

DOI: 10.46943/XI.CONEDU.2025.GT02.006

## **SEM TEMPO A PERDER: INOVAÇÃO E CRIATIVIDADE NA RECOMPOSIÇÃO DAS APRENDIZAGENS EM CAMPINA GRANDE-PB**

Isabelle de Araújo Pires  
Emely Valéria Herculano Duarte  
Jéssica Nascimento da Silva Alves  
Marília Silva Dantas Rocha

### **RESUMO**

A recomposição das aprendizagens tem sido uma prioridade na educação brasileira, especialmente para estudantes que apresentaram defasagens decorrentes do período pandêmico (BNCC, 2018; BRASIL, 2021). Em Campina Grande-PB, o Projeto “Sem Tempo a Perder” surge como uma iniciativa estratégica para apoiar os alunos da Rede Municipal de Ensino, focado nos estudantes do 1º ao 9º ano que obtiveram baixo desempenho nas avaliações municipais (SAMA) do ano anterior. Desde 2022, o projeto ocorre regularmente durante o mês de janeiro, período de férias, e beneficia cerca de 10 mil estudantes por ano, proporcionando oportunidades de recuperação e recomposição das habilidades essenciais em Língua Portuguesa e Matemática. Em 2025, o projeto manteve sua abordagem diferenciada e inovadora, estruturada a partir de trilhas de aprendizagem interdisciplinares e gamificadas, organizadas por semanas temáticas. A metodologia adotada fundamenta-se nas metodologias ativas (MORAN, 2015; BACICH & MORAN, 2018), com atividades práticas e lúdicas adaptadas aos diferentes níveis de proficiência dos estudantes. Além disso, estratégias de aprendizagem interativas e de desenvolvimento socioemocional foram incorporadas, em consonância com as

diretrizes da educação básica (FREIRE, 1996; VYGOTSKY, 2001). Dessa forma, o projeto não apenas contribui para a recuperação das aprendizagens, mas também fortalece o protagonismo estudantil e o engajamento dos alunos no processo educativo.

**Palavras-chave:** Recomposição das aprendizagens, Língua Portuguesa, Matemática, Metodologias Ativas, Campina Grande-PB

## INTRODUÇÃO

A escola, como espaço vivo e dinâmico, tem sido continuamente desafiada a ressignificar suas práticas diante das transformações sociais, culturais e tecnológicas do nosso tempo. Após o cenário pandêmico, esse desafio se intensificou, especialmente diante das lacunas de aprendizagem deixadas pela suspensão das aulas presenciais e pela limitação do acesso equitativo à educação. No contexto da educação pública, essa realidade impôs uma necessidade urgente: repensar o tempo e o modo de ensinar e aprender.

As consequências do isolamento social e das desigualdades no acesso às tecnologias educacionais evidenciaram uma profunda heterogeneidade nos níveis de proficiência dos estudantes, exigindo das redes de ensino estratégias que unissem **acolhimento, diagnóstico e intervenção pedagógica**. A recomposição das aprendizagens, portanto, passou a ser compreendida não apenas como uma necessidade pontual, mas como um processo contínuo de reconstrução do percurso formativo, em que cada estudante é reconhecido em sua singularidade.

Nesse contexto, a escola assume papel central na **promoção de equidade** e na **garantia do direito à aprendizagem**, princípios que orientam as políticas educacionais contemporâneas. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça essa perspectiva ao destacar o desenvolvimento integral dos estudantes e a articulação entre competências cognitivas, socioemocionais e éticas. Assim, torna-se imprescindível que as práticas pedagógicas sejam repensadas de modo a integrar diferentes saberes, valorizando tanto o conhecimento científico quanto as experiências e os repertórios culturais dos sujeitos.

É nesse cenário que a Rede Municipal de Ensino de Campina Grande-PB criou, em 2022, o projeto Sem Tempo a Perder, uma ação educativa realizada de forma intensiva no mês de janeiro, voltada aos estudantes do 1º ao 9º ano que não atingiram os níveis esperados de desempenho nas avaliações internas. Mais do que uma resposta pontual, o projeto repre-

senta uma política pública de intervenção pedagógica que compreende a complexidade do processo de recomposição das aprendizagens e busca enfrentá-lo com criatividade, inovação e compromisso social.

Ao propor **trilhas de aprendizagem gamificadas, interdisciplinares e sensíveis aos diferentes níveis de proficiência**, a iniciativa rompe com modelos tradicionais de reforço escolar. Aposta na valorização do estudante como sujeito ativo e protagonista de seu processo formativo, ao mesmo tempo em que integra aspectos cognitivos e socioemocionais do desenvolvimento humano. Essa abordagem dialoga com os pressupostos da aprendizagem significativa (Ausubel, 2003) e das metodologias ativas (Moran, 2018), que colocam o estudante no centro da ação educativa e o convidam a construir o conhecimento por meio da interação, da experimentação e da resolução de problemas.

