



A PERCEPÇÃO DOS ESTUDANTES SOBRE O PAPEL DA GINCANA NO ENSINO FUNDAMENTAL.

Vânia Katyane de Oliveira Costa ¹
José Edvaldo Pereira dos Santos ²

RESUMO

Tendo a necessidade de incluir novas maneiras de contribuir na formação dos estudantes, a escola precisa se tornar um ambiente que considera as diversas formas de aprendizado. A gincana no espaço escolar é uma ferramenta muito importante, pois se constitui em um conjunto de regras que devem ser respeitadas, envolvendo o trabalho em equipe, unindo sujeitos diferentes para um objetivo em comum. Desta forma, o presente trabalho tem por finalidade investigar a percepção dos estudantes sobre o papel da gincana para a escola em geral e seus respectivos potenciais para a formação e aprendizagem dos estudantes do ensino fundamental. A pesquisa foi realizada na Escola João Alves Torres na cidade de Araruna – PB; onde já acontecia o evento anualmente e estava na sua terceira edição. Mediante os objetivos desta pesquisa campo, os procedimentos vinculados às abordagens qualitativas se apresentaram com os mais adequados para esta investigação. A amostra contou com a participação de cinquenta estudantes de diferentes séries/ano do ensino fundamental. Para coleta e análise de dados realizamos um questionário semiaberto contendo catorze questões; sendo apenas quatro questões objetivas e dez questões subjetivas. A partir das análises é possível compreender que a aprendizagem só é significativa quando a mesma é prazerosa, devendo ser vivenciada pelos educandos e os jogos são fundamentais para esse processo, pois trazem consigo um repertório que enriquecem as aulas e contextualizam o processo de ensino. Cabe destacarmos a importância do professor como mediador e articulador nesse processo, para que o estudante realize as atividades e busque respostas motivando-se a aprender. Podemos concluir que a partir da gincana escolar é possível contextualizar conteúdos, instigar a busca pelo conhecimento e incentivar o trabalho em equipe, sendo importante na vivência escolar, tornando a aprendizagem significativa e a escola um lugar bom de conviver.

Palavras-chave: Gincanas, Ensino não formal, Interdisciplinaridade, Concepção dos estudantes.

INTRODUÇÃO

O processo de ensino aprendizagem passa por inúmeras modificações, no dia a dia notamos a necessidade e a importância de nos adequarmos ao mesmo, tentando buscar os melhores meios para este fim. A promoção de um ambiente prazeroso e

¹ Licenciada do Curso de Física da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, katyanecosta@gmail.com;

² Especialista em Gênero e Diversidade na Escola pela Universidade Federal da Paraíba - UFPB, prof.edvaldodossantos@gmail.com.



agradável ao estudante não é uma tarefa fácil. Portanto são necessárias atividades que motivem a permanência dos alunos na escola de forma agradável e prazerosa, estimulando o afeto e o sentimento de identidade com a escola, contribuindo não só para uma aprendizagem significativa mais com inúmeros benefícios para saúde física e mental.

A educação- não formal acontece em diferentes espaços promovidos fora da escola, em ambientes abertos que possibilitam a interação não só com a escola, mas com objetivos e conteúdos próprios, motivados pelos conhecimentos prévios e as influências históricas culturais da sociedade. Estes espaços têm características próprias, promovem autonomia na busca do conhecimento, capaz de despertar o lado cognitivo dos estudantes, além de ser dotados de motivações intrínsecas para a aprendizagem (QUEIROZ et al,2002).

Considerada com uma ferramenta lúdica, as gincanas estudantis é um recurso que quando bem elaborada e realizada em espaços restritos a sala de aula, pode contribuir de forma significativa no processo de ensino aprendizagem. A gincana escolar organizada no âmbito educacional, com atividades específicas, visa criar condições de sociabilizar e desenvolver conhecimento a fim de trazer resultados significativos aos alunos, à comunidade escolar e à sociedade como um todo. (CAVALLARI; ZACHARIAS, 2008).

Diante desta temática, este trabalho tem como finalidade investigar a percepção dos estudantes sobre o papel da gincana para a escola em geral e seus respectivos potenciais para a formação e aprendizagem dos estudantes do ensino fundamental. A pesquisa foi realizada na Escola João Alves Torres na cidade de Araruna – PB; onde já acontecia o evento anualmente e estava na sua terceira edição. Intitulada “Meu Nordeste é Brasileira”, a gincana teve como objetivos trabalhar a cultura nordestina, promover integração entre a comunidade escolar, fazer alusão à importância ao dia do nordestino, promover o entretenimento através de atividades recreativas, esportivas e artístico-culturais, além de despertar o sentimento de fraternidade através de auxílio e entidades filantrópicas. Ocorreu entre os dias 07 e 08 de outubro de 2019, e pode contar com a participação das turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II. Mediante os objetivos desta pesquisa campo, os procedimentos vinculados às abordagens qualitativas se apresentaram com os mais adequados para esta investigação. A amostra



contou com a participação de cinquenta estudantes de diferentes séries/ano do ensino fundamental. Para coleta e análise de dados realizamos um questionário semiaberto contendo catorze questões; sendo apenas quatro questões objetivas e dez questões subjetivas. Logo após o processo de coleta de dados, as respostas foram transcritas e analisadas, segundo o método de análise de conteúdo. Os resultados aqui encontrados servirão de grande valia para compreendermos como atividades deste tipo podem contribuir para o ensino nas escolas, promovendo reflexão a comunidade escolar como um todo, tendo em vista a importância da formação do cidadão para a sociedade.

