

Enigmas da Casa Verde: a gamificação como travessia poética e política na formação leitora

Enigmas da Casa Verde: gamification as a poetic and political crossing in the training of readers

Enigmas de la Casa Verde: la gamificación como travesía poética y política en la formación lectora

Elaine Conte¹

Cristiane Gomes¹

DOI: <https://doi.org/10.20435/serie-estudos.v31i71.2072>

Resumo: Entre os labirintos de uma escola que ainda resiste ao esvaziamento de sentidos, emerge uma prática que, em vez de domesticar a leitura, a liberta: a gamificação como experiência poética, interdisciplinar e transformadora. Este estudo, recorte de uma pesquisa de doutorado em Educação, investiga os efeitos de estratégias gamificadas — como o *Escape Room* e o *Escape Book* — no desenvolvimento da leitura crítica e no engajamento dos estudantes nos anos finais do ensino fundamental. A partir de uma abordagem hermenêutica, com observação participante e análise de atividades gamificadas desenvolvidas em sala de aula, o trabalho revela que o uso de narrativas lúdicas e desafiadoras, ancoradas em obras literárias, produz um espaço de aprendizagem imersivo e cocriador. O jogo “Enigmas na Casa Verde”, inspirado na obra de Machado de Assis, exemplifica como a articulação entre tecnologia, literatura e colaboração pode promover leituras mais sensíveis e dialógicas, despertando a (inter)subjetividade e rompendo com lógicas mecanicistas de ensino. Os resultados indicam que a gamificação, em diálogo com uma cultura escolar mais democrática e estética, é capaz de redesenhar o lugar da leitura na escola pública, tornando-a ponte entre a busca de saber e o ser, entre o jogo e a formação cidadã. Assim, gamificar é também educar poeticamente e criar juntos, com os pés no chão da sala de aula e os olhos atentos ao futuro possível.

Palavras-chave: gamificação; interdisciplinaridade; leitura.

Abstract: Among the labyrinths of a school that still resists emptying of meanings, emerges a practice that, instead of domesticating reading, liberates it: gamification as a poetic, interdisciplinary, and transformative experience. This study, cut from a research at the doctoral level in Education, investigates the effects of gamified strategies — such as *Escape Room* and *Escape Book* — on the development of critical reading and students’ engagement in the final years of elementary school. From a hermeneutic approach, with participant observation and analysis of gamified activities developed in the classroom, the work reveals that the use of playful and challenging

¹ Universidade La Salle, Canoas, Rio Grande do Sul, Brasil.

narratives, anchored in literary works, produces an immersive and co-creative learning space. The game “Enigmas na Casa Verde”, inspired by the work of Machado de Assis, exemplifies how the articulation between technology, literature, and collaboration can promote more sensitive and dialogical readings, awakening (inter)subjectivity and breaking with mechanistic teaching logics. The results indicate that gamification, in dialogue with a more democratic and aesthetic school culture, is able to redesign the place of reading in public schools, making it a bridge between the search for knowledge and being, between play and civic education. Thus, gamify is also to educate poetically and create together, with your feet on the classroom floor and your eyes on the possible future.

Keywords: gamification; interdisciplinarity; reading.

Resumen: Entre los laberintos de una escuela que todavía resiste al vaciamiento de sentidos, emerge una práctica que, en lugar de domesticar la lectura, la libera: la gamificación como experiencia poética, interdisciplinaria y transformadora. Este estudio, un recorte de una investigación de doctorado en Educación, investiga los efectos de estrategias gamificadas — como el Escape Room y el Escape Book — en el desarrollo de la lectura crítica y en el compromiso de los estudiantes en los últimos años de la escuela primaria. A partir de un enfoque hermenéutico, con observación participante y análisis de actividades gamificadas desarrolladas en clase, el trabajo revela que el uso de narrativas lúdicas y desafiantes, produce un espacio de aprendizaje inmersivo y co-creativo. El juego “Enigmas na Casa Verde”, inspirado en la obra de Machado de Assis, ejemplifica cómo la articulación entre tecnología, literatura y colaboración puede promover lecturas más sensibles y dialógicas, despertando la (inter)subjetividad y rompiendo con lógicas mecanicistas de enseñanza. Los resultados indican que la gamificación, en diálogo con una cultura escolar más democrática y estética, es capaz de rediseñar el lugar de la lectura en la escuela pública, convirtiéndola en un puente entre la búsqueda del saber y el ser, entre el juego y la formación ciudadana. Así, gamificar también es educar poéticamente y crear juntos, con los pies en el suelo de la clase y los ojos atentos a tal futuro posible.

Palabras clave: gamificación; interdisciplinarietà; lectura.

1 INTRODUÇÃO: DESAFIOS DA EDUCAÇÃO BÁSICA NO BRASIL

A educação básica no Brasil enfrenta desafios complexos, evidenciados por altas taxas de evasão escolar e baixos desempenhos em avaliações nacionais e internacionais. A falta de investimento impacta diretamente a sala de aula, tornando urgente a busca por metodologias inovadoras², como a gamificação, que pode transformar a experiência de aprendizagem e engajar os estudantes de maneira significativa. Essa vulnerabilidade ainda conta com uma carência na área cultural, não só de recursos, mas também de repertórios e estratégias pedagógicas

²Trata-se de explorar como podemos inovar com a perspectiva do outro, ou seja, continuar transformando os processos de educar, para que sejamos capazes de aprimorar a força do protagonismo coautoral na escola, a espécie e os contextos (Imbernón, 2024).

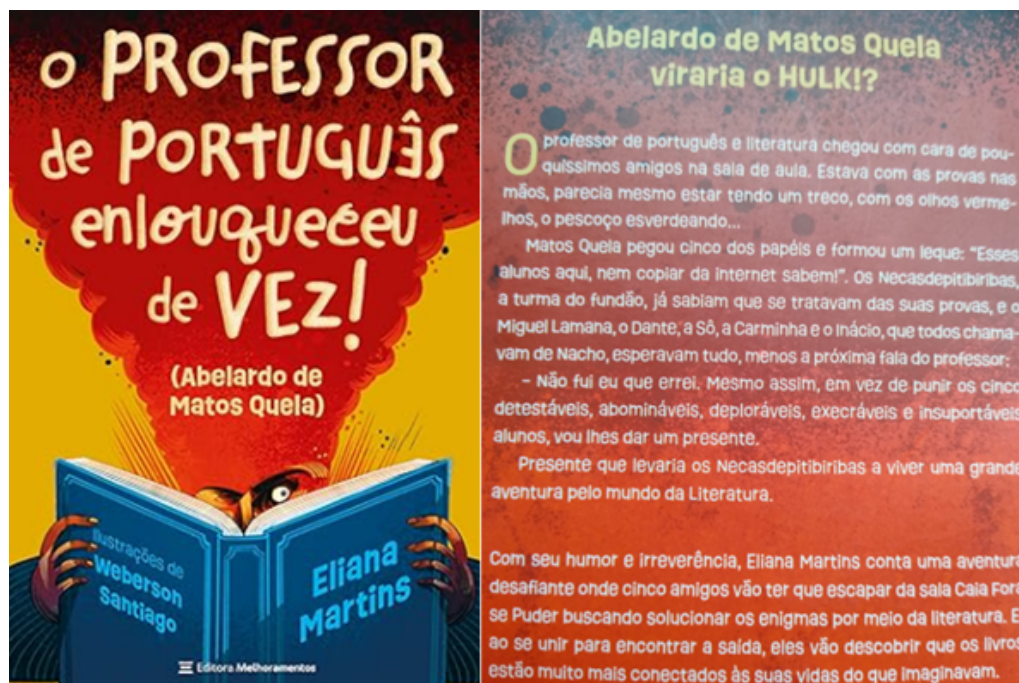
interdisciplinares, que muitas vezes se tornam solitárias desde a vida pregressa da criança na escola.

