

## **GINCANA NO ENSINO DE CIÊNCIAS DA NATUREZA: UMA REFLEXÃO SOBRE A EXPERIÊNCIA EDUCATIVA E LÚDICA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO**

**Andreia Maria de Jesus Borges Pereira<sup>1</sup> (AC - andreiamaria488@gmail.com)\*, Reile Ferreira Rossi<sup>1</sup> (PO).**

<sup>1</sup>Universidade Estadual de Goiás – Câmpus Sudoeste – Sede Quirinópolis. Avenida Brasil, nº 435, Conjunto Hélio Leão, CEP: 75860-000, Quirinópolis, Goiás.

**Resumo:** o processo de ensino e aprendizagem exige dos profissionais da educação o uso de metodologias diversificadas para tornar o ambiente escolar prazeroso e agradável estimulando a permanência dos estudantes na escola. A gincana é uma ferramenta pedagógica muito importante, pois possui regras, disciplina e demanda trabalho em equipe. Essas condutas são essenciais para o convívio social e corroboram com a formação dos estudantes do ensino fundamental. O presente trabalho tem como objetivo proporcionar momentos de interação e verificar a importância da inclusão dos jogos no ensino de Ciências da Natureza. Após ministrar o conteúdo sobre mudanças nos ecossistemas, realizamos uma gincana de perguntas e respostas com os estudantes do 7º ano de um Colégio da rede estadual de ensino, localizado em Quirinópolis, Goiás. A gincana contou com a participação de 32 estudantes divididos em 2 grupos, um total de 25 perguntas sobre “poluição” foram aplicadas. Cada rodada de perguntas teve a participação de dois estudantes, um de cada grupo, que após a ordem de comando deveriam pegar rapidamente uma borracha, aquele que pegasse primeiro teria o direito de escolher uma das perguntas, as respostas erradas configuraram o passar da vez, respostas certas contavam com uma premiação simbólica. Cabe ressaltar que as gincanas estudantis são recursos que, quando bem elaborado e realizado em espaços restritos à sala de aula, pode contribuir de forma significativa no processo de ensino-aprendizagem. Podemos concluir que a aprendizagem se torna mais significativa quando é prazerosa, assim os jogos são fundamentais para a socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

**Palavras-chave:** Educação. Jogos. Interação. Ensino e aprendizagem. Regência.

### **Introdução**

Os desafios enfrentados pelo professor em sala de aula têm se intensificado cada vez mais nos últimos anos. A falta de estrutura física, superlotação das salas, sobrecarga de trabalho, entre outros problemas, evidenciam a importância do uso das metodologias diversificadas para o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem (MOREIRA, 2006).

Uma das formas de superar as dificuldades da rotina escolar é o uso das metodologias diversificadas, que proporciona aos estudantes a possibilidade de aprender por meio do uso de recursos didáticos acessíveis, que os permitem assimilar os conteúdos trabalhados em sala de aula de forma mais dinâmica e agradável, tornando o aprendizado mais autêntico e atraente (MORAES, 2016).

Para melhorar a aprendizagem é necessário que o docente utilize a criatividade para planejar aulas que auxilia o estudante na construção do conhecimento por meio

de recursos que promovem maior interação e participação durante as aulas, revelando que o ensino não deve depender exclusivamente dos métodos tradicionais, mas sim na exposição de novas ideias que contribuem para o desenvolvimento efetivo dos estudantes (CARVALHO et al. 2007).

Assim, diante das atuais mudanças observadas no mundo, é importante ressaltar que o ensino de Ciências da Natureza não deve associar-se apenas na memorização de conceitos ou na utilização de forma inadequada de recursos sem a contextualização dos resultados, como nos casos descritos por Lopes e Silva (2019). Existe diversas atividades e/ou recursos didáticos que podem ser utilizados para os estudantes terem uma aprendizagem significativa no ensino de Ciências da Natureza (BERTUSSO et al. 2020).

A gincana é um exemplo de atividade que facilita o ensino e a compreensão dos conteúdos. Desta forma, o presente trabalho tem como objetivo proporcionar momentos de interação e verificar a importância da inclusão dos jogos no ensino de Ciências da Natureza.

### Considerações Metodológicas

Uma gincana, de perguntas e respostas, foi realizada durante a fase de regência do estágio supervisionado. A atividade ocorreu no mês de outubro de 2023. A gincana foi realizada com 32 estudantes do 7º ano, turma B, ensino fundamental do Colégio Estadual Dr. Onério Pereira Vieira, situado no município de Quirinópolis, Goiás, no âmbito do componente curricular Ciências da Natureza.

Após debater sobre mudanças nos ecossistemas em uma aula, na aula seguinte foi aplicado uma gincana. A gincana ocorreu da seguinte forma: os estudantes foram divididos em dois grupos, disponibilizou-se uma caixa com 25 perguntas sobre “poluição”, em cada rodada dois estudantes, um de cada grupo, disputavam para responder uma pergunta. Os estudantes ficavam com a mão direita acima da orelha e com a mão esquerda nas costas, após a ordem de comando deveriam pegar rapidamente uma borracha, aquele que pegasse primeiro tinha o direito de sortear uma pergunta. As respostas erradas configuravam o passar da vez e respostas certas contavam ponto para uma premiação simbólica.