ENSINO NÃO FORMAL

O ensino e aprendizagem podem ocorrer em diferentes espaços promovidos pela escola; sejam na sala de aula, nos museus, nas feiras de ciências, gincanas entre outros espaços formais ou não formais. O intuito de propiciar uma aprendizagem significativa. O sistema educacional pode ser classificado em três modalidades: educação formal, não formal e informal. Para Dib (1988) o ensino formal está direcionado a instituição escolar e possuiu um modelo sistematizado, organizado, metodológico e rígido, enquanto, a educação não formal é definida como qualquer tentativa educacional organizada e sistemática que se realiza fora dos quadros formais de ensino. Já a educação informal, ao contrário das anteriores, não obedece a currículos ou estruturas nem se apresenta com caráter obrigatório de qualquer natureza.

Os espaços não formais de ensino proporcionam aos estudantes diferentes espaços educativos, fazendo com que os estudantes se sintam mais motivados para realização de atividades e, conseqüentemente, desenvolver sua formação estudantil. O caráter sócio-histórico-cultural proporcionado por esses ambientes se transformam em locais de produção de saberes próprios, assim como de novas expectativas e de conversas diferenciadas. Eles conquistam, convidam, fascinam e, portanto, são únicos. Logo, servem para ampliar as vivências sociais, estéticas, sensoriais, de contato com visões de mundo distintas, com informações, com conteúdos, com conceitos (Marandino, 2005). Ou seja, são espaços educativos com maior amplitude.

Entre os espaços não formais podemos considerar: praças públicas, museus, zoológicos, pátio da escola e outros. Cabe aqui destacar que um espaço não formal



depende da visão e criatividade do professor ao reconhecer um espaço em potencial e a sua contribuição científica para a formação dos estudantes (Queiroz et. al, 2002). Ainda de acordo com este autor, todo e qualquer espaço pode ser utilizado para prática educativa, contudo, é importante construir um planejamento criterioso para atender os objetivos.

Para Chassot (2011), o conhecimento chega à escola de forma diversificada, e com diferentes abordagens, tornando necessário outras posturas por parte dos professores. O autor afirma que, a simples função de transmissor de conteúdos ficou para trás; é necessário que haja uma mudança, de simples reprodutores de conhecimento para formadores de conhecimento e os espaços não formais são aliados importantes neste processo.

Rocha E Fachín-Terán (2010) destacam que a educação em espaços não formais compartilham muitos saberes com a escola, saberes que muitas vezes são construídos a partir das teorias elaboradas pela ciência da educação. Deste modo, é necessária a parceria da escola com outros espaços para se alcançar uma educação científica.

Utilizar espaços não institucionalizados pode servir como alternativa para melhorar o ensino institucionalizado. É importante considerar que ao utilizar um espaço como este, o professor não terá um ambiente formal, com uma estrutura física específica. É importante que o professor planeje suas ações para se prevenir de possíveis imprevistos. Em suma, há muito que se explorar nesses ambientes, cabe ao professor descobrir como trabalhar nesses espaços podendo contar com o apoio pedagógico escolar, ou até mesmo, com o apoio dos pais dos alunos para uma prática de tão importante relevância social e educacional para a construção de uma cultura científica.

A INTERDISCIPLINARIDADE TRABALHADA DE FORMA LÚDICA: GINCANA

É essencial enquanto professor desenvolver diferentes formas e novas metodologias de ensino a fim de manter os estudantes motivados e interessados em aprender. À medida que a ciência, tecnologia e sociedade avançam, novos paradigmas



entram em cena com nova visão de mundo, reformulando o papel da escola e do professor como agente de conhecimento. O educador deve criar e se desafiar a novas atividades, tornando as aulas mais dinâmicas enriquecedoras. Para Antunes 2001, é interessante propor diferentes atividades durante o período letivo, como gincana escolar, por exemplo, para que os estudantes se envolvam, formem suas equipes, e possam fazer a diferença no grupo, desenvolvendo assim cooperação, socialização e aprendizagem.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), direcionados a educação básica, os jogos são apresentados como um apetrecho para o progresso total dos estudantes. Partindo desse pressuposto, o lúdico deve ser levado a sério na escola, instaurado nas práticas pedagógicas por meio de jogos, propiciando aprendizagem de forma mais simples e significativa.

Considerado como ferramenta de ensino as gincanas podem ser vista como recurso didático importante para o processo ensino-aprendizagem. Para Souza (2007), recurso didático é todo material utilizado como auxílio para o processo ensino-aprendizagem de conteúdos propostos pelos professores para ser aplicados a seus alunos.

De acordo com Rau (2011) os jogos desempenham papel facilitador para a aprendizagem, uma vez que são capazes de relacionar o conteúdo com o sujeito e o seu cotidiano, além de introduzir regras e trabalhar uma diversidade de linguagens envolvidas em sua prática. Deste modo, podemos considerar os jogos educativos como uma via de mão dupla na qual à medida que quanto maior for à interação maior será a aprendizagem, todos podem aprender e ensinar na mesma atividade. As atividades culturais desenvolvidas não podem ser consideradas lúdicas por si mesmas, a ludicidade depende da vivência dos sujeitos envolvidos (GOMES, 2004).