Além disso, o Sem Tempo a Perder evidencia uma concepção ampliada de tempo pedagógico, em que o período tradicionalmente associado ao recesso é ressignificado como **tempo de reconstrução, de descoberta e de pertencimento**. O projeto transforma o mês de janeiro em um espaço fértil de aprendizagem, convivência e criatividade, reforçando a ideia de que o aprender pode ser prazeroso, colaborativo e conectado às múltiplas dimensões da vida dos estudantes.

A iniciativa também se destaca por sua **organização colaborativa**, que envolve professores, coordenadores pedagógicos, gestores escolares e equipes técnicas da Secretaria de Educação, articulando planejamento, acompanhamento e avaliação. Essa integração de esforços permite que as ações desenvolvidas nas Trilhas de Aprendizagem sejam efetivamente alinhadas às demandas reais de cada escola, fortalecendo o princípio da gestão democrática e participativa.

Aqui compartilhamos a experiência do projeto Sem Tempo a Perder, evidenciando seus fundamentos pedagógicos, sua estrutura metodológica e os impactos observados no processo de recomposição das aprendizagens. Trata-se de uma proposta que busca inspirar outras redes e profissionais da educação a pensar alternativas possíveis, viáveis

e humanizadas para os desafios educacionais do presente – reafirmando que não há tempo a perder quando o compromisso é com o direito de aprender.

## METODOLOGIA

A proposta metodológica que fundamenta as Trilhas de Aprendizagem realizadas em janeiro de 2025, na Rede Municipal de Ensino de Campina Grande-PB, esteve ancorada em uma perspectiva pedagógica que articula recomposição das aprendizagens com inovação e criatividade, valorizando o protagonismo discente e a integração entre áreas do conhecimento. Inspiradas nos princípios da aprendizagem ativa, significativa e personalizada (BACICH; MORAN, 2018), as atividades foram organizadas em torno de quatro eixos temáticos semanais: “Projeto de Vida”, “Empreendedorismo”, “Jogos e Mídias Digitais”, e “Eu e o Universo”.

A semana introdutória, intitulada Projeto de Vida, teve como foco central o autoconhecimento, o reconhecimento de valores e a projeção de futuro, sendo considerada uma etapa preparatória para as demais trilhas. Essa abordagem integra-se à concepção de educação como experiência transformadora, conforme defende Moran (2015), ao propor caminhos formativos que mobilizam saberes cognitivos, emocionais e sociais, em uma aprendizagem situada e conectada com os projetos pessoais dos estudantes.

Cada semana foi composta por quatro dias letivos dedicados à aplicação das atividades com os estudantes, sendo a sexta-feira reservada para planejamento pedagógico e troca de experiências entre os profissionais da unidade escolar. A seguir, apresenta-se o detalhamento metodológico da primeira semana de trilhas.

## SEMANA 1 - PROJETO DE VIDA

### PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS

As atividades da semana seguiram os seguintes princípios metodológicos:

- **Personalização da aprendizagem:** a partir da escuta ativa dos estudantes e do respeito aos seus contextos de vida, foram propostas atividades que permitiram a expressão de suas trajetórias, sonhos, valores e perspectivas.
- **Integração entre áreas:** as competências de Língua Portuguesa e Matemática foram mobilizadas em diálogo com temas da contemporaneidade e com a formação cidadã dos estudantes.
- **Aprendizagem ativa:** os estudantes foram convidados a construir o conhecimento por meio de dinâmicas, leitura crítica, resolução de problemas, produção textual, debates e mediação docente contextualizada.
- **Avaliação diagnóstica e formativa:** as atividades foram pensadas como oportunidades de diagnóstico e recomposição, a partir da identificação de habilidades em defasagem e do trabalho com elas de maneira significativa.

### ORGANIZAÇÃO DAS ATIVIDADES

#### LÍNGUA PORTUGUESA

- **Dia 1: Meu mundo - Autoconhecimento e expectativas para o futuro** A aula foi iniciada com a dinâmica “Palavra Certa”, promovendo um momento de expressão e escuta entre os estudantes. Em seguida, a leitura e discussão da crônica “Por que escrever certo é importante?” favoreceram reflexões sobre a norma-padrão

da língua e seu papel na comunicação social. A proposta visou ao desenvolvimento da competência linguística de maneira contextualizada, aproximando o conteúdo gramatical de situações reais de comunicação, em consonância com os princípios de uma abordagem sociointeracionista da linguagem.