Compreender a escola como espaço de formação integral implica reconhecer a necessidade de um currículo interdisciplinar e dialógico, conforme defendido em *Cultura Digital, Currículo e Interdisciplinaridade: um convite ao agir socioprofissional* (Conte, 2024). Destaca-se a importância da pluralização curricular na cultura digital, inaugurando experiências formativas que estimulam modos inéditos de ser e estar no mundo. Essa abordagem revisa a expropriação da experiência curricular pela transposição didática reducionista de programas de ensino, abrindo espaço para intersecções disciplinares atravessadas por relações dialógicas culturalmente comprometidas.

Diante desse cenário, torna-se urgente a necessidade de metodologias inovadoras que possam reverter essa situação. Uma abordagem relevante é a inserção da gamificação no contexto escolar, que desvela toda a orientação do planejamento com as intencionalidades pedagógicas e a coordenação dos professores (Silva; Mello, 2024). A interatividade e o engajamento promovidos pelos jogos permitem que os estudantes desenvolvam habilidades essenciais, como leitura, resolução de problemas e trabalho em equipe. Esse ponto é necessário para explorar a leitura e a escrita na cultura digital, discutindo como as práticas digitais transformam a relação dos estudantes com o conhecimento (Conte; Kobolt; Habowski, 2022).

A literatura pode ser um artefato poderoso nesse contexto, como exemplificado no livro de Eliana Martins (2022), no qual um grupo de estudantes, ao tentar *escapar* da sala de aula, embarca em uma jornada pela literatura.

Figura 1 – Capa e contracapa do livro



Fonte: arquivo das autoras (2025).

Esse conceito se alinha às diferenças entre *Escape Room*³ e *Escape Book*, conforme discutido por Gomes e Rosa (2022). O *Escape Book*, ao se ancorar em uma obra literária específica, potencializa o ensino interdisciplinar ao articular aspectos históricos, culturais e estéticos da narrativa. Além disso, a defesa de uma *Pedagogia Performativa na Cultura Digital* (Conte, 2021) enfatiza que os processos de aprendizagem na contemporaneidade precisam incorporar elementos de interatividade, cooperação e multimodalidade. Essas práticas possibilitam a ressignificação do papel do estudante na sala de aula, aproximando-o de experiências mais significativas e formativas.

Portanto, a gamificação, aliada à literatura e à interdisciplinaridade, desponta como uma estratégia capaz de transformar o ensino fundamental, tornando-o

³ *Escape Room* Educativo – Como Criar? <https://www.youtube.com/watch?v=yKvfvE1mo4>. Como montar seu *Escape Room* com atividades *online* e *offline*? <https://www.youtube.com/watch?v=uwG27i33tD0>

mais dinâmico e relevante para a realidade contemporânea. A interação entre esses elementos não apenas amplia o repertório dos estudantes, mas também cria um ambiente propício ao desenvolvimento de novas formas de aprendizagem social e evolutiva, conforme abordamos nos tópicos a seguir.

2 GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA EDUCACIONAL INOVADORA

Os desafios enfrentados pela educação básica no Brasil são múltiplos e complexos. O contexto socioeconômico desfavorável, a falta de infraestrutura adequada e a carência de investimentos na formação básica e continuada dos professores são fatores que contribuem para a permanência de um sistema educacional deficiente. Essa vulnerabilidade conta ainda com uma carência na área cultural, não só de recursos, mas de repertórios e estratégias pedagógicas interdisciplinares, que muitas vezes se tornam solitárias desde a vida pregressa da criança na escola, em que o uso desenfreado de aparelhos eletrônicos se reflete na falta de desenvolvimento de habilidades básicas de convivência, respeito e sociabilidade⁴. Desde o começo da vida, sabemos da importância da interação para o desenvolvimento das capacidades cognitivas e para os multiletramentos nos processos educacionais, especialmente no movimento da contação de histórias, para reforçar nossas raízes ancestrais e abertura de leituras do mundo⁵.

A escola é um espaço político onde os estudantes constroem sua identidade e participação social. Nela, vivenciam os efeitos dos contextos simbólicos, históricos e culturais em que estão inseridos, interagindo com os diferentes vínculos que tecem seu circuito sociocultural. É nesse cenário que se formam a (inter) subjetividade e a cultura, impulsionando sua atuação na *polis*, transformando-os e conduzindo-os a viagens narrativas que expandem suas possibilidades no mundo⁶. O contexto social e educacional impacta diretamente o estilo de vida

⁴ Nesse ponto, podemos exemplificar com um vídeo “Intoxicações eletrônicas na primeira infância”, com Julieta Jerusalinsky e uma matéria sobre “janela de oportunidades” que precisa ser aberta. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CJCrRouBNAY&t=3s> <https://neuropsicopedagogianasaladeaula.blogspot.com/2015/11/janelas-de-oportunidades.html?authuser=1>

⁵ Como incentivar a leitura no Brasil: desafios para criar um país leitor (2021). Disponível em: <https://youtu.be/OaDSLam3yyQ?t=52sua7>

⁶ O que é formar alguém para a humanidade toda? <https://www.youtube.com/watch?v=RRCoQbrGAsw>

das crianças e dos jovens, dentro e fora da escola. Quando o ambiente escolar é marcado pela falta de diálogo intercultural, pela ausência de uma gestão comprometida, pela escassez de recursos e por desafios metodológicos, esses fatores se acumulam e agravam as desigualdades no aprendizado. Como consequência, observa-se um reflexo negativo nos índices de proficiência leitora e em outras áreas do conhecimento, evidenciado por avaliações de larga escala, como o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb)⁷, que expõem as lacunas estruturais e pedagógicas do sistema educacional brasileiro.

Na verdade, “quando se comparam os resultados de proficiência padronizada do Ideb (matemática e leitura), entre 2021 e 2023, 96% dos estados (26) melhoraram o desempenho nos anos iniciais; 59% (16 estados) nos anos finais; e 65% (17 estados) no ensino médio” (Agência Gov, 2024). Diante desse cenário, a necessidade de metodologias inovadoras que possam reverter essa situação se torna urgente. Os índices obtidos através de avaliações de larga escala que analisam o desempenho de estudantes de anos finais do ensino fundamental têm sido fonte de diversas pesquisas ao longo das últimas décadas, visto que preocupam estudiosos na área da educação. Concomitantemente, a busca por soluções metodológicas que auxiliem na compreensão desses fenômenos, bem como na resolução das defasagens que têm levado a esses índices insuficientes e preocupantes, tem sido bastante presente tanto em pesquisas acadêmicas quanto em salas de aula de todo o território brasileiro.