Os jogos servem para despertar o interesse e envolver de forma progressiva os participantes. Neste sentido, uma gincana escolar quando bem elaborada, contendo atividades que visam criar condições de sociabilizar e desenvolver conhecimento poderá trazer resultados significativos aos alunos, à comunidade escolar e à sociedade como o todo (CAVALLARI; ZACHARIAS, 2008).

Diversas escolas têm utilizado de gincanas como proposta diferenciada, incentivando o aprendizado por meio de atividades lúdicas utilizando temas



diversificados, além de propor a comunidade escolar, propostas inovadoras de aprendizado científico, cultural e social. (De Moraes, 2013).

A interdisciplinaridade que pode ser trabalhada em uma gincana escolar é de grande valia para o processo de ensino e aprendizagem uma vez que desperta nos estudantes o interesse em diferentes áreas e atividades práticas. Além de promover o trabalho coletivo, despertar o raciocínio lógico e melhorar a relação aluno e professor.

Para Melo *et.al* (2009), “promover ludicidade facilita a aprendizagem, o progresso pessoal, social e cultural, além de facilitar os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.” Ou seja, propicia ao sujeito um desenvolvimento pessoal de forma ampla, possibilitando saberes diferenciados.

Um dos grandes desafios enfrentados por docentes é despertar o interesse em seus alunos; e nessa vertente os jogos didáticos, podem promover um novo ambiente de aprendizado, facilitando o processo de ensino aprendizagem dos estudantes.

METODOLOGIA

Considerando a utilização atividades lúdicas, artista culturais e sócio históricas na educação como algo inovador e diferenciado para o aprender, capazes de operar como mediadores e grande aliado no processo ensino aprendizagem. Realizamos uma pesquisa campo em uma gincana escolar a fim de entendermos: Qual a influência e as contribuições de um projeto de gincana para o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes de uma escola da rede pública de ensino?

O trabalho foi realizado na Escola João Alves Torres na zona urbana da cidade de Araruna- PB. A gincana intitulada “Meu Nordeste é Brasileiro”, teve por objetivos trabalhar a cultura nordestina e suas contribuições sócio-histórica para formação da sociedade brasileira, além de promover um ambiente integrado de aprendizagem abordando as diversas esferas de conhecimento, através de uma atividade lúdica interdisciplinar, promovendo integração entre a comunidade escolar, fazendo alusão à importância ao dia do nordestino, proporcionando o entretenimento com atividades recreativas, esportivas e artístico-culturais, além de despertar o sentimento de fraternidade através de auxílio e entidades filantrópicas. Ocorreu entre os dias 07 e 08



de outubro de 2019, o primeiro dia do evento ocorreu apenas à noite, como abertura; o dia seguinte ocorreu integralmente com os dois turnos da escola, e pode contar com a participação de turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental II. As equipes foram formadas de acordo com cada série/ano e turno estudado; participaram desse evento quase novecentos estudantes ao total. Realizou-se 20 tarefas na gincana com diferentes objetivos, não apenas limitando a atividade física, mas a atividades de cunho científico; podemos destacar entre elas: produção de documentário/portfolio; atividades literárias recitando poemas, caracterização de personagens e dramatizações; atividades culturais, como danças, painéis, pinturas e esculturas; atividades de conhecimento específico, atividade de cunho social arrecadação de materiais de higiene pessoal para hospital Napoleão Laureano localizado na cidade de João Pessoa/PB, promovendo solidariedade, civilidade e fraternidade entre outras; todas as atividades realizadas com intuito de mostrar a importância do Nordeste para nosso país, valorizando a nossa diversidade cultural, artística, histórica e culinária.

Mediante os objetivos desta pesquisa campo, os procedimentos vinculados às abordagens qualitativas se apresentaram com os mais adequados para esta investigação.

A abordagem qualitativa possuiu processos de comunicação e interação humana essenciais, possibilita ao pesquisador retirar das pesquisas não apenas as informações, mas também as reflexões que os sujeitos fazem sobre as mesmas; descrevendo não só apenas o tema abordando, mas sobre tudo, todo o contexto geral ao qual está inserido e relacionado à vida e o mundo dos entrevistados (AMADO; FERREIRA, 2013; FLICK, 2009).

Em relação à amostra utilizada para realização desta pesquisa destacam-se a utilização apenas cinquenta e seis estudantes de diferentes série/ano dos dois turnos; estes para coleta e análise de dados através da aplicação de um questionário semiaberto contendo catorze questões; sendo apenas quatro questões objetivas e dez questões subjetivas. O questionário foi aplicado através de uma plataforma virtual “Formulário do Google”, numa espécie de “quiz”. Acreditamos que a quantidade de alunos para amostragem tenha sido satisfatória apesar da grande quantidade de participantes no evento. Logo após o processo de coleta de dados, as respostas foram transcritas e analisadas, segundo o método de análise de conteúdo. Os resultados encontrados a