- **Dia 2: Autoconhecimento, ética e valores** Por meio de situações-problema que envolviam dilemas morais e sociais, como o caso de Vinícius Júnior, os estudantes foram convidados a refletir sobre suas próprias escolhas e posicionamentos. A atividade “O que você escolheria?” favoreceu o exercício do pensamento crítico e a diferenciação entre fato e opinião – habilidades fundamentais para a leitura consciente e ética do mundo.
- **Dia 3: Planejando o amanhã – Perspectivas de tempo futuro** A atividade central da aula foi a escrita de uma carta para si mesmo no futuro. A proposta visou trabalhar a organização textual, os mecanismos de coesão (como substituições lexicais e pronominais) e a construção de sentido, ao mesmo tempo em que mobilizava os estudantes a refletirem sobre seus projetos de vida e as escolhas necessárias para alcançá-los.

## MATEMÁTICA

- **Dia 1: Meu mundo – Autoconhecimento e expectativas para o futuro** Com base em perguntas reflexivas e na análise de uma tabela sobre metas e sonhos, os estudantes resolveram problemas com números naturais, abordando temas de planejamento financeiro e organização pessoal, o que favoreceu o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático com sentido prático.
- **Dia 2: Autoconhecimento, ética e valores** A aula tratou de porcentagens e números racionais a partir de uma situação-problema relacionada ao uso de recursos financeiros. Os estudantes analisaram os impactos de suas decisões sobre o orçamento, relacionando

matemática e cidadania, em consonância com a perspectiva da matemática como linguagem para compreender e transformar o mundo.

- **Dia 3: Planejando o amanhã – Perspectivas de tempo futuro** A atividade começou com o vídeo motivacional de Deivison Pedroza e culminou em uma sequência de desafios matemáticos com frações, relacionados ao planejamento de metas de curto, médio e longo prazo. A aula reforçou a importância da organização e do cálculo na construção de planos de vida possíveis e sustentáveis. Essa estrutura metodológica possibilitou que os estudantes fossem protagonistas em seu processo de aprendizagem, sendo convidados a se reconhecerem como sujeitos históricos, críticos e capazes de projetar e realizar seus sonhos. A abordagem articulada entre áreas favoreceu a recomposição das aprendizagens de forma significativa, ao integrar saberes escolares e vivências pessoais – um caminho coerente com a concepção de educação transformadora e integrada proposta por Bacich & Moran (2018).

## SEMANA 2- EMPREENDEDORISMO

### PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS

Na segunda semana das Trilhas de Aprendizagem, o tema **Empreendedorismo** foi trabalhado como eixo integrador entre Língua Portuguesa e Matemática, favorecendo o desenvolvimento de competências cognitivas, socioemocionais e criativas voltadas à resolução de problemas e à construção de projetos de vida sustentáveis. A proposta metodológica buscou, assim, aproximar os estudantes do universo do empreendedorismo por meio de situações práticas, nas quais pudessem compreender conceitos como inovação, planejamento, gestão e consumo consciente, articulando saberes escolares e experiências do cotidiano.

A semana pautou-se nos seguintes princípios:



- **Aprendizagem significativa e contextualizada:** os conteúdos foram aplicados a situações reais, como elaboração de campanhas publicitárias, planos de negócio e simulações financeiras, possibilitando ao estudante reconhecer a função social da linguagem e da matemática no mundo do trabalho.
- **Integração entre áreas:** as aulas articularam leitura, escrita e análise linguística com noções de economia e educação financeira, reforçando a interdisciplinaridade como eixo estruturante da recomposição das aprendizagens.
- **Protagonismo e colaboração:** o trabalho em grupo, a resolução de desafios e a apresentação de produções autorais favoreceram o desenvolvimento de habilidades de comunicação, liderança e cooperação.
- **Educação empreendedora e crítica:** mais do que estimular a criação de negócios, as atividades promoveram a reflexão sobre consumo consciente, ética e responsabilidade social.

## ORGANIZAÇÃO DAS ATIVIDADES

### LÍNGUA PORTUGUESA

- **Dia 1 – Empreendedorismo e publicidade** Os estudantes analisaram peças publicitárias de diferentes mídias, identificando estratégias discursivas e visuais utilizadas para promover produtos e ideias. Em grupos, criaram campanhas publicitárias para um negócio fictício, envolvendo cartazes, jingles ou vídeos curtos. A atividade possibilitou compreender o papel da publicidade como instrumento de divulgação e persuasão, além de exercitar a criatividade e a comunicação.
- **Dia 2 – Empreender e convencer: o poder da persuasão** A partir da análise de comerciais e anúncios, os estudantes investigaram o uso de recursos linguísticos e discursivos na construção de mensagens

persuasivas. O estudo de slogans, figuras de linguagem, verbos no imperativo e apelos emocionais estimulou a leitura crítica da mídia e a reflexão sobre as estratégias de convencimento no campo do consumo.