Muitas redes de ensino têm se debruçado em avaliar a proficiência de estudantes do ensino fundamental através de avaliações externas. Entretanto, sabe-se que somente identificar o problema não basta. Faz-se necessário que os resultados dessas avaliações sejam abordados com os docentes através de proposições de um trabalho interdisciplinar, reuniões e formações constantes, a fim de, coletivamente, buscar possibilidades de adentrar no cerne das dificuldades apresentadas pelos estudantes para, então, poder agir e contribuir com metodologias personalizadas a cada realidade escolar. A partir do diagnóstico das dificuldades

⁷ O IDEB consiste no indicador para a verificação de metas voltadas à educação, tendo sido criado pelo Decreto Federal 6094 de 24 de abril de 2007. Faz-se necessário que os resultados dessas avaliações sejam abordados com os docentes por meio de proposições de um trabalho interdisciplinar, reuniões e formações constantes, a fim de, coletivamente, buscar possibilidades de adentrar no cerne das dificuldades apresentadas pelos estudantes e, então, agir e contribuir com metodologias personalizadas a cada realidade escolar.

de aprendizagem, é essencial implementar projetos que transcendam a busca por metas e índices, priorizando o desenvolvimento de capacidades cognitivas, cooperativas e socioemocionais. A gamificação, aliada a práticas interdisciplinares, possibilita essa transformação ao integrar diferentes áreas do conhecimento de maneira dinâmica e por meio de pesquisas imersivas nos contextos. Os dados quantitativos obtidos através de avaliações de larga escala, portanto, são importantes quando analisados como um ponto de partida, e não de chegada.

Evidentemente, embora os índices obtidos por meio de avaliações diagnósticas e de larga escala sejam importantes para observar as dificuldades e defasagens existentes nas salas de aula, eles não podem se tornar apenas um ranqueamento de escolas e municípios, tampouco os professores devem planejar suas aulas visando alcançar metas a serem cumpridas pelas gestões, que, muitas vezes, são desconectadas da realidade. O foco não pode ser trabalhar para levantar índices, mas sim o caminho oposto, em que os índices sejam resultados reais do trabalho realizado, evidenciando as dificuldades a serem sanadas num próximo replanejamento dos professores.

Um dos grandes desafios da educação é garantir que os estudantes se envolvam ativamente no processo de aprendizagem, e não apenas cumpram tarefas mecanicamente. Como destaca Charlot (2005), muitos alunos do meio popular estudam para passar, numa perspectiva colonizadora e homogeneizante da cultura de massa, sem compreender plenamente o sentido da escola. Essa desconexão pode ser revertida por metodologias que engajem o estudante, como a gamificação, que transforma a sala de aula em um espaço de exploração e descoberta.

É preciso, portanto, que o estudante se reconheça como sujeito do processo educativo, alguém cuja linguagem, experiências e mundo sejam respeitados e escutados pela escola. Isso exige uma escuta atenta e uma docência comprometida com o acolhimento da diferença, com a mediação dialógica e com o cuidado — marcas do ensinar como ofício formador, e não reprodutor. A educação humanizadora, nesse sentido, exige professores que [...] “estejam respeitadamente presentes à experiência formadora do educando” (Freire, 1996, p. 66), conduzindo a aprendizagem como gesto ético, político e estético.

Além disso, precisamos mobilizar o estudante para que se sinta parte essencial do processo de aprendizagem, e não um mero espectador, um cumpridor de tarefas, pois não é este o papel da escola. Afinal de contas, “[...] o emergente

é uma educação que prepare as novas gerações para a imprevisibilidade e para a capacidade de continuar aprendendo” (Cunha, 2018, p. 9).

É nessa perspectiva de considerar os conhecimentos já adquiridos e consolidados, ampliando-os por meio de novas e diferentes formas de olhar e abordar os conteúdos necessários à aprendizagem dos estudantes. Para isso, faz-se necessário o uso de metodologias que favoreçam o desenvolvimento de habilidades indispensáveis para lidar com a imprevisibilidade de que trata Cunha (2018). Conforme reafirma Lúcia Santaella (2022, p. 29):

[...] é no tecido tenso e indissolúvel entre a tradição e a renovação, a convergência e a divergência, que brotam as revoluções. Longe de nascerem do nada, as novas descobertas nas ciências maduras emergem do seio das velhas teorias e dentro de uma matriz de crenças estabelecidas.

Considerar, portanto, os conhecimentos dos estudantes como ponto de partida para novas descobertas é não só necessário, mas também fascinante, diante de uma sociedade diversa, complexa e carente de perspectivas que deem conta de um presente e de um futuro para a juventude atual. Diante desse panorama, estudos e práticas que contemplem o uso de tecnologias digitais e virtuais, numa perspectiva interdisciplinar, principalmente envolvendo a gamificação, contribuem para dinamizar e aperfeiçoar o desenvolvimento cognitivo e acadêmico dos estudantes, além de gerar engajamento e oportunizar o trabalho coletivo e colaborativo.

As inquietações pedagógicas, inerentes ao professor-pesquisador, levam muitos estudos ao campo prático da sala de aula, onde os processos de ensino e de aprendizagem ocorrem, com o objetivo de levantar possibilidades de intervenções metodológicas a serem utilizadas no ambiente escolar. Nesse sentido, a gamificação tende a ser um campo de estudo e prática bastante rico, uma vez que tem surgido como uma estratégia inovadora e eficaz para aumentar o engajamento e a motivação dos participantes. Quando introduzida no ambiente educacional, são inúmeros os benefícios da gamificação aos envolvidos, sejam eles professores, estudantes ou mesmo gestores. Ao incorporar elementos típicos dos jogos, como pontos, recompensas e desafios, ao processo de aprendizagem, a gamificação transforma a sala de aula em um ambiente dinâmico e interativo.

A gamificação tem se mostrado uma estratégia poderosa para engajar os sujeitos quando orientada por uma pedagogia sensível ao humano, que

compreenda o jogo como linguagem de mundos possíveis com a parceria do outro, e não apenas como técnica de controle ou recompensa. Quando situada dentro de um projeto pedagógico ético e solidário, ela amplia a escuta, o diálogo e a abertura à dúvida — fundamentais para que o ato de conhecer se realize como encontro entre sujeitos curiosos e críticos, conforme sonhado por Freire (1996). Um exemplo notável é o projeto desenvolvido pela Escola Estadual Professor José Augusto César, em São Paulo, que implementou *Escape Rooms* como parte de suas atividades pedagógicas. Nessa iniciativa, os estudantes são desafiados a resolver enigmas e *puzzles* relacionados a conteúdos curriculares, como matemática, ciências e história, em um ambiente imersivo que simula uma sala de fuga.

Segundo o relato disponível no site Redes Moderna (Redes Moderna, 2025), os professores da escola criaram cenários temáticos, como uma missão espacial para ensinar conceitos de física e astronomia e uma aventura arqueológica para explorar temas de história e geografia. Os estudantes, divididos em equipes, precisam colaborar para resolver os desafios e *escapar* da sala dentro de um tempo limite. Essa abordagem não só aumenta o engajamento dos estudantes, mas também promove o desenvolvimento de habilidades como trabalho em equipe, pensamento crítico e resolução de problemas por meio do ócio estudioso.