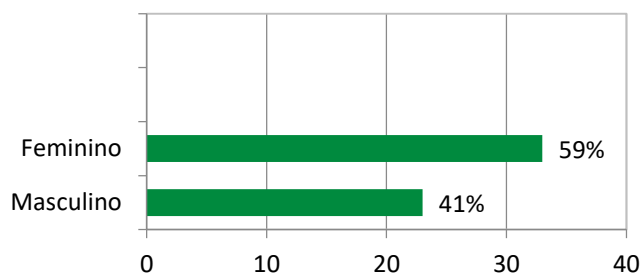
seguir servirão para compreendermos como atividades lúdicas podem contribuir para o processo de ensino-aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Realizamos a comparação dos questionários a partir da preposição de categoria de análise que refletisse a compreensão dos alunos sobre o assunto. As respostas foram analisadas procurando-se pontos em comum, que possibilitassem o agrupamento. Os dados coletados revelam a percepção de cinquenta estudantes de escola pública da rede municipal de ensino. Estes são da mesma instituição e possuem idades, sexo, séries diferenciadas. Desse modo, temos uma amostra heterogênea, tornando possível compreender, a partir das falas desses sujeitos: Qual a influência de um projeto de gincana para o ensino e aprendizagem dos estudantes de uma escola da rede pública de ensino.

O gráfico abaixo apresenta o gênero das quais fazem parte os sujeitos desta pesquisa.

Gráfico 1– Gênero dos participantes



Fonte: Dados da pesquisa (2019).

A amostra contou uma participação maior do sexo feminino 33 estudantes que corresponde a 59% e apenas 23 estudantes do sexo masculino que corresponde a 41%; as idades dos estudantes variam entre 12 a 17 anos em ambos os sexos; de fato, já é esperado devido à diferença de série/ano dos participantes que variam entre 6º a 9º ano.



Em relação a perguntas voltadas a temática se o participante gostou ou não gostou da Gincana intitulada “Meu Nordeste é Brasileiro”, apenas um pequeno percentual especificamente 04 alunos de um total de 56 responderam que não gostou, mostrando assim o envolvimento e a participação dos alunos.

A atividade lúdica incentiva a participação do aluno e atua como facilitadora quanto ao ensino e aprendizagem, segundo (PINHO e SPADA 2007, p. 1-2):

O lúdico estimula os alunos fazendo com que eles aprendam um determinado conteúdo através de novas experiências por meio de brincadeiras. Neste sentido, a gincana desperta e incentiva a participação tanto pela competitividade como pelas provas que envolvem momentos de brincadeiras e diversas habilidades de cunho artísticas culturais.

Quando perguntado aos alunos e alunas sobre o “Porquê” que eles gostaram ou não da gincana, estes expressaram diversos motivos, desde a valorização e o sentimento integrado com o tema, aos momentos de descontração e diversão.

O envolvimento com o tema e a diversão apresenta-se com um grande potencial nas falas dos alunos, portanto é perceptível o desenvolvimento das habilidades e o conhecimento da cultura regional por parte da temática desenvolvida na gincana.

Candau e Anhorn (2000) afirmam que:

"[...] um currículo multicultural coloca aos professores o desafio de encontrar estratégias e recursos didáticos para que os conteúdos advindos de variadas culturas sejam utilizados como veículo para: introduzir ou exemplificar conceitos relativos a uma ou outra disciplina; ajudar os alunos a compreender e investigar como os referenciais teóricos de sua disciplina implicam na construção de determinados conhecimentos; facilitar o aproveitamento dos alunos pertencentes a diferentes grupos sociais; estimular a autoestima de grupos sociais minoritários ou excluídos; educar para o respeito ao plural, ao diferente, para o exercício da democracia, enfatizando ações e discursos que problematizem e enfraqueçam manifestações racistas, discriminatórias, opressoras e autoritárias, existentes em nossa nossas práticas sociais cotidianas".

A gincana cultural desenvolvida no ambiente escolar, além da aproximação com a cultura, proporciona um momento interdisciplinar capaz de estimular o respeito as diferenças e o espírito colaborativo e filantrópico. Os alunos expressaram ainda que muito aprenderam sobre sua região, sua cultura, seus costumes e inclusive



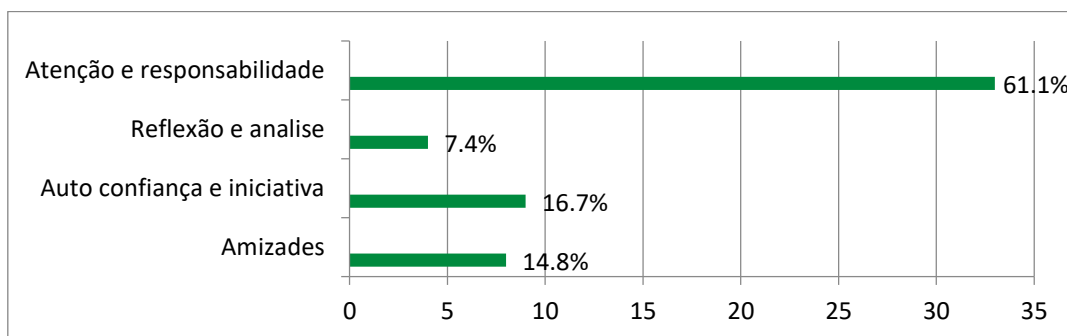
sua culinária. Destacam ainda a possibilidade de assimilar conteúdo específicos dos componentes curriculares, caracterizando uma aprendizagem através da interdisciplinaridade.