- **Dia 3 - Empreendedorismo digital** Com foco na comunicação digital, os estudantes revisaram regras de concordância nominal e verbal a partir de postagens e anúncios fictícios de empreendedores. Discutiu-se como a correção gramatical contribui para a credibilidade e a imagem profissional em contextos empresariais online. A atividade reforçou o vínculo entre domínio linguístico e sucesso comunicativo.
- **Dia 4 - Infográficos e empreendedorismo** A aula abordou o papel dos infográficos como recursos visuais de síntese e divulgação. Após analisar textos e infográficos sobre o tema, os estudantes produziram representações gráficas de informações sobre empreendedorismo, desenvolvendo a habilidade de transitar entre o verbal e o visual.

## MATEMÁTICA

- **Dia 1 - O que é empreender?** Os estudantes discutiram o conceito de empreendedorismo e refletiram sobre como a criatividade e a inovação podem resolver problemas cotidianos. Em grupos, criaram esboços de produtos ou serviços voltados à comunidade escolar, exercitando o raciocínio lógico e o pensamento criativo.
- **Dia 2 - Planejamento de um negócio** Com base em noções de números racionais e porcentagens, os estudantes elaboraram um plano de negócios simples, considerando custos, preços e margem de lucro. A atividade possibilitou compreender o planejamento como etapa essencial para a sustentabilidade de um empreendimento.
- **Dia 3 - Preço de custo e preço de venda** A partir da análise de casos reais e exemplos práticos, os estudantes calcularam preços de custo

e de venda de produtos fictícios, aplicando a ideia de proporcionalidade e de cálculo percentual em situações de educação financeira.

- **Dia 4 – Gestão financeira** Encerrando a semana, os estudantes aprenderam sobre fluxo de caixa, receitas, despesas e lucro. Por meio da construção e interpretação de tabelas e gráficos, refletiram sobre a importância da gestão financeira na manutenção e crescimento de um negócio.

Essa segunda semana consolidou a proposta de uma aprendizagem empreendedora e interdisciplinar, que articula teoria e prática, estimula a autonomia intelectual e aproxima os estudantes de competências essenciais para a vida pessoal, acadêmica e profissional.

## SEMANA 3 – JOGOS E MÍDIAS DIGITAIS

### PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS

Na terceira semana das Trilhas de Aprendizagem, o eixo **Jogos e Mídias Digitais** propôs a articulação entre a cultura digital e o processo educativo, explorando a linguagem dos jogos como meio de aprendizagem ativa, colaborativa e interdisciplinar. O tema favoreceu o diálogo entre **Língua Portuguesa e Matemática**, aproximando os estudantes do universo tecnológico por meio de práticas significativas que integraram leitura, escrita, raciocínio lógico, resolução de problemas e criatividade.

A abordagem metodológica adotou os seguintes princípios:

- **Aprendizagem ativa e lúdica:** as atividades foram planejadas para promover o engajamento por meio de jogos, dinâmicas e produções digitais, favorecendo o protagonismo estudantil.
- **Integração curricular:** a articulação entre linguagem, comunicação e raciocínio matemático permitiu explorar a lógica dos jogos,

a pontuação, a probabilidade e o impacto das mídias digitais de forma contextualizada.

- **Educação midiática e crítica:** as aulas estimularam a análise dos efeitos das mídias digitais na comunicação, na escrita e nas relações sociais, contribuindo para o desenvolvimento de uma postura crítica e consciente diante da tecnologia.
- **Criatividade e autoria digital:** os estudantes foram convidados a criar e adaptar jogos, elaborar textos descritivos e infográficos e participar de desafios que ampliaram suas competências digitais e comunicativas.