## Resultados e Discussão

Durante a realização da gincana observamos que os estudantes estavam atentos às perguntas e respostas, demonstrando interesse e curiosidade pelo tema. Para responder as perguntas os estudantes tentavam lembrar o conteúdo ou pediam ajuda para os colegas, enquanto que outros procuravam auxílio nas anotações feitas no caderno. Durante a gincana foi possível observar o entusiasmo a cada acerto, com falas como: “nossa, que bom que eu acertei!”, “você errou isso?” “Não acredito, era tão fácil”, “posso tentar mais uma vez?” Essas falas evidenciam a importância desse tipo de atividade, pois incentivam a participação do estudante como ferramenta facilitadora do ensino e aprendizagem (SANTOS; CRUZ, 1997, p. 12).

O envolvimento com o tema entre os estudantes, apresentou-se como um grande potencial nas suas falas e expressões. Assim, para que os jogos alcancem todo o seu potencial didático como ferramenta no ambiente da educação básica, especialmente na disciplina de Ciências da Natureza, não é suficiente que sejam meramente “lúdicos”, devem também ser “educativos” (CAMPOS; BORTOLOTO; FELICIO, 2003, p. 3). Portanto, é perceptível o desenvolvimento das habilidades e a aquisição de conhecimento do conteúdo por parte da temática desenvolvida na gincana.

Durante o jogo, o estudante aprimora a capacidade de iniciar ações, a criatividade, o pensamento lógico, a memória, a concentração, a curiosidade e o interesse, envolvendo-se por um longo período em uma atividade. Também desenvolve o senso de responsabilidade individual e coletiva, em situações que exigem colaboração e empatia (FORTUNA, 2003, p.15).

As aulas que utilizam recursos didáticos associados a gincanas são importantes para a construção do conhecimento, além de proporcionar momentos de interação, estes recursos despertam e incentivam o interesse dos estudantes, proporcionando também fixação das informações, comunicação, interação entre os estudantes, além de aulas dinâmicas e agradáveis (CARDOSO et al. 2012, p. 2).

## Considerações Finais

Verificamos que o uso de gincana garante aos estudantes um progresso notável no processo de ensino e aprendizagem. Afinal, eles se manifestam com maior entusiasmo e interesse quando se sentem à vontade para fixar ou construir novos conhecimentos. Essa disposição, estimula os professores a motivar os estudantes, tornando efetivo o processo de aprendizagem.

## Agradecimentos

Ao Colégio Estadual Dr. Onério Pereira Vieira, por ter autorizado a realização das atividades do estágio supervisionado e à professora regente Perciliana, por toda dedicação em relação ao meu aprendizado na formação docente.

## Referências

- BERTUSSO, F. R.; MACHADO, E. G.; TERHAAG, M. M.; MALACARNE, V. A utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) no ensino de Ciências: um paradigma a ser vencido. **Research, Society and Development**, [s.l.], v. 9, n. 12, p. 1-18. 2020. <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v9i12.11099>.
- CARVALHO, A. M. P. et al. **Ciências no ensino fundamental**: o conhecimento físico. São Paulo: Scipione, 2007.
- CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T.M.; FELICIO, A.K.C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e de biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**. Caderno dos Núcleos de Ensino. 2003.
- CARDOSO, T. M. G. et al. Atividades Lúdicas com Vídeos Digitais Amadores: Possibilidades para o Ensino de Química. **XVI Encontro Nacional de Ensino de Química e X Encontro de Educação Química da Bahia**. Salvador, p. 1- 12, jul. 2012.
- FORTUNA, T. R.; BITTENCOURT, A. D. S. Jogo e educação: o que pensam os educadores. **Revista Psicopedagogia**, Rio Grande do Sul, n. 20, v. 63, p. 234-42, 2003.
- LOPES, K. D.; SILVA, C. C. da. Diferentes estratégias didáticas no ensino de ciências: texto informativo e vídeo. **Educação em Perspectiva**, Viçosa, MG, v. 10, p. e019035, 2019. DOI: 10.22294/eduper/ppge/ufv.v10i0.7101. Disponível em: <https://periodicos.ufv.br/educacaoemperspectiva/article/view/7101>. Acesso em: 12 nov. 2023.
- MOREIRA, M. A. **A teoria da aprendizagem significativa e sua implementação em sala de aula**. Brasília: Editora da UnB, 2006.



MORAES, T. da S. **Estratégias inovadoras no uso de recursos didáticos para o ensino de ciências e biologia.** Salvador, 2016. 144 f. Universidade do Estado da Bahia. Programa de Pós-Graduação Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação (GESTEC).

SANTOS, S. M. P. dos; CRUZ, D. R. M. **O lúdico na formação do educador.** In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.) O lúdico na formação do educador. Petrópolis: Vozes, 1997, p. 11-18.