Quando indagados se o projeto da gincana despertou interesse pelo tema, a resposta foi de forma unânime que sim, em relação ao que mais se destaca na gincana, alguns alunos responderam que são as apresentações e outros o que conseguiram aprender sobre a região nordeste através das provas. Os discentes ainda foram questionados quanto ao que há de mais diferente na gincana, estes responderam que é a forma como aprenderam sobre o Nordeste e suas características, além disso, como passou a valorizar sua região e perceber a cultura e a diversidade a sua volta e a importância do trabalho em equipe.

Analisando o que foi exposto nas respostas dos alunos, é possível destacar a importância dos espaços não formais e das atividades lúdicas quanto ao ensino e aprendizagem. Segundo Paulo Freire: “...a educação é uma forma de intervenção no mundo.” (Pedagogia da Autonomia, pg 96), portanto a gincana no olhar do aluno foi capaz de intervir nas concepções prévias sobre sua região, o trabalho colaborativo e ainda, perceber o quão importante é o trabalho respeitando as diferenças e limitações, ou seja, ampliando as potencialidades e buscando superar as fragilidades.

No que se refere a hábitos, atitudes e habilidades desenvolvidas destacam-se nesta categoria as seguintes respostas: “*amizade*”, “*autoconfiança e iniciativa*”, “*reflexão e análise*” “*atenção e responsabilidade*”.

Gráfico 5 – Hábitos, atitudes e habilidades.



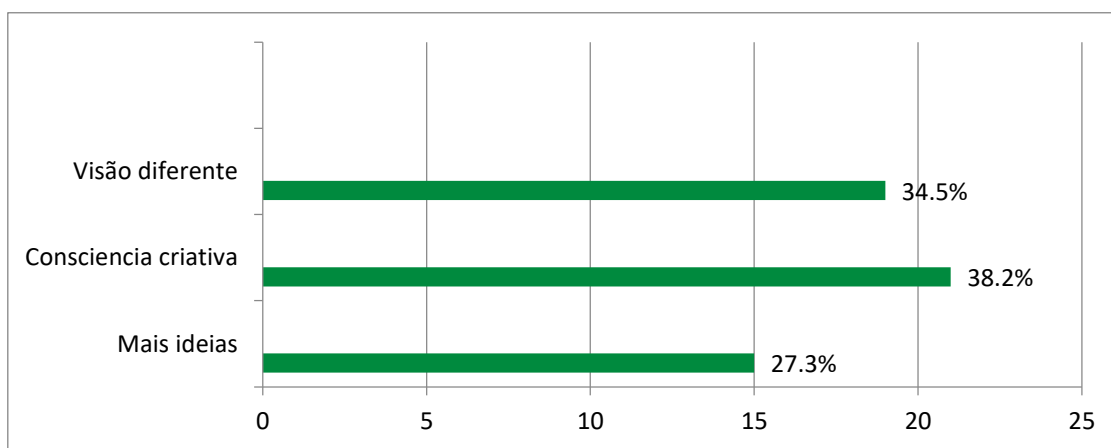
Fonte: Dados da pesquisa (2019).



Podemos perceber no gráfico que a categoria “atenção e responsabilidade” se destacaram com 61.1% das respostas, logo atrás veio à “autoconfiança e iniciativa” com 16.7%, e o item “amizades”14.8%%, e apenas 7.4% destacou a “reflexão e análise”. Para Lima (2011), eventos desse tipo gera nos estudantes envolvidos, compromisso com a qualidade, de querer fazer o melhor, já que o sentido de autoria acaba motivando o estudante a se dedicar nas atividades que levará o seu nome. Percebe-se também que as atividades geram nos estudantes certa autoconfiança e iniciativa, além de promover reflexão e análise que é primordial para formação do sujeito como cidadão, principalmente na hora de tomar decisões, possibilitando agir de forma crítica e reflexiva. No quesito “amizades”, a motivação para superar as dificuldades nas tarefas, faz com que os estudantes se esforcem mais e se ajudem mutuamente na realização das tarefas, o que gera um espírito de grupo e união, características importantes na sociedade e no mercado de trabalho (SCHIMIDT et. al, 2018).

A categoria criatividade e inovação de habilidades identificadas nos colegas traz a “consciência criativa” como o item mais citados entre os estudantes; logo após destacaram “visão diferente” e “mais ideias”.

Gráfico 6 – Criatividade e inovações



Fonte: Dados da pesquisa (2019).

O item “consciência criativa” apresentou 38.2% das respostas, seguido por “visão diferente” 34.5% e apenas 27.3% destacou “mais ideias”, clarificando que a participação na organização e execução das atividades possibilitam aos alunos envolvidos novos olhares sobre os assuntos abordados. Despertando nos estudantes a



criatividade, uma nova visão e diferentes ideias. De acordo com Carvalho (1992), quando educadores promovem atividades que tem objetivos de desenvolver a criatividade, prepara o sujeito de certa forma, para entender situações problemas com facilidade, compreendendo que o assunto não é algo pronto ou inacabado, mas que pode ter infinitas formas de resolvê-lo. Para Schirmer (2001), ao ter contanto com experiências estimuladoras da criatividade pressupõem o desenvolvimento das relações e das descobertas pessoais, uma vez que a criatividade existe na relação do indivíduo e seu meio. A criatividade gera autoconfiança, desenvolve aptidões e conhecimento de características e limitações pessoais.