## ORGANIZAÇÃO DAS ATIVIDADES

### LÍNGUA PORTUGUESA

- **Dia 1 - Lógicas dos jogos digitais** A partir da discussão sobre os jogos preferidos dos estudantes, a aula introduziu conceitos de norma-padrão, adequação textual e adaptação de linguagem. Por meio da atividade “Caça ao Tesouro Linguístico”, os estudantes analisaram textos descritivos sobre jogos e, em seguida, produziram descrições dos seus jogos favoritos, utilizando a norma-padrão em contextos formais de escrita.
- **Dia 2 - Impacto das mídias digitais** Os estudantes refletiram sobre a influência das mídias digitais na comunicação e nos hábitos cotidianos. Em grupos, analisaram termos populares nas redes sociais, corrigindo grafias e discutindo o significado das expressões. A atividade incentivou a reflexão sobre a ortografia, a clareza e a responsabilidade na comunicação digital.
- **Dia 3 - Estatísticas e probabilidades nos jogos digitais** A aula promoveu a integração entre linguagem e raciocínio lógico, explorando o papel das estatísticas e probabilidades nos jogos digitais. Após uma dinâmica introdutória, os estudantes realizaram pesquisas

orientadas, utilizando Chromebooks, sobre como esses conceitos influenciam estratégias e resultados em jogos, desenvolvendo habilidades de pesquisa e comunicação científica.

- **Dia 4 – Jogos digitais em ação** Encerrando o eixo de Língua Portuguesa, a aula utilizou o “Jogo da Pontuação”, uma atividade gamificada para revisar o uso correto dos sinais de pontuação. A dinâmica favoreceu a aprendizagem significativa por meio do jogo e da análise coletiva dos efeitos de sentido produzidos pelas escolhas de pontuação.

## MATEMÁTICA

- **Dia 1 – Lógica dos jogos** A aula introduziu os conceitos de regras, objetivos e progressão nos jogos digitais, articulando-os com as operações matemáticas. Os estudantes criaram seus próprios jogos de tabuleiro, aplicando cálculos e estratégias para definir movimentos e pontuações, evidenciando a presença da matemática na estrutura dos jogos.
- **Dia 2 – Impacto das mídias digitais** Os estudantes analisaram o tempo dedicado às mídias digitais e aos jogos, utilizando porcentagens para calcular o tempo de tela em relação às demais atividades diárias. A proposta promoveu reflexões sobre o uso equilibrado da tecnologia e o desenvolvimento de hábitos saudáveis.
- **Dia 3 – Estatísticas e probabilidades nos jogos digitais** Por meio de uma experiência prática com dados e registros de resultados, os estudantes exploraram a coleta e organização de dados, calcularam frequências relativas e representaram probabilidades em gráficos. A atividade possibilitou a compreensão de conceitos estatísticos de forma aplicada e divertida.
- **Dia 4 – Desenvolvimento de jogos digitais** Na atividade final, os estudantes utilizaram a plataforma Wordwall para criar jogos digitais baseados em conteúdos de números racionais. Em grupos,

elaboraram regras, sistemas de pontuação e critérios de vitória, aplicando conhecimentos matemáticos e exercitando a criatividade, a cooperação e o pensamento computacional.

A Semana 3 consolidou a integração entre cultura digital e aprendizagem escolar, reafirmando o papel dos jogos como estratégias potentes para a recomposição das aprendizagens e o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais. As práticas dessa etapa evidenciaram a importância do uso crítico, criativo e consciente das mídias digitais como instrumento de aprendizagem significativa e engajadora.

## SEMANA 4 - EU E O UNIVERSO

### PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS

A quarta semana das Trilhas de Aprendizagem, intitulada “Eu e o Universo”, encerrou o ciclo de atividades integradas de Língua Portuguesa e Matemática, convidando os estudantes a refletirem sobre o cosmos, as dimensões do universo e o papel da Terra nesse vasto sistema. O eixo buscou despertar a curiosidade científica, promover o pensamento crítico e relacionar o conhecimento escolar com a compreensão do mundo. A abordagem metodológica adotou os seguintes princípios:

- **Aprendizagem investigativa e contextualizada:** as atividades estimularam a observação, o questionamento e a pesquisa, aproximando os estudantes de temas científicos complexos de forma acessível e significativa.
- **Integração entre linguagem e raciocínio lógico:** as aulas articularam leitura, escrita, análise linguística e resolução de problemas matemáticos em torno de um mesmo eixo temático – o universo e seus fenômenos.
- **Desenvolvimento da autonomia e da criticidade:** os estudantes foram convidados a distinguir fatos de opiniões, interpretar dados,

organizar informações e produzir resumos com base em fontes confiáveis.