O sucesso do projeto na escola pública demonstra que a gamificação pode ser adaptada a diferentes realidades educacionais, mesmo em contextos com recursos limitados. Além disso, o uso de *Escape Rooms* mostra como a gamificação pode ser um artefato interdisciplinar, conectando diferentes áreas do conhecimento de forma criativa e significativa.

3 LITERATURA E INTERDISCIPLINARIDADE NA GAMIFICAÇÃO

No ensino fundamental, essa abordagem pode ser particularmente rica, na medida em que auxilia na construção de habilidades essenciais, como a leitura, a resolução de problemas e o trabalho em equipe, entre outras. Através de atividades gamificadas, a participação ocorre de forma mais ativa, promovendo também uma abordagem interdisciplinar, uma vez que é possível desenvolver atividades de diferentes componentes curriculares ao mesmo tempo, em uma narrativa multifuncional e, por vezes, multimodal, oportunizando um aprendizado mais

profundo de determinadas habilidades e competências de forma leve e prazerosa. Para Busarello (2016, p. 119), a gamificação

[...] compreende estratégias motivacionais e engajadoras aplicadas em situação de resolução de problemas. Utiliza para isso, além de bases e sistemáticas comuns aos conceitos de jogos, teorias sobre narrativa e de aprendizagem. O foco deste fenômeno é envolver a experiência do indivíduo de forma completa, transportando-o para um universo ficcional, onde, a partir de sua prática frente às regras nesse novo mundo, a intenção é facilitar e acelerar a geração e a aplicação de conhecimento por parte do indivíduo.

Essas estratégias de que trata o autor podem ser múltiplas e, inclusive, personalizadas, uma vez que a gamificação também facilita a personalização do ensino, permitindo que os educadores adaptem as atividades às necessidades e aos níveis de habilidade de cada estudante e/ou grupo/turma. Isso cria um ambiente de aprendizagem inclusivo em que todos os alunos têm a oportunidade de progredir no seu próprio ritmo. Tudo depende do propósito definido pelo professor, sendo possível aprofundar conteúdos específicos, de forma trans ou interdisciplinar, ou mesmo introduzir conceitos que ainda serão abordados. Ao promover o protagonismo dos estudantes, observamos que “[...] o professor se torna, cada vez mais, um gestor e orientador de caminhos coletivos e individuais, previsíveis e imprevisíveis, em uma construção mais aberta, criativa e empreendedora” (Bacich; Moran 2017, p. 9).

A partir da compreensão das multifuncionalidades do trabalho com gamificação no ambiente escolar, os estudos acerca do *Escape Room* também vêm crescendo, tendo em vista que, a partir de uma narrativa norteadora, é possível criar universos multitemáticos para desenvolver diferentes habilidades em sala de aula. De acordo com Paula Carolei e Gabriel Bruno (2018, p. 2), “*Escape Room* é um tipo de jogo físico com interfaces digitais que propiciam desafios dedutivos e abduativos e a maior missão é escapar ou fugir de algum local ou situação”. Ainda, segundo esses autores,

As mecânicas dos *games* educacionais (seus padrões, regras, especificações e programação) podem ser mais personalizadas, no sentido do usuário se sentir realmente agente e autor, como alguém que propõe e não alguém que apenas aceita um caminho já proposto. Assim a partir de uma mecânica se cria uma dinâmica, um sistema que emerge da interação. Além disso um jogo traz aspectos culturais éticos e estéticos. Por isso um jogo não é apenas

regra ou programação, ele também se transforma com a interação com os aspectos culturais (Carolei; Bruno, 2018, p. 3-4).

Percebe-se, então, que a gamificação é capaz de gerar engajamento e, quando abordada no ambiente escolar, pode trazer benefícios aos estudantes e professores, tendo em vista que carrega consigo uma perspectiva de promover o protagonismo dos agentes envolvidos nesse processo. A interatividade de que tratam os autores no excerto acima é responsável também por esse protagonismo, pois provoca a participação e o envolvimento, tanto de quem cria o jogo, pensando nas suas possibilidades de aprendizagem, quanto do jogador/aluno, que quer “ganhar” e, para isso, terá que trabalhar em equipe, de forma coletiva e colaborativa. Assim, todos tendem a ganhar nesse processo, considerando que vários aprendizados podem ser construídos rumo a uma educação mais democrática e equânime, que considera as diferentes capacidades de cada um, colaborando para um aprendizado mais coletivo. Conforme Carolei e Tori (2014, p. 14),

[...] A ideia principal da gamificação não é trabalhar com games fechados, que são produtos e recursos culturais em si, e sim incorporar os elementos da linguagem dos games ao longo dos diversos processos, no nosso caso, nas estratégias que visam à aprendizagem.

É possível observar, então, que o *Escape Room* apresenta inúmeras possibilidades de trabalho na área da educação, pela sua capacidade de imersão, criatividade e engajamento, uma vez que promove o trabalho coletivo por meio de pistas que levam a outros enigmas até que se encontre a *saída*. Vale ressaltar que essa modalidade de jogo pode existir tanto no espaço físico quanto no virtual, inclusive de forma híbrida, através de uma experiência física e, ao mesmo tempo, virtual.

Nesse cenário, cabe destacar que educar é mais do que ensinar conteúdos: é convocar à experiência, ao inusitado e à possibilidade de se transformar junto com o outro. O ofício docente, nesse contexto, requer uma escuta atenta e uma presença ética diante dos sujeitos em formação, visto que cada jogo é um gesto de expansão da consciência. Como afirma Paulo Freire (1996, p. 66), “[...] o professor que desrespeita a curiosidade do educando, o seu gosto estético, a sua inquietude, a sua linguagem”, desconsiderando a rebeldia legítima do estudante,

rompe com os fundamentos éticos do próprio ato educativo. Ensinar, assim, não é transferir saber, mas criar as condições para que ele se produza como experiência viva, compartilhada e sensível.

Nesse sentido, práticas pedagógicas gamificadas só têm sentido pleno se forem acompanhadas de uma concepção de escola que valorize o diálogo, a invenção e o direito de aprender. A inovação, como nos lembra Imbernón (2024), não pode se reduzir ao modismo técnico: ela exige transformação de mentalidades e compromissos éticos com a formação humana. A gamificação, enquanto estratégia imersiva, pode se converter em um recurso potente de encantamento quando orientada por uma pedagogia que reconhece os estudantes como sujeitos de saberes e afetos e os professores como propositores, coordenadores de ações e mediadores de relações no mundo.

A docência, como sustenta Cunha (2018), exige mais do que domínio técnico ou metodológico: exige professoralidade, isto é, uma identidade profissional construída na relação com os estudantes e com o conhecimento. Ser professor, nesse contexto, é sustentar o inacabamento, acolher a dúvida, cultivar o entusiasmo epistêmico e reafirmar o sentido de esperar na escola como lugar de reinvenção. Trata-se, pois, de mobilizar o educar performativo com presença, corpo, escuta e afeto, cultivando, no cotidiano da sala de aula, uma ética da atenção e da dignidade.

Por isso, as metodologias inovadoras, como a gamificação e o *Escape Book*, só se tornam verdadeiramente transformadoras quando atravessadas por esse compromisso formativo que humaniza a experiência escolar. Que forma o saber junto ao sabor das descobertas e das aventuras coletivas. Que acolhe a incompletude e transforma o desafio em novas mobilizações e curiosidades compartilhadas para apreender.