Dentre as dificuldades encontradas para desenvolver as atividades da gincana, ao analisarmos as falas de forma geral, percebemos que as mais citadas são:

“Uma das maiores dificuldades e entrar em acordo com alguns, enfrentar um público que você vê todos os dias de forma diferente entre muitas outras.”

“Timidez, não temos autoconfiança e etc”.

“Trabalho em equipe, falta de atenção.”

“A insegurança e o desânimo.”

“Lidar com as opiniões diferentes.”

“para mim e em minha opinião não tive dificuldades nas atividades para a gincana!”

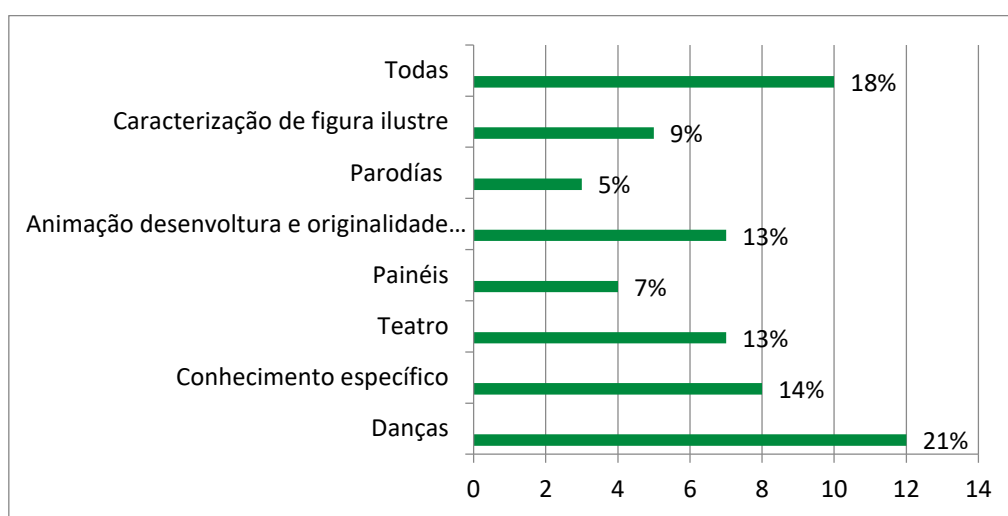
É perceptível pelas falas, que os estudantes tiveram dificuldades na hora de trabalhar em equipe, lidar com diversas opiniões e chegar a um bom senso; Notamos também que o contanto com atividades que exigem exibição pública deixam os estudantes inseguros, mexendo na sua autoconfiança. De acordo com Pereira (2016), gincanas podem trabalhar certas limitações e transtornos existentes nos estudantes, desenvolvendo o lado cognitivo, social e afetivo. Sendo assim, é necessário criar um ambiente de integração para que haja colaboração e socialização com outros estudantes. Cabe destacarmos a importância de um espaço físico apropriado para um evento como este, é evidente que as condições do espaço físico escolar interferem quando se há a tentativa de propiciar atividades deste tipo levando em consideração a



quantidade de estudantes principalmente nas escolas da Rede Pública de Ensino, como é o caso de objeto de estudo desta pesquisa.

Quando perguntamos sobre quais das atividades os estudantes gostaram de realizar, obtivemos respostas como: “*atividade artística dança*”, “*prova de conhecimento específico*”, “*apresentação teatral*”, “*exibição e explicação de painéis*”, “*animação, desenvoltura e originalidade das equipes*”, “*criação de paródias*”, “*caracterização de figura ilustre*” e “*todas*”.

Gráfico 7 – Atividades desenvolvidas



Fonte: Dados da pesquisa (2019).

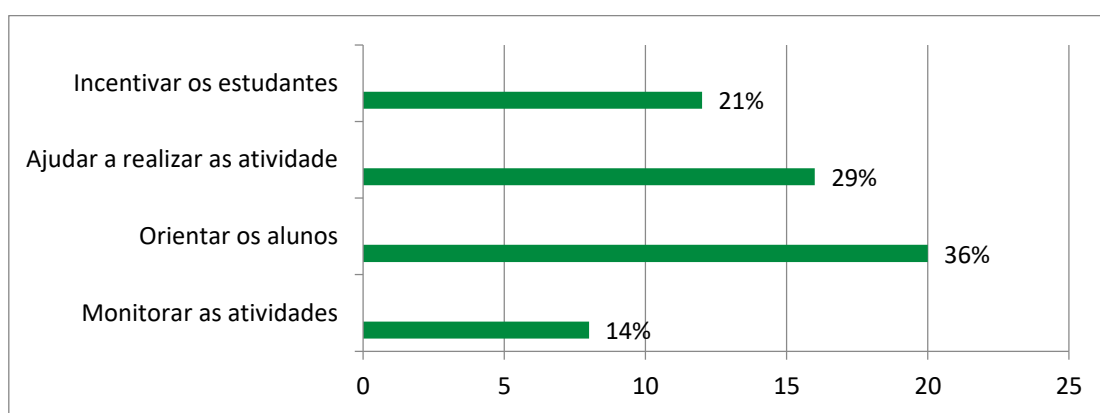
A categoria “*atividade artística dança*” obteve 21%, sendo a mais citada entre os estudantes, logo após 18% dos alunos disseram “*todas*”, seguindo para “*prova de conhecimento específico*” 14%, duas categorias ficaram empatadas “*apresentação teatral*” e “*animação, desenvoltura e originalidade das equipes*” com 13%, o item “*caracterização de figura ilustre*” teve 9% e “*criação de paródias*” 5%. É impossível não perceber quantos benefícios o uso do lúdico proporciona para o desenvolvimento do estudante: a vontade do estudante em aprender cresce, seu interesse aumenta, pois desta maneira ele realmente aprende o que lhe está sendo ensinado. De fato, atividades deste tipo envolvem o estudante, chama sua atenção e desenvolve habilidades motoras. Assim, destacamos a importância de desenvolver atividades culturais, que tragam diferentes ideologias e costumes. Para Candau (2003), a escola além de ser um espaço educacional, também é uma instituição cultural, onde estão inseridos diversos grupos sociais que não podem ser ignorados nem pela escola nem por seus educadores, mas sim