- **Uso de tecnologias digitais:** os Chromebooks e jogos interativos ampliaram as possibilidades de exploração e visualização de conteúdos científicos, tornando a aprendizagem mais dinâmica e colaborativa. E a organização das atividades seguiu o mesmo processo de continuidade, sendo permeada por objetos de conhecimento em Língua Portuguesa e Matemática:

## LÍNGUA PORTUGUESA

- **Dia 1 – O universo e suas dimensões** A aula iniciou com questionamentos sobre o cosmos e a existência de vida fora da Terra. Por meio da atividade **“Decifrando a Mensagem”**, os estudantes classificaram frases como **fatos** ou **opiniões**, analisando a confiabilidade das informações científicas. A proposta desenvolveu a habilidade de distinguir dados objetivos de interpretações subjetivas, favorecendo uma postura crítica diante das notícias e debates sobre o universo.
- **Dia 2 – A Terra e o Sistema Solar** Após a leitura de um texto informativo e de um mapa mental sobre o Sistema Solar, os estudantes revisaram aspectos ortográficos recorrentes em produções textuais – como o uso de **mal/mau, mais/mas, meio/meia**, entre outros. A atividade culminou em um **jogo online**, no qual aplicaram as regras ortográficas em frases sobre os planetas, unindo correção linguística e conhecimento científico.
- **Dia 3 – A influência gravitacional entre os astros** Por meio do **“Jogo da Gravidade – Mapa Celestial”**, os estudantes organizaram informações sobre o Sistema Solar, destacando como a gravidade mantém os planetas em órbita. As discussões abordaram a **seleção lexical** e a **organização das informações** em textos científicos,

promovendo a análise dos efeitos de sentido e a compreensão do discurso informativo.

- **Dia 4 - O meu lugar no universo** Encerrando o eixo de Língua Portuguesa, a atividade “**Missão Espacial Jornalística**” convidou os estudantes a explorar o site Solar System Scope e produzir **resumos** com base nas descobertas feitas. Trabalharam o uso de **paráfrases** e **citações**, desenvolvendo habilidades de síntese e autoria. Os resumos foram compartilhados em murais físicos ou digitais, formando um **mapa colaborativo do Sistema Solar**.

## MATEMÁTICA

- **Dia 1 - O universo e suas dimensões** A aula introduziu conceitos de **escala e proporção**, permitindo compreender as distâncias entre corpos celestes. Utilizando o jogo “**Explorando o Universo**”, os estudantes calcularam quantos “diâmetros da Terra” caberiam entre o planeta e o Sol, aplicando operações com números racionais e refletindo sobre as dimensões do espaço.
- **Dia 2 - A Terra e o Sistema Solar** A atividade explorou a posição da Terra e as órbitas planetárias. A partir de cálculos com frações e porcentagens, os estudantes representaram a distância dos planetas em relação ao Sol, relacionando as operações matemáticas à organização do Sistema Solar.
- **Dia 3 - A influência gravitacional entre os astros** Com base em uma experiência prática com bolas de diferentes massas, os estudantes investigaram a relação entre massa, peso e gravidade, utilizando a fórmula  $P = m \times g$ . Resolveram problemas envolvendo porcentagens e discutiram o impacto da massa no peso dos corpos celestes.
- **Dia 4 - O meu lugar no universo** Na última atividade, os estudantes utilizaram o site Solar System Scope para coletar dados sobre quatro planetas e representá-los em gráficos. Discutiram a adequação dos diferentes tipos de gráfico para cada conjunto de dados e refle-

tiram sobre o lugar da Terra no cosmos com base em evidências numéricas e visuais.

- A Semana 4 encerrou as Trilhas de Aprendizagem de forma inspiradora, unindo ciência, linguagem e matemática em torno do tema “Eu e o Universo”. As práticas dessa etapa promoveram uma aprendizagem significativa, exploratória e interdisciplinar, estimulando o encantamento pelo conhecimento, a curiosidade investigativa e o desenvolvimento das competências cognitivas e socioemocionais dos estudantes

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise das ações pedagógicas desenvolvidas no projeto Sem Tempo a Perder permitiu identificar resultados expressivos na recomposição das aprendizagens e no engajamento dos estudantes participantes. A sistematização dos dados pedagógicos, observações de campo e registros das escolas possibilitou a definição de **três categorias analíticas centrais**:

1. protagonismo e engajamento estudantil;
2. recomposição significativa das aprendizagens em Língua Portuguesa e Matemática; e
3. integração interdisciplinar mediada por práticas criativas e tecnológicas.

**Quadro 1** – Categorias analíticas e evidências observadas no Projeto Sem Tempo a Perder

Categoria	Descrição dos achados empíricos
Protagonismo e engajamento estudantil	As trilhas de aprendizagem gamificadas despertaram maior interesse e participação dos alunos. Professores relataram que os estudantes demonstraram entusiasmo, envolvimento ativo nas atividades e maior interação nas discussões. Essa experiência reforça o potencial das metodologias ativas na construção da autonomia discente (MORAN, 2015)

