

GINCANA PEDAGÓGICA: UMA EXPERIÊNCIA NA ESCOLA ESTADUAL DONA COTA LEONEL, AVARÉ - SP

Isabelly Vieira da Silva¹ (isabellyvieira3507@gmail.com)

Maria Beatriz Fernandes¹

Mariana Vitamé Kauano¹

Wesley Gabriel Moura Silva¹

Marcela Maria Moni de Sales²

Wellington Henrique Cassinelli³

¹Graduando(a) em Licenciatura em Ciências Biológicas – IFSP, campus Avaré

²Professora supervisora, E.E. Dona Cota Leonel, Avaré

³Professor orientador: Doutor em Ciências – IFSP, campus Avaré

1. Introdução

A gincana escolar é uma forma de aprendizagem lúdica, viável e pode ser considerada educativa por desenvolver habilidades cognitivas, psicomotoras, cooperativas e afetivas, fundamentais no processo de ensino-aprendizagem. A participação numa gincana estimula o educando a interagir na busca do saber, unindo o conhecimento, interdisciplinaridade e o trabalho em grupo (Zanon, 2008; Silva, 2019). De acordo com Silva (2019) boa parte dos estudantes é competitiva por isso projetos que envolvam desafios podem promover uma mudança positiva na disciplina dos mesmos. É nesse contexto em que uma gincana, permeada de atividades e jogos, oferece um espaço motivador para a aprendizagem de conhecimentos educativos, na medida que impulsiona o interesse do estudante (Zanon, 2008; Silva, 2019). Assim, este trabalho tem como objetivo descrever o relato de experiência relacionado à organização e execução de uma gincana que ocorreu na escola parceira do programa PIBID: E.E. Dona Cota Leonel, situada na cidade de Avaré - SP.

2. Metodologia

A fim de demonstrar os resultados da problematização sobre os benefícios da realização de uma gincana escolar, destacou-se os relatos das experiências vivenciadas pelos “Pibidianos” (bolsistas de iniciação à docência).

Neste contexto, a escola tomou a iniciativa em realizar a gincana, convidando os Pibidianos para participarem da organização e execução do evento. Os professores da escola também colaboraram com a organização e execução da gincana, oferecendo material didático, temas, brincadeiras e provas que estivessem relacionadas com os conteúdos que estavam sendo abordados nas suas respectivas disciplinas. As provas da gincana foram selecionadas e algumas destas já eram conhecidas pela comunidade escolar como corrida no saco, ovo na colher, mata-a-mata (acerto na cesta de basquete), bola na trave e grito de guerra. Os alunos também sugeriram desenvolver um mascote e uma pequena música/paródia que representasse cada uma das equipes.

No dia da gincana, cada turma da escola estava representada por uma cor de roupas, previamente sorteada. Em seguida, todos os alunos foram direcionados até a quadra da escola e organizados de acordo com as suas respectivas cores/time. Os coordenadores, professores e Pibidianos foram divididos para auxiliarem na execução das atividades e também como

avaliadores das provas as quais os alunos realizara. Ao final, a equipe vencedora fora aquela que somara mais pontos por meio da execução das provas e atividades.

3. Resultados

As turmas de estudantes começaram a se organizar anteriormente ao dia da gincana, uma vez que estas se empenharam para desenvolver um mascote e uma música/paródia que representasse suas cores e times. Estas atividades foram lúdicas e responsáveis por trabalhar a educação socioemocional dos alunos, pois estimularam tanto as habilidades afetivas, a capacidade de criação e autonomia, quanto a empatia entre eles para tomada de decisões e a comunicação assertiva.

No dia do evento as provas promoveram, além de um espaço de descontração para os estudantes, um espaço para o exercício da aprendizagem e do desenvolvimento intelectual, visto que umas das “brincadeiras” envolvia uma competição entre os alunos para encontrar as respostas de perguntas sobre conhecimentos gerais, elaboradas pelos seus professores. Apesar das questões serem de caráter geral, algumas se relacionavam com os temas estudados nas disciplinas deste ou de anos letivos anteriores.