valorizados através de discussões e atividades que tragam suas ideologias e forma de ser. Ao promover atividades como estas, o professor propicia uma nova forma de aprender, despertando no aluno curiosidade para adquirir novos conhecimentos, ou até reformular conhecimentos prévios dos estudantes.

Ao perguntarmos qual era o papel do professor na gincana, obtivemos respostas como: “*monitorar as atividades*”, “*orientar os alunos nas atividades*”, “*ajudar a realizar as atividades*” e “*incentivar os estudantes*”.

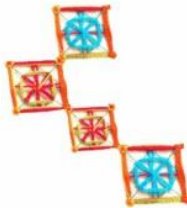
Gráfico 8 – Papel do professor



Fonte: Dados da pesquisa (2019).

O item que mais se destacou nessa seção foi “*orientar os alunos nas atividades*” com 36% das respostas, logo tivemos “*ajudar a realizar as atividades*” 29%, “*incentivar os estudantes*” 21% e “*monitorar as atividades*” 14%. Fica evidente a participação dos professores de forma direta ou indireta nas atividades desenvolvidas. Destacamos a importância do professor como mediador e articulador nesse processo, para que o educando possa realizar as atividades buscando respostas e motivando-se a aprender. O professor deve ser facilitador e articulador do conhecimento e não apenas quem detém as informações. Para Vygotsky (2003), o professor é trivial, pois seria ele que, a partir da organização dos espaços, do currículo, do conteúdo e da sala, proporcionaria as experiências adequadas para que o desenvolvimento do conhecimento do aluno ocorra, numa relação dialética entre aquilo que já tem sido acumulado e sedimentado e as novas situações de aprendizagem propostas na escola.

Na última pergunta do questionário perguntamos aos estudantes se a gincana serviu como estímulo aos interesses culturais e históricos dos mesmos; 95% do



estudantes disseram que sim, apenas 5% disse que não. Vamos destacar aqui algumas falas dos estudantes.

“Sim, porque independente da atividade passada sobre história ou cultura isso de alguma forma serve como um estímulo para que os alunos queiram aprender mais sobre esse assunto.”

“Sim, porque por que a gente descobre muitas coisas que a gente não sabia e isso desperta um interesse em aprender sobre o assunto.”

“Sim, muito, depois da Gincana minha equipe se interessou muito pelo tema e resolveu se aprofundar mais.”

“Sim, é uma forma diferente de aprender coisas novas.”

“Sim. Por que com provas da gincana conhecemos mais sobre a nossa cultura”.

“Sim, por que trás diferentes atividades divertidas, e isso estimula muito os nossos interesses culturais”.

“não, servem para aglomerar alunos de uma forma desorganizada e insignificante.”

Diante destas falas podemos observar o quanto de produtivo uma gincana pode proporcionar aos estudantes, provocando o aluno a ser também curioso e descobrir a partir de seus próprios questionamentos novos conhecimentos. O contato direto com essas atividades trouxe aos estudantes a possibilidade de adquirir novos conhecimentos teóricos e práticos, o que estimulou cada vez mais os grupos na realização das atividades. Tais atividades são práticas que causam boa aceitação e altos índices de participação dos alunos ainda que a sua execução perpassasse por algumas dificuldades diante a realidade escolar. Para Candau (2002), "hoje se faz cada vez mais urgente à incorporação da dimensão cultural na prática pedagógica". A autora defende uma abordagem numa perspectiva de educação multicultural, ou seja, a escola deve incluir no seu currículo questões relacionada a outras culturas. Podemos perceber também que tais ações trazem para os alunos um novo ambiente, uma nova perspectiva no que se refere ao aprender deixando de lado aquela visão de ensino tradicional. A escola deve construir espaços dinâmicos e criativos para que o estudante possa se descobrir



enquanto sujeitos pensantes é preciso convidar e trazer para troca de experiências e convivência com a comunidade escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cada dia notamos a necessidade e importância de eventos como este, que motivem a permanência dos alunos na escola de forma agradável e prazerosa. Contribuindo com os inúmeros benefícios a saúde física e mental. Utilizar espaços não institucionalizados pode servir como alternativa para melhorar o ensino institucionalizado. É importante que a escola propicie momentos de recreação e aprendizado que sirvam para o desenvolvimento cognitivo e emocional dos estudantes através de atividades que incentivem o trabalho em equipe e o respeito mútuo. Desenvolver nos estudantes a capacidade de organizar estratégias, com intuito de trabalhar o raciocínio lógico e cognitivo, desenvolver a socialização, despertar e incentivar: prazeres, bem-estar, emoções, conforto. Resultando momentos valiosos e prazerosos de aprendizagem.