Categoria	Descrição dos achados empíricos
Recomposição significativa das aprendizagens	As atividades propostas possibilitaram o diagnóstico e o trabalho direcionado de habilidades em defasagem, de forma contextualizada e significativa. Em Língua Portuguesa, observou-se avanço na leitura, escrita e reflexão linguística; em Matemática, maior segurança na resolução de problemas e uso de operações básicas. Esses resultados evidenciam a efetividade da recomposição planejada com intencionalidade pedagógica (BNCC, 2018).
Integração interdisciplinar e uso de tecnologias	A articulação entre Língua Portuguesa e Matemática, mediada por temáticas contemporâneas – como Projeto de Vida, Empreendedorismo, Jogos Digitais e Universo –, proporcionou um aprendizado dinâmico e conectado à realidade dos alunos. O uso de recursos digitais (Chromebooks, Wordwall, vídeos e jogos interativos) ampliou as possibilidades de investigação, autoria e colaboração, fortalecendo o aprendizado significativo (BACICH; MORAN, 2018)

Os resultados apontam que o Sem Tempo a Perder alcançou seus objetivos principais: recompor aprendizagens essenciais e restaurar o vínculo dos estudantes com o processo educativo.

A metodologia diferenciada, pautada em princípios de interdisciplinaridade, ludicidade e aprendizagem ativa, contribuiu para o fortalecimento das competências cognitivas e socioemocionais, reafirmando a relevância do projeto como uma política de intervenção pedagógica eficaz.

De acordo com Freire (1996), a educação deve ser um ato de criação e não de mera transmissão. Essa perspectiva se concretiza no Sem Tempo a Perder, à medida que o projeto transforma o tempo de férias em tempo de aprendizagem viva, significativa e transformadora. Assim, as evidências observadas demonstram que a recomposição pode ocorrer de modo prazeroso, criativo e contextualizado, quando o estudante é colocado no centro do processo.

A análise dos resultados obtidos a partir da implementação do projeto evidencia a relevância de uma política educacional voltada à recomposição das aprendizagens, articulando ludicidade, protagonismo estudantil e interdisciplinaridade. A proposta, ao ser desenvolvida durante o recesso escolar, rompeu com a concepção tradicional de “férias” e consolidou-se como um espaço de ampliação de saberes e de fortalecimento dos vínculos entre escola e comunidade.

Nos registros realizados pelas equipes pedagógicas, observou-se significativa ampliação do engajamento dos estudantes nas atividades, sobretudo pelo caráter dinâmico das Trilhas de Aprendizagem, que integraram componentes curriculares de Língua Portuguesa e Matemática a temáticas de interesse dos alunos, como Projeto de Vida, Empreendedorismo, Jogos e Mídias Digitais e Eu e o Universo. Essa integração foi essencial para tornar as aprendizagens mais significativas, conectando os conteúdos à realidade dos participantes.

Além disso, verificou-se um impacto positivo na autoconfiança dos estudantes, especialmente daqueles que apresentavam maiores defasagens. O ambiente acolhedor e a metodologia ativa empregada nas trilhas permitiram que esses alunos se sentissem valorizados e capazes de progredir em seus ritmos, fortalecendo a autoestima e a percepção de pertencimento escolar.

Outro aspecto relevante foi a participação docente, marcada pelo compromisso e pela criatividade na elaboração e execução das atividades. Os professores relataram que o projeto proporcionou um espaço de experimentação metodológica, permitindo a aplicação de estratégias inovadoras que, muitas vezes, são limitadas pela rotina do calendário regular. Assim, a experiência também se configurou como uma oportunidade de formação continuada em serviço, na medida em que o docente se coloca como pesquisador da própria prática.

Os dados qualitativos coletados a partir dos relatos das escolas indicam ainda melhoras no desempenho em leitura, interpretação e resolução de problemas, aspectos diretamente relacionados aos eixos estruturantes do projeto. Em turmas dos anos finais, por exemplo, foram observadas mudanças perceptíveis na fluência leitora e na capacidade de argumentação dos estudantes, o que demonstra que o aprendizado extrapolou o domínio técnico e alcançou a dimensão reflexiva da linguagem.

O caráter interdisciplinar das atividades também favoreceu o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como cooperação, empatia, autonomia e senso de responsabilidade. Esses elementos, embora muitas

vezes não quantificáveis em avaliações tradicionais, constituem indicadores fundamentais de sucesso educacional e contribuem para a formação integral dos sujeitos.

Outro ponto de destaque diz respeito à gestão pedagógica do projeto. A articulação entre a coordenação geral, os departamentos pedagógicos e as escolas garantiu a coerência e a intencionalidade das ações. Essa organização possibilitou um acompanhamento sistemático, assegurando que as atividades não se limitassem a práticas recreativas, mas se constituíssem em experiências de aprendizagem planejadas e monitoradas.