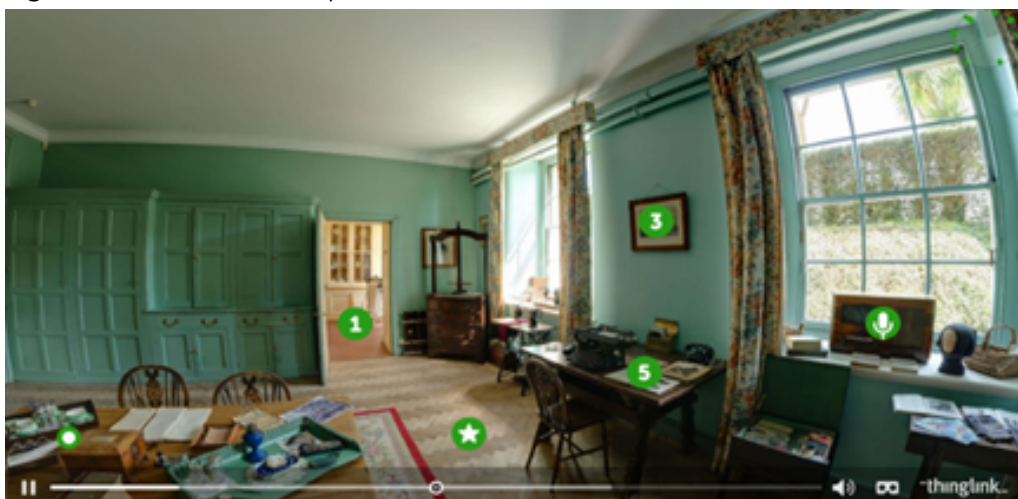
4 ESCAPE BOOK: UM RECURSO PEDAGÓGICO GAMIFICADO

Assim como o *Escape Room*, o *Escape Book* é uma estratégia gamificada que utiliza narrativas e desafios para promover novas formas de ensino e de aprendizagem. Enquanto o *Escape Room* é uma experiência física ou virtual que simula uma sala de fuga, o *Escape Book* se baseia em obras literárias para criar uma jornada imersiva. Ambos os métodos compartilham o objetivo de engajar os estudantes por meio de uma abordagem lúdica e interativa, o que exige muito estudo investigativo e muito esforço por parte dos professores no planejamento.

Para o desenvolvimento do primeiro Escape Book virtual, a plataforma que serviu de base foi a *Thinglink*⁸ que possui uma versão gratuita e de utilização acessível, apresentando uma biblioteca de imagens em 360°, em que é possível elaborar pistas e enigmas de maneira interativa, hipermediática e multitextual. Nessa plataforma, podem ser configurados ícones, cores, áudio e rotação da tela, além de hospedar *hiperlinks* que levam a outras páginas, telas, imagens, vídeos e até a outros jogos.

A seguir, apresentam-se algumas imagens representativas do ambiente do *Escape Book* “Enigmas na Casa Verde”⁹, inspirado na obra literária “O Alienista”, de Machado de Assis.

Figura 2 – Casa Verde do ponto de vista 1

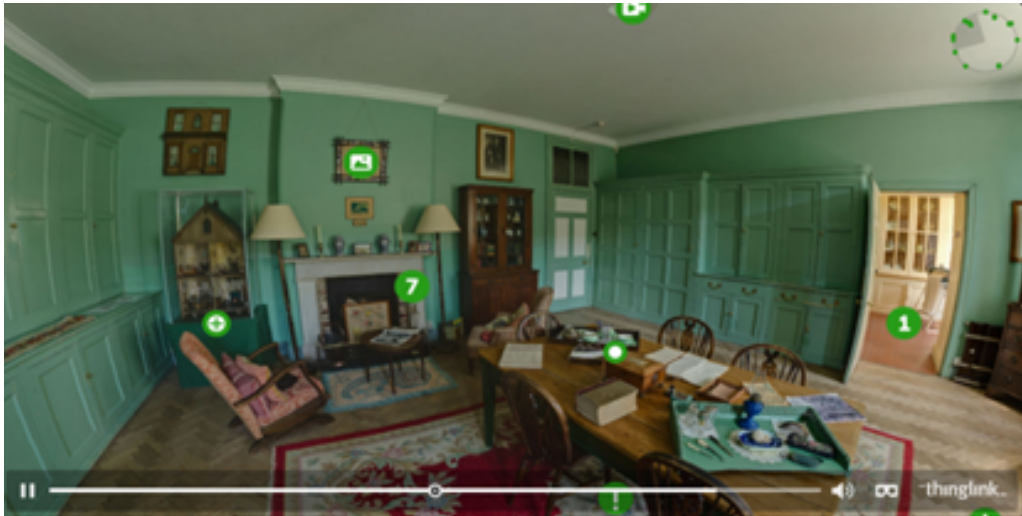


Fonte: Arquivo das autoras (2021).

⁸ Endereço eletrônico: www.thinglink.com

⁹ Endereço eletrônico: <https://www.gamificacaocriativa.com/sae/jogue?id=67983514>

Figura 3 – Casa Verde do ponto de vista 2



Fonte: arquivo das autoras (2021).

Nesse cenário-base, que se apresenta como uma imagem em 360° e é ilustrado pelas figuras acima, podem ser observados vários ícones. Os enigmas trazem uma sequência no sentido de desvendar as pistas. Entretanto, há ícones que levam a pistas complementares inerentes ao universo literário da narrativa-base. Por exemplo, o primeiro enigma consiste em um quebra-cabeça virtual que, depois de montado, leva à próxima pista. Dessa forma, ocorre sucessivamente até que o participante ou o grupo desbloqueie a última pista e seja liberto do cenário virtual, representado pela Casa Verde.

Depois do cenário da narrativa ter sido configurado com todos os elementos hipermediáticos que possam promover o engajamento e a imersão dos participantes, esse *link* é inserido na plataforma virtual chamada Sistema Aberto de Escapes (SAE)¹⁰. Nela, é possível colocar senhas, dicas e comandos, além de música de fundo e de um cronômetro regressivo, que constitui um elemento importante nesse ambiente, assim como na sala de aula, regida por períodos cronometrados para cada componente curricular.

¹⁰ Sistema desenvolvido pelos pesquisadores Paula Carolei e Gabriel da Silva Bruno, com o intuito de tornar a experiência do escape ainda mais emocionante e imersiva. Endereço eletrônico: <https://www.gamificacaocriativa.com/sae/>

A imagem 4 apresenta a tela inicial exibida aos participantes ao acessarem o link. Antes de iniciar o jogo, é necessário inserir um nome, que pode ser um apelido, o nome de um personagem ou, no caso de participação coletiva, o nome do grupo.

Figura 4 – Início do *escape*



Fonte: arquivo das autoras (2021).

Com o início da experiência, o cronômetro é acionado, sendo preciso desvendar os enigmas e encontrar as senhas que desbloqueiam a próxima fase. A plataforma permite até 10 senhas, sendo possível inserir dicas que auxiliem os participantes em sua jornada. As dicas, entretanto, só são acionadas em caso de erro na senha, a fim de tornar a experiência ainda mais significativa, pois o participante terá que imergir na aventura para buscar as soluções que procura.