De acordo com Frota et al. (2018) e Popadiuk et al. (2023) a utilização de metodologias ativas de aprendizagem contribui para a formação geral e intelectual dos educandos pois, ao assumirem o protagonismo, os alunos têm a autonomia de buscar conhecimentos e desenvolver sua criatividade por meio de provas que despertam a competitividade de forma amistosa, em busca de soluções e conteúdos que foram trabalhados previamente em sala de aula, assim despertando uma motivação em forma de recompensa.

Um ponto a se destacar na realização da gincana, e que acarretava grande peso avaliativo para cada equipe na competição, foi a atividade de arrecadar sabonetes para doação em instituições de caridade. A contagem e separação dos sabonetes ocorreu durante a gincana e todas as turmas participaram ativamente, observada pela grande quantidade de sabonetes arrecadados. Esta participação e ato de solidariedade precisava de grande empenho e colaboração entre os estudantes pois os aluno se organizaram e mobilizaram em busca das doações.

A participação dos alunos na gincana ofereceu uma oportunidade de aprendizagem fora da habitual e tradicional sala de aula. Além de trabalharem os domínios cognitivos e afetivos, os alunos puderam trabalhar e aperfeiçoar a parte psicomotora, a qual normalmente não é trabalhada em sala de aula. Por meio das atividades da gincana para realizar o “lazer” dos alunos, houve um desenvolvimento de toda a parte motora, além de ser um instrumento importante para trabalhar a teoria materializada na prática (Santos, 2009). Para Borges e Rubio (2013), a educação psicomotora é fundamental para atingir uma ação pedagógica e psicológica. Os autores apontam este espaço como o instrumento mais basal na construção dos demais movimentos, das emoções, do próprio indivíduo e da relação com o ambiente. Neste sentido, o desenvolvimento deste domínio, em conjunto com os demais, fazem parte da formação integral humana e possui grande importância quando aproveitado nos processos escolares, e neste caso, a atividade de gincana foi uma escolha pertinente para tais desenvolvimentos.

4. Considerações finais

A gincana promoveu uma grande integração entre os alunos, Pibidianos e professores, permitindo que trabalhassem em conjunto e estreitassem a união, respeito e empatia num ambiente escolar fora da sala de aula. Também foi possível observar uma grande participação, empenho e criatividade dos alunos, aos quais se dedicaram e competiram nas provas com respeito mútuo. Por fim, a realização da atividade de arrecadação e doação de sabonetes permitiu ajudar uma instituição de caridade na cidade de Avaré - SP.

5. Agradecimentos

Agradecemos à escola parceira E.E. Dona Cota Leonel por todo apoio, aprendizado e colaboração durante essa experiência, à CAPES pela bolsa concebida aos alunos participantes do PIBID e ao curso de Licenciatura em Ciências Biológicas (IFSP-Avaré) pelo desenvolvimento do PIBID.

6. Referências

- BORGES, M.F.; RUBIO, J.A.S. A Educação Psicomotora como instrumento no Processo de Aprendizagem. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 4, n. 1, p. 1-12, 2013.
- FROTA, K.C.; XIMENES, M.A.M.; BEZERRA, E.O. Gincana pedagógica: recurso didático utilizado na monitoria acadêmica da semiologia no curso de enfermagem **Revista Saúde**, v. 14., n.1, p. 1284-1287, 2018.
- POPADIUK, S.; LACERDA, A.C.R.; ANDRADE, H.S. Efeitos do domínio de aprendizagem, com base na taxonomia de Bloom, sobre a capacidade de absorção individual. **Revista Eletrônica de Administração**. v. 29, n. 3, p. 740-762, 2023.
- SANTOS, S.R.M.C. Intervenção psicomotora lúdica na construção do pensamento operatório. **Boletim Academia Paulista de Psicologia**, v. 1, n. 9. p. 164-182, 2009.
- SILVA, F. Gincana de ciências da natureza: contribuições de atividades interdisciplinares lúdicas no processo de ensino-aprendizagem. **Scientia Naturalis**, v. 1, n. 2, p. 183-193, 2019.
- ZANON, D.A.V. Jogo didático Ludo Químico para o ensino de nomenclatura dos compostos orgânicos: projeto, produção, aplicação e avaliação. **Ciências & Cognição**, v. 13, n. 1, p. 72-81, 2008.