As gincanas servem para trabalhar a interdisciplinaridade facilitando o processo de ensino e aprendizagem uma vez que desperta o interesse nos alunos em suas diferentes atividades práticas. O trabalho coletivo é valorizado. A partir da gincana escolar é possível contextualizar conteúdos, instigar a busca pelo conhecimento e incentivar o trabalho em equipe, sendo importante na vivência escolar, tornando a aprendizagem significativa e a escola um lugar bom de conviver. É importante destacar que a integração entre professores e alunos também pode ser um facilitador no processo de Ensino.

REFERÊNCIAS

AMADO, João; FERREIRA, Sónia. **A Entrevista na Investigação Educacional. In: Manual de Investigação Qualitativa em Educação.** Coimbra: Universidade de Coimbra, 2013.



ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 2001.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica: diversidade e inclusão**. Brasília: Conselho Nacional de Educação: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão, 2013. 480p.

CANDAU, Vera Maria Ferrão - **Educação escola e Cultura(s): construindo caminhos**. Revista Brasileira de Educação, 2003.

CANDAU, Vera Maria Ferrão - **Sociedade, cotidiano escolar e cultura(s): uma aproximação**. Educ. Soc., 79: 125-161, 2002.

CARVALHO, Dione Lucchesi de. **Metodologia do Ensino da Matemática**. 2ª Edição. São Paulo: Ed. Cortez, 1992.

CAVALLARI, Vinícius Ricardo; ZACHARIAS, Vany. **Trabalhando com recreação**. 10. ed. São Paulo: Ícone, 2008.

CHASSOT, A. **Alfabetização científica: questões e desafios para a educação**. 5 ed. Ijuí: Unijuí, 2011, p.368.

DE MORAES, Cláudia Valéria. **Comunidade Escolar e as Atividades Lúdicas-Uma Proposta Pedagógica da Escola Estadual Leonor Teles de Menezes**. IV Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade ISSN 1982-3657, 2013. Disponível em: http://educonse.com.br/2010/eixo_08/e8-14a.pdf. Acesso em: 03 de novembro de 2018.

DIB, C. Z. **Formal, Non-formal and Informal Educations: Concepts/Applicability**. In: **Cooperative Networks in Physics Conference Proceedings** 173 – American Institute of Physics – New York, 300-315, 1988.

FLICK, Uwe. **Métodos de Pesquisa: introdução à pesquisa qualitativa**. Cap. 17: Observação e etnografia; Cap. 18: Dados visuais: fotografia, filme e vídeo; cp. 19: Utilização de documentos como dados. Rio de Janeiro: Artmed-Bookman, 2009.

FRITZ, Ana Niza Dias. **As Atividades Lúdicas No Processo De Ensino aprendizagem: Um Olhar Docente**. Monografia (Especialização Em Educação:



Métodos E Técnicas De Ensino) Universidade Tecnológica Federal Do Paraná. Medianeira, 2013.

GOMES, C. L. **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

LIMA, Maria Edite Costa. **Feiras de ciências: o prazer de produzir e comunicar**. In: PAVÃO, Antonio Carlos; FREITAS, Denise de (Org.). Quanta ciência há no Ensino de Ciências? São Carlos: Edufscar, 2011. Cap. 4. p. 195-205.

MARANDINO, M. **A pesquisa educacional e a produção de saberes nos museus de ciência**. História, Ciências, Saúde – Manguinhos, v. 12, p.161-81,2005.

MELO S. A.; SARDINHA, M. O. B. **Jogos no ensino aprendizagem na matemática: uma estratégia para aulas mais dinâmicas**. Revista F@ ência, v. 4, n. 2, p. 5-15, 2009.

FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

PEREIRA, Gislaine Maria da Silva. **Jogos e brincadeiras na inclusão**. 2016. CIA - Publicações Ciclo do Conhecimento. Disponível em <http://centraldeinteligenciaacademica.blogspot.com/2016/12/jogos-e-brincadeira-na-inclusao.html> Acesso em: 30 de maio de 2020.

QUEIROZ, G.R.; KRAPA, S.; VALENTE, M.E.; DAVID, E.; DAMAS,E.; FREIRE.F. **Construindo Saberes da Mediação na Educação em Museus de Ciências: O Caso dos Mediadores do Museu de Astronomia e Ciências Afins**. Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências, 2002.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2011.

ROCHA, Sônia Cláudia Barroso da e FACHÍN-TERÁN, Augusto Fachín. **O uso de espaços não formais como estratégia para o ensino de ciências**. Manaus: UEA/Escola Normal Superior/PPGEECA, 2010.

SCHIMIDT, Fernanda Eloisa et al. **Gincana Recreativa: Uma Atividade para Estimular o Conhecimento**. Revista Destaques Acadêmicos, Ano 3, Nº. 4 2011 - Cetec/Univates.



SCHIRMER, Ana Cristina Fagundes. **Educação infantil e criatividade**. Campinas, SP:

[s.n.], 2001

SOUZA, S. E. **O uso de recursos didáticos no ensino escolar**. In: I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: “Infância e Práticas Educativas”. Maringá, PR, 2007.

VYGOTSKY, Liev Semionovich. **Psicologia Pedagógica**. ARTMED, Porto Alegre: 2003.