Cada ícone presente no cenário virtual contém uma possibilidade diferente de abordar a narrativa literária, levando a desafios diferentes, como palavras cruzadas, cartas enigmáticas, formulários, vídeos, quebra-cabeças, imagens dos personagens da obra *O Alienista* e áudios, tudo de forma multimidiática e envolvente, que convida o participante a mergulhar num universo literário contemporâneo, a partir de uma obra literária clássica, numa perspectiva interdisciplinar.

Conforme mencionamos anteriormente, o caso da Escola Estadual Professor José Augusto César também ilustra como a gamificação pode ser adequada e

ressignificada para diferentes contextos. Enquanto o *Escape Room* utiliza cenários físicos e digitais, o *Escape Book* pode ser uma alternativa mais acessível, especialmente para escolas com menos recursos tecnológicos. Por exemplo, os professores podem criar um *Escape Book* baseado em uma obra literária, como *O Pequeno Príncipe*, no qual os educandos precisam resolver enigmas relacionados à história, aos personagens e aos temas do livro, assim como as experiências trazidas e compartilhadas no artigo de Santos e Moura (2021).

Na busca por aprimorar os processos de ensino e de aprendizagem no ambiente escolar, tornando-os experiências imersivas, repletas de significados, foi desenvolvido o *Escape Book*, recurso pedagógico gamificado que se utiliza dos princípios do *Escape Room*, como jogo de fuga, aprimorando seus mecanismos e dinâmicas e apresentando uma intencionalidade pedagógica, ancorada em uma determinada obra literária numa perspectiva interdisciplinar.

Esse artefato surgiu inicialmente como estratégia metodológica para ser trabalhada em formação docente, fruto da pesquisa de mestrado desta autora. Nas palavras de Gomes e Rosa (2022, p. 142-143),

A diferença entre o *Escape Room* e o *Escape Book* encontra-se em dois pontos específicos: o fato de o *Escape Book* abordar especificamente uma determinada obra literária como narrativa-base, explorando aspectos como cenário, personagens, contexto socio-histórico, objetos, linguagem e autor, inerentes à narrativa abordada; e a intencionalidade pedagógica, sempre presente.

O *Escape Book*, então, oferece mais do que uma abordagem interativa: é uma travessia simbólica em que o educando, em cooperação com seus pares, constrói sentidos, experimenta sua potência criadora e (re)descobre-se sujeito do aprender. Essa prática pode reencantar o cotidiano escolar ao promover o aprender emocionado, a escuta mútua e o respeito aos tempos de cada um — condições fundamentais para que a escola se aproxime de sua vocação humanizadora. A abordagem interativa visa, portanto, proporcionar, por meio de subsídios práticos e teóricos, inclusão e engajamento entre os participantes dos processos de ensino e aprendizagem, oportunizando a construção de formas de educar cooperadas, além de desenvolver competências socioemocionais, uma vez que, ao enfrentar desafios e colaborar com colegas para alcançar objetivos comuns, os estudantes tendem a melhorar suas habilidades de comunicação, empatia e resiliência.

Nessa proposta, há uma urgência que deve ser resolvida em um tempo determinado, a partir de uma determinada narrativa que se ancora em uma narrativa literária já existente. Nela, os participantes buscam desvendar enigmas e pistas, de forma coletiva e virtual, que os levem às próximas pistas e culminem no desbloqueio da saída. Nessa perspectiva, é possível e extremamente rica a inserção de elementos interdisciplinares, tendo em vista que uma obra literária é sempre um universo de possibilidades históricas, geográficas, culturais, lógicas, científicas, estéticas e linguísticas, claro. Os enigmas podem ser diferentes jogos ou outros desafios, como cartas enigmáticas, quebra-cabeças, vídeos, charadas, problemas de lógica e/ou matemática para serem resolvidos, tradução de excertos em língua estrangeira, coordenadas geográficas, textos, imagens, dados históricos e o que mais a criatividade do professor conseguir imaginar e criar, a fim de proporcionar um ensino mais personalizado para o seu grupo de alunos, bem como as suas necessidades de aprendizagem. Isso torna a potencialidade interdisciplinar desse recurso bastante significativa.

O *Escape Book*, portanto, pode gerar resultados a curto, médio e longo prazo, na medida em que for sendo inserido no ambiente escolar, tendo em vista que o seu potencial pedagógico gera um impacto social significativo aos estudantes, professores e comunidade escolar, pois é possível “jogar” também em casa, o que pode promover uma maior interação entre família e escola, ao mesmo tempo em que promove um aprendizado dinâmico, consistente e divertido, que se distancia do material didático já conhecido e disponibilizado aos alunos. Afinal, segundo Valletta e Giraffa (2018, p. 61), “o compartilhar é uma possibilidade de promover o ensinar a aprender a pensar”.

O que a tecnologia traz hoje é a integração de todos os espaços e tempos. O ensinar e o aprender acontecem numa interligação simbiótica, profunda, constante, entre o que chamamos mundo físico e mundo digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente. Por isso, a educação formal é cada vez mais misturada, híbrida, porque não acontece só no espaço físico da sala de aula, mas nos múltiplos espaços do cotidiano, que incluem os digitais (Pool; Giraffa, 2021, p. 109-110).

O sistema educacional requer certa organização que, muitas vezes, caminha na contramão da amplitude de possibilidades que as tecnologias trazem consigo. Quadros de horários fechados, que determinam quantos minutos são

necessários para aprender esta ou aquela disciplina, tendo o docente que, muitas vezes, correr de uma escola a outra no meio do turno, salas de aula pouco atrativas e metodologias expositivas que lembram os primórdios da humanidade contribuem para o esgotamento de todos os que participam desse processo. Plataformas, projetores, telas multifuncionais ou som de alta qualidade pouco auxiliam quando o professor não possui a versatilidade que esses recursos exigem para a sua boa utilização.

Quanto mais se avança no desenvolvimento de tecnologias, principalmente as que envolvem a educação, mais se percebe a necessidade de investimento no desenvolvimento humano e na formação inicial e continuada dos professores. A formação básica da graduação em licenciatura prepara o futuro docente para enfrentar os desafios do ponto de vista ainda acadêmico e teórico, contribuindo de forma essencial para subsidiar esse profissional, mas a formação continuada, que deve ser promovida pelas redes de ensino, se bem realizadas, considerando as diferentes realidades de cada rede, oportunizando o protagonismo docente e a construção coletiva e colaborativa, surte efeitos imediatos na qualidade de ensino em sala de aula, bem como constrói uma base sólida para o futuro.

Entretanto, esse possível cenário é muito difícil de acontecer, tendo em vista a efemeridade das políticas públicas que, muitas vezes, requerem resultados imediatos, sem, no entanto, apresentar uma linha de trabalho duradoura e convicta que fuja dos fatores político-partidários e considere a sementeira e a continuidade dos processos educacionais. Isso acaba deixando as redes de ensino desamparadas e propensas a mudanças de rumo a cada nova gestão, o que prejudica a qualidade da educação, que não é exata, mas que conta com diversos fatores e colhe resultados a longo prazo, pois seus processos são complexos e muitas vezes irreplicáveis, pois contam com a diversidade de realidades e contextos.

