leal Barros)

Fabiana Cristina Ferraz Querido (EE Newton Câmara Leal Barros)

Alessandra de Souza Nogueira (EE Newton Câmara Leal Barros)

José Ricardo da Silva (EE Newton Câmara Leal Barros)

O projeto Gincalculando, realizado anualmente na Escola Estadual Newton Câmara Leal Barros, é uma iniciativa pedagógica interdisciplinar voltada ao ensino de Matemática e Ciências da Natureza, estruturada para integrar metodologias ativas, gamificação, plataformas educacionais e narrativas culturais. Desenvolvido ao longo de um bimestre, o projeto utilizou como narrativa central a saga Harry Potter, associando cada turma a uma “casa” ou “escola da magia”, definida conforme a frequência média da sala, estimulando o protagonismo estudantil, a cooperação e o engajamento. As atividades foram avaliadas em três dimensões: provas com jurados, provas sem jurados e desafios em plataformas educacionais, sendo que o desempenho em todas essas etapas, inclusive nas provas externas, como OBA, OBMEP – Escolas Públicas e OMASP, impactou diretamente na pontuação e conferiu vantagens estratégicas às equipes, permitindo que a turma com melhor desempenho escolhesse prioritariamente a casa, o local das exposições ou a ordem de participação nas atividades. Entre as provas internas, destacaram-se: Personificação das Casas, O Vestido e Seus Movimentos, Grito de Guerra, Painel, Desafios das Horcruxs, Quadribol, Materializando Moléculas, Astronlançamento, A Batalha dos Movimentos, Dama, Corrida das Latinhas, Leia, Aluno Presente e Redação, além das atividades culturais da Festa Junina, que, embora não vinculadas às plataformas digitais, também contribuíram para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e criativas. O sistema de pontuação cumulativa manteve os alunos engajados durante todo o bimestre, promovendo competitividade saudável, cooperação entre equipes e visibilidade do progresso individual e coletivo. A culminância foi realizada em um dia específico, com provas avaliadas por jurados e desafios finais, consolidando a

interdisciplinaridade do projeto e permitindo a aplicação prática de conhecimentos adquiridos. Os resultados evidenciam que a combinação de gamificação, plataformas digitais, provas externas e atividades diversificadas estimulou a participação ativa, facilitou a compreensão de conceitos científicos abstratos, desenvolveu competências socioemocionais e reforçou a identidade escolar. Conclui-se que o Gincalculando constitui uma estratégia pedagógica, capaz de integrar cultura popular, tecnologia educacional e metodologias ativas em um modelo de ensino lúdico, inclusivo e motivador, promovendo aprendizagens significativas e fortalecendo o vínculo dos estudantes com os conteúdos curriculares e a escola.

Palavras-chave: Gamificação; Interdisciplinaridade; Harry Potter; Protagonismo Estudantil.