Dessa forma, os resultados obtidos com o Sem Tempo a Perder apontam para a consolidação de uma cultura pedagógica colaborativa, em que o trabalho em rede fortalece as práticas docentes e potencializa o alcance das metas de aprendizagem. Essa perspectiva dialoga com a concepção de educação integral, entendida como processo que envolve as dimensões cognitivas, afetivas, sociais e culturais do estudante.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto Sem Tempo a Perder reafirma-se como uma estratégia pedagógica inovadora da Rede Municipal de Ensino de Campina Grande-PB, voltada à recomposição das aprendizagens de forma lúdica, interdisciplinar e inclusiva. A experiência demonstra que é possível unir intencionalidade pedagógica e criatividade, garantindo a aprendizagem significativa e o protagonismo discente.

Os resultados analisados indicam avanços no engajamento dos estudantes e no desenvolvimento das habilidades básicas de Língua Portuguesa e Matemática, comprovando a eficácia das trilhas de aprendizagem como instrumento de recomposição. A proposta, ao integrar conteúdos escolares com temas contemporâneos e recursos tecnológicos, amplia o sentido do aprender e ressignifica o papel da escola.

Além de seus efeitos pedagógicos, o projeto fortalece a dimensão humanizadora da educação, pois acolhe os estudantes em seus ritmos,

histórias e potencialidades. Em consonância com Freire (1996), reafirma-se que ensinar é criar possibilidades para a construção do conhecimento, e não apenas recuperar o que se perdeu.

Por fim, a experiência de Campina Grande inspira outras redes a investirem em ações semelhantes, que tratem a recomposição não como tarefa de correção, mas como oportunidade de inovação, criatividade e reconstrução de vínculos educativos.

O Sem Tempo a Perder comprova que, quando há propósito, planejamento e sensibilidade, é possível transformar o tempo escolar em tempo de aprendizagem, esperança e encantamento.

A análise dos resultados permite afirmar que o projeto Sem Tempo a Perder representa uma prática inovadora e coerente com os princípios da educação pública de qualidade. Ao propor uma recomposição das aprendizagens pautada em metodologias ativas, o projeto rompe com o paradigma do ensino tradicional e reafirma a centralidade do estudante como sujeito da própria formação.

Os dados e observações apontam que o envolvimento dos professores foi determinante para o êxito da proposta. A apropriação pedagógica das trilhas, o planejamento coletivo e a troca de experiências entre docentes favoreceram o desenvolvimento de competências profissionais e o fortalecimento da identidade docente. Além disso, o projeto contribuiu para o resgate do sentido de pertencimento à escola, tanto entre os estudantes quanto entre os educadores.

O Sem Tempo a Perder também demonstrou a importância de políticas educacionais que considerem a especificidade dos territórios e das realidades escolares, respeitando o ritmo de cada estudante. Ao integrar ludicidade, tecnologia e interdisciplinaridade, o projeto amplia o conceito de aprendizagem, valorizando não apenas o resultado final, mas o processo vivido pelos sujeitos.

Do ponto de vista pedagógico, os resultados reforçam que a recomposição das aprendizagens não deve ser compreendida como mera revisão de conteúdos, mas como oportunidade de reconstrução de significados e

de retomada da autoestima dos estudantes. A ludicidade, nesse contexto, atua como eixo estruturante da motivação, transformando o espaço escolar em ambiente de criação e pertencimento.

Além dos ganhos imediatos observados, o projeto deixa um legado de inovação curricular e de valorização do tempo pedagógico, mostrando que é possível transformar o período de recesso em um tempo fértil de aprendizagens. Ao fortalecer vínculos, despertar curiosidades e desenvolver competências, o Sem Tempo a Perder reafirma o compromisso da Rede Municipal de Campina Grande com uma educação humanizadora, democrática e transformadora.

Por fim, a experiência demonstra que políticas educacionais sensíveis às necessidades dos estudantes e que valorizam a criatividade docente são fundamentais para enfrentar os desafios impostos pelas defasagens de aprendizagem. O Sem Tempo a Perder não apenas recompos o que foi perdido, mas inaugura novas formas de ensinar e aprender – reafirmando que, quando a escola se abre à escuta, à ludicidade e à inovação, nenhum tempo é realmente perdido.

## 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)**: Educação é a Base. Brasília: Ministério da Educação, 2018.

BRASIL. **Política Nacional de Recuperação das Aprendizagens**. Brasília: Ministério da Educação, 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: MORAN, José (org.). **Metodologias Ativas**: para uma educação inovadora. Porto Alegre: Penso, 2015.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

AUSUBEL, David P. **Aquisição e retenção de conhecimentos:** uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 2003.