Por esses e outros fatores, o *Escape Book* surge justamente da necessidade de aperfeiçoamento formativo aos docentes. Entretanto, seu potencial metodológico transcende um único grupo, sendo possível desenvolvê-lo para abordar diferentes públicos, de acordo com a pretensão que se tem. Dessa forma, uma vez que já foi testado e aprovado por professores de uma rede municipal de ensino, pensou-se em sua utilização para atingir o cerne das maiores dificuldades apresentadas em português por estudantes dos anos finais do ensino fundamental de uma escola municipal do Rio Grande do Sul na avaliação dessa rede de ensino.

O *Escape Book* utiliza obras literárias como base para criar desafios interdisciplinares. Por exemplo, ao trabalhar com o livro *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, os estudantes podem desvendar enigmas relacionados ao contexto histórico do Rio de Janeiro no século XIX, resolver problemas matemáticos baseados nas finanças da personagem Capitu e analisar aspectos linguísticos do texto. Essa abordagem não só torna a aprendizagem mais envolvente, mas também se alinha às competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como a capacidade de interpretar textos e resolver problemas de forma cocriativa, reconciliando os elementos do trabalho criativo, do ócio estudioso e do interjogo (Habowski; Conte, 2020).

As múltiplas possibilidades que a leitura literária pode proporcionar para o aprendizado de crianças e jovens em idade escolar são enormes e o fomento à formação de novos leitores, através da tecnologia, apresenta-se como um recurso importante para estudantes dos anos finais do ensino fundamental. A partir do universo literário, mais do que janelas são abertas, muros e paredes também são quebrados, uma vez que é possível (re)conhecer diferentes possibilidades e maneiras de enxergar o mundo, os outros e a si mesmo, de maneira crítica e solidária. A intervenção literária feita pelo professor em sala de aula se torna determinante, muitas vezes, para o aprimoramento do hábito da leitura ou para o seu distanciamento. Assim, a abordagem de obras literárias na escola pode se configurar como o pontapé inicial para projetos interdisciplinares, científicos e tecnológicos, ou ainda tudo isso junto, numa perspectiva que transcende os conteúdos da grade curricular. De acordo com Mario Augusto Pool e Lucia Giraffa (2021, p. 12),

Adotar a interdisciplinaridade não é desconstituir ou descaracterizar o currículo concebido, mas reforçá-lo no sentido de propiciar que as inúmeras associações disciplinares e os constantes movimentos do trânsito de informações por diferentes áreas da ciência permitam ao professor e ao estudante a apropriação de espaços do saber ainda não conjugados.

Portanto, a interdisciplinaridade, vista como uma articulação necessária no ambiente escolar, tendo em vista que o aluno deve ser considerado como um universo múltiplo de conhecimentos e vivências, torna-se uma ação capaz de construir experiências metodológicas significativas, não só a jovens estudantes, mas também a seus professores, visando uma educação efetiva, solidária e equânime,

em que os índices não carreguem somente a frieza de números distantes da realidade, mas sejam também resultado de um aprendizado efetivo, rico e cidadão, que leve aos jovens possibilidades de desenvolvimento profissional, emocional, social e humano.

Nos anos finais do ensino fundamental, os estudantes estão em uma fase de transição, em que o conhecimento fragmentado pode gerar desinteresse e falta de conexão com a realidade. Por meio da interdisciplinaridade, é possível contextualizar os conteúdos, relacionando-os à vida cotidiana e às diversas áreas do conhecimento. Por isso, atividades interdisciplinares, como o *Escape Book* aqui apresentado, permitem que os alunos desenvolvam habilidades críticas e reflexivas, ao mesmo tempo em que aprendem a trabalhar de forma coletiva e colaborativa. A abordagem interdisciplinar também favorece a criatividade, a inovação e a capacidade de resolução de problemas, competências essenciais para o século XXI, afinal, conforme a BNCC,

Uma parte considerável das crianças e jovens que estão na escola hoje vai exercer profissões que ainda nem existem e se deparar com problemas de diferentes ordens e que podem requerer diferentes habilidades, um repertório de experiências e práticas e o domínio de ferramentas que a vivência dessa diversificação pode favorecer. (Brasil, 2017, p. 30).

Apesar desse trecho da BNCC datar de oito anos atrás, continua muito atual, tendo em vista que é necessário desenvolver em nossas crianças e jovens habilidades que lhes permitam resolver problemas, pensar de forma crítica, ética e estética, expressar-se de diferentes maneiras e trabalhar coletivamente. Um dos grandes desafios da educação é manter aceso o entusiasmo epistemológico dos estudantes, nutrindo sua curiosidade e suas inquietações com respeito e presença ética. Para que a aprendizagem se torne experiência viva e significativa, é preciso ultrapassar a lógica do cumprimento mecânico de tarefas e reencantar o cotidiano escolar com sentidos que dialoguem com os saberes e afetos de cada sujeito. Como adverte Freire (1996), o professor que ignora a linguagem, a estética e a rebeldia legítima do educando transgredir o princípio ético da educação como prática de liberdade. Por isso, abordagens interdisciplinares e tecnológicas, quando unidas, proporcionam vivências capazes de promover uma visão mais ampla e integrada do conhecimento, rompendo barreiras e promovendo o diálogo entre as disciplinas tradicionais.

Já para os professores, trata-se de uma oportunidade de crescimento profissional e de desenvolvimento de novas práticas pedagógicas e metodológicas. Ao trabalharem juntos, os professores podem trocar experiências, ideias e estratégias, enriquecendo os processos de ensino e de aprendizagem. Dessa forma, os resultados de um ensino interdisciplinar vão além dos números e índices tradicionais, refletindo um aprendizado efetivo e cidadão. Os estudantes não apenas assimilam os conteúdos, mas também desenvolvem valores e capacidades que os preparam para os desafios da vida adulta e profissional. Conforme discutido no artigo *Escape Room Educativo: uma estratégia de gamificação no processo de ensino*, a gamificação, quando bem planejada, pode transformar o ambiente escolar em um espaço de aprendizado dinâmico e colaborativo (Santos; Moura, 2021). Há exemplos de como construir *Escape Room* em outros países, como é o caso da República Portuguesa, mas não conseguimos localizar *Escape Book* (Pina; Guimarães; Guedes, 2022).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS: O FUTURO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL

O trabalho apresenta uma reflexão importante sobre a gamificação no ensino fundamental, destacando seu potencial para os processos dialógicos e que estimulam novas formas de reflexão. No entanto, para que essa abordagem seja efetivamente implementada, é necessário que haja investimentos em infraestrutura, formação docente e recursos pedagógicos adequados. A gamificação pode não apenas melhorar o desempenho dos estudantes, mas também desenvolver habilidades socioemocionais e a curiosidade epistemológica em relação aos desafios críticos do século XXI. Tudo indica que a verdadeira inovação educacional nasce do fazer pedagógico e precisa fortalecer a educação como bem público, no sentido de consolidar a cidadania e a democracia na escola, apostando nas iniciativas dos professores como forças fundamentais de transformação para lidar com a complexidade do mundo (Imbernón, 2024).

Além disso, é fundamental que as políticas públicas educacionais priorizem a formação continuada de professores, orientada para o trabalho interdisciplinar e para o suporte necessário à incorporação de metodologias inovadoras, por meio de experiências investigativas concretas e dinâmicas em suas práticas pedagógicas.

A interdisciplinaridade, aliada à gamificação, pode ser uma chave para romper as barreiras entre as disciplinas tradicionais e promover uma educação mais integrada e contextualizada.

