



GINCANA DE CIÊNCIAS: TESTANDO O CONHECIMENTO DOS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

CAMPOS, Larissa Tamires Boeng de¹ (larissaechailon@gmail.com); **ADRIANO, Bruno Braga Nogueira**¹ (bruno_bragaa03@hotmail.com); **GONÇALVES, Andréa Santos**¹ (aerdna133@gmail.com); **LINS, Katiuscia de Souza Oliveira**¹ (katiuscia30@hotmail.com); **WAZLAWICK, Fernando Zimmer**² (fernandowazlawick@hotmail.com); **PEDRANCINI, Vanessa Daiana**³ (vapedrancini@yahoo.com.br).

¹ Discentes do curso de Ciências Biológicas da UEMS – Mundo Novo;

² Supervisor do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência da UEMS – Mundo Novo;

³ Docente do curso de Ciências Biológicas, Licenciatura, da UEMS – Mundo Novo.

A gincana é uma atividade lúdica que possibilita um repertório de desenvolvimentos, seja na esfera cognitiva, quanto na social, biológica, motora e afetiva; além disso, é um recurso que pode fazer inter-relação com as outras disciplinas ou entre temas diversificados da mesma disciplina, sendo possível trabalhar qualquer tema de estudo em uma gincana. Sabe-se que os alunos, quando motivados e com aulas dinâmicas e diferentes, demonstram maior interesse na aula e participam mais, pois enriquecem as aulas e contextualizam o processo de ensino. Diante disso, os bolsistas integrantes do PIBID/UEMS-Mundo Novo organizaram uma gincana de ciências com o intuito de proporcionar aos alunos momentos de aprendizagem e de recreação, através de atividades motivadoras que incentivassem o trabalho em equipe e o respeito mútuo. A gincana foi realizada no dia 14 de novembro de 2018, na Escola Estadual Castelo Branco de Mundo Novo - MS, com os alunos de 6º ao 9º ano do período matutino. Inicialmente os alunos foram divididos em equipes e em seguida as regras da gincana foram apresentadas. Foram desenvolvidas as seguintes atividades lúdicas: 1) torta na cara: jogo de perguntas e respostas com assuntos variados de ciências; 2) jogo dos sentidos: atividades sensitivas para lembrar os órgãos dos sentidos; 3) trilha da cadeia alimentar: os alunos foram as peças que se movimentaram na trilha por meio de informações apresentadas sobre a cadeia alimentar; 4) verdadeiro ou falso: o espaço foi dividido ao meio (verdadeiro e falso), onde os alunos usaram para se posicionar diante das afirmações realizadas; 5) jogo da velha: para completar o jogo, cada equipe deveria usar como peças apenas animais específicos de um único reino. Ao final da gincana, se calculou a pontuação de cada equipe, as quais foram premiadas. De forma geral, houve uma grande participação dos alunos indicando interesse nessa forma criativa de ensinar, a gincana exerceu o papel de estimular o trabalho em equipe e a relação social dos alunos. Esses resultados demonstram a importância de empregar métodos dinâmicos de ensino, que estimulem a criatividade e o pensamento rápido dos educandos, gerando desenvolvimento psicomotor, momentos prazerosos e, principalmente, o aprendizado.

Palavras-chave: PIBID, ensino lúdico, aprendizagem.

Agradecimentos: Ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES) pela concessão da bolsa.