Trata-se, também, de fornecer exemplos concretos de como essa metodologia pode ser aplicada em escolas públicas, que muitas vezes enfrentam desafios como a falta de recursos e infraestrutura. O sucesso do *Escape Room* na Escola Estadual Professor José Augusto César mostra que, com criatividade e planejamento, é possível transformar o ambiente escolar em um espaço de aprendizado dinâmico, envolvente, criativo e engajante. Além disso, o estudo reforça a importância da formação docente e do apoio das redes de ensino na implementação de metodologias inovadoras. A experiência da escola paulista serve de caminho inspirador para outras instituições que desejam incorporar a gamificação às suas práticas pedagógicas.

O *Escape Book* não é apenas uma estratégia inovadora; é um convite à reinvenção do processo educativo. Ao despertar a criatividade, estimular a colaboração e incentivar o pensamento crítico, essa metodologia fortalece não apenas as aprendizagens científicas, mas também a construção de sujeitos ativos e engajados com o mundo. Em um cenário em que o tempo é um dos bens mais preciosos, investir em abordagens pedagógicas que valorizam a experiência do estudante é essencial para a ressignificação da educação.

No entanto, é importante que haja mais pesquisas e relatos de experiências práticas para avaliar o impacto dessa metodologia nas aprendizagens dos estudantes e na formação dos professores. A gamificação, quando bem planejada e executada com apoio às experiências profissionais, tem o potencial de transformar não apenas o ensino fundamental, mas toda a educação básica, tornando-a mais equitativa, inclusiva e preparada para os desafios do futuro. Se a escola é um espaço de construção de futuros, a gamificação pode ser a ponte para processos de aprendizagem mais humanos, inovadores e significativos.

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA GOV. Ideb: Brasil avança nos anos iniciais do ensino fundamental. *Agência GOV*, Brasília, DF, 14 ago. 2024.

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

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Educação é a Base. Brasília, DF: MEC; CONSED; UNDIME, 2017.

BUSARELLO, Raul Inácio. *Gamification: princípios e estratégias*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

CAROLEI, Paula; BRUNO, Gabriel da Silva. Escape Catavento: narrativas e desafios para recuperar a memória do Palácio das Indústrias. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE INOVAÇÃO EM MÍDIAS INTERATIVAS, 5., 2018, Goiânia. *Anais [...]*. Goiânia: UFG, 2018. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/777/o/1_-_Paula_Carolei.pdf. Acesso em: 18 abr. 2021.

CAROLEI, Paula; TORI, Romero. Gamificação Aumentada Explorando a realidade aumentada em atividades lúdicas de aprendizagem. *TECCOGS: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas*, São Paulo, n. 9, 2014.

CHARLOT, Bernard. *Relação com o saber, formação dos professores e globalização: questões para a educação hoje*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

CONTE, Elaine. Cultura Digital, Currículo e Interdisciplinaridade: um convite ao agir socioprofissional. *Currículo Sem Fronteiras*, [S. l.], v. 24, p. 1-25, 2024. DOI: <http://dx.doi.org/10.35786/1645-1384.v24.1975>

CONTE, Elaine. A pedagogia performativa na cultura digital. *Linhas Críticas*, Brasília, v. 27, e30350-19, 2021. DOI: <https://doi.org/10.26512/lc.v27.2021.30350>

CONTE, Elaine; KOBOLT, Maria Edilene de Paula; HABOWSKI, Adilson Cristiano. Leitura e escrita na cultura digital. *Educação*, Santa Maria, v. 47, p. 1-30, 2022. DOI: <https://doi.org/10.5902/1984644443953>

CUNHA, Maria Isabel da. Docência na Educação Superior: a professoralidade em construção. *Educação*, Porto Alegre, v. 41, n. 1, p. 6–11, 2018. DOI: <https://doi.org/10.15448/1981-2582.2018.1.29725>

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia – saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GOMES, Cristiane; ROSA, Lúcia Regina Lucas da. Contribuições da Gamificação para a Formação Continuada de Professores: o Escape Book como estratégia metodológica. *ETD – Educação Temática Digital*, Campinas, v. 24, n. 1, p. 133-150, jan. 2022. DOI: <https://doi.org/10.20396/etd.v24i1.8665891>

HABOWSKI, Adilson Cristiano; CONTE, Elaine. O ócio criativo e suas perspectivas na educação. *Linhas Críticas*, Brasília, v. 26, p. 1-17, 2020. DOI: <https://doi.org/10.26512/lc.v26.2020.24711>

IMBERNÓN, Francisco. *A inovação educacional no ensino do futuro*. São Paulo: Cortez, 2024.

MARTINS, Eliana. *O Professor de Português Enlouqueceu de Vez!* (Abelardo de Matos Quela). São Paulo: Editora Melhoramentos, 2022.

PINA, Ana; GUIMARÃES, Daniela; GUEDES, Mário (Org.). *Escape Room Educativo: desenvolvimento das competências digitais*. Lisboa: República Portuguesa; Organização Nacional de Apoio; Twinning; Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas; Direção-Geral da Educação, 2022.

POOL, Mario Augusto; GIRAFFA, Lucia. *Desafios educacionais criativos*. Jundiaí: Paco, 2021.

REDES MODERNA. Escape Room na Educação: a tradição de uma escola pública com jogos imersivos. *Redes moderna*, [S. l.], 3 mar. 2025.

SANTAELLA, Lucia. *Neo-humano: a sétima revolução cognitiva do Sapiens*. São Paulo: Paulus, 2022.

SANTOS, Idalina Lourido; MOURA, Adelina. Escape Room Educativo: uma estratégia de gamificação no processo de ensino. *Revista EducaOnline*, Rio de Janeiro, v. 15, n. 1, p. 134-152, 2021.

SILVA, Marciele Borges da; MELLO, Geison Jader. Estado do Conhecimento sobre os Jogos de Escape Room para o Processo de Ensino e Aprendizagem. *Revista Ciências & Ideias*, Nilópolis, v. 15, n. 1, e24152380, 2024. DOI: <https://doi.org/10.22407/2176-1477/2024.v15.2380>

VALLETTA, Débora; GIRAFFA, Lucia. *O contexto da ubiquidade chega à escola: reflexões para a formação e prática docente*. Curitiba: Appris, 2018.

Sobre as autoras:

Elaine Conte: Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação e do Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Bens Culturais da Universidade La Salle (Unilasalle). **E-mail:** elaine.conte@unilasalle.edu.br, **Orcid:** <https://orcid.org/0000-0002-0204-0757>

Cristiane Gomes: Doutoranda em Educação na Universidade La Salle (Unilasalle). Mestre em Memória Social e Bens Culturais pela Unilasalle. Especialista em Língua, Literatura e Novas Mídias pela Universidade Luterana do Brasil (Ulbra) e em Gestão Escolar Empreendedora pela Faculdade Serra Geral (FSG). Graduada em Letras – Português pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Atualmente é diretora da Escola Municipal de Educação Básica Eva Karnal Johann, da rede municipal de Esteio. **E-mail:** cristianegomes1308@gmail.com, **Orcid:** <https://orcid.org/0000-0002-9039-3981>

Recebido em: 09/06/2025

Aprovado em: 06/03/2026

