



GINCANA DA APRENDIZAGEM COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA FACILITADORA NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA

ARTIGO ORIGINAL

RAMOS, Ivane Câmara Brandão¹

RAMOS, Ivane Câmara Brandão. **Gincana da aprendizagem como prática pedagógica facilitadora no ensino da língua portuguesa.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano. 08, Ed. 04, Vol. 01, pp. 31-48. Abril de 2023. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/gincana-da-aprendizagem>

RESUMO

Hodiernamente, é fundamental buscar diversas formas e novas metodologias de ensino com o objetivo de manter os alunos estimulados e interessados em aprender. Desta forma, novas práticas pedagógicas ganham destaque como um novo ponto de vista, reformulando a escola convencional. Assim, a problematização deste artigo é: como se dá a gincana da aprendizagem como prática pedagógica facilitadora no ensino da língua portuguesa? De tal modo, tem-se como objetivo: trabalhar a língua portuguesa, a partir da gincana da aprendizagem como prática pedagógica facilitadora com abordagem em leitura de mundo (atualidades), a acentuação gráfica, a variação linguística e a sintaxe na construção do texto, envolvendo alunos dos anos finais do ensino fundamental e ensino médio de uma escola da cidade de Manaus-AM. Para tal, sob a luz da metodologia qualitativa, aplicada como intervenção pedagógica, realizou-se um estudo de campo para o desenvolvimento de uma gincana de aprendizagem, baseada em um jogo denominado “Torta na cara”, para alunos dos anos finais do ensino fundamental e ensino médio da referida escola, nos meses de setembro e outubro de 2022, com abordagem de tais assuntos: leitura de mundo (atualidades), acentuação gráfica, variação linguística e sintaxe na construção do texto. Para a realização do jogo, que funciona à base de perguntas e respostas, as turmas são divididas em equipes que disputam entre si. A professora faz a leitura de uma pergunta de uma ficha sorteada para dois alunos de diferentes equipes, e quem responder corretamente primeiro deve dar uma “tortada” no colega adversário. Nota-se que a Gincana colaborou de forma positiva para a aprendizagem dos assuntos pré-selecionados, já que a interdisciplinaridade aliada ao lúdico fez com que todas as turmas dos anos finais do ensino fundamental e do ensino médio da escola participassem de forma efetiva, contando com socialização, inclusão e respeito às limitações dos estudantes, ação instigada pela aprendizagem significativa



desenvolvida pelo trabalho interdisciplinar e lúdico. O desenvolvimento dessa atividade contribuiu para estimular os estudantes a participarem mais das aulas, pois os mesmos viram como é bom e divertido aprender português, e que até aqueles conteúdos maçantes podem ser abordados e estudados de outra maneira.

Palavras-chave: conhecimento, ensino e aprendizagem, gincana, língua portuguesa, lúdico.

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, é essencial procurar muitas formas e novas metodologias de ensino com a finalidade de manter os estudantes estimulados e interessados em aprender. Assim, novas práticas pedagógicas se destacam ao reformular a escola convencional. Neste sentido, o educador deve criar e se desafiar com novos métodos e atividades, de maneira que torne suas aulas mais dinâmicas e enriquecedoras. Desta forma, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) (BRASIL, 2002) buscam oferecer orientação para o educador na procura por novas abordagens e metodologias. Contudo, “embora o documento traga orientações gerais sobre os princípios norteadores da prática didática, faltam, na verdade, sugestões e propostas ao professor do ‘como fazer” (BRASIL, 2006, p. 16). Porém, pode-se viabilizar metodologias que façam com que os educandos se sintam incitados a participar, pesquisar e pôr em prática os conhecimentos alcançados.

De tal modo, é essencial desenvolver diferentes atividades no decorrer do ano letivo, como a gincana destacada neste estudo, para que os alunos alcancem a aprendizagem de forma lúdica, se envolvendo, compondo uma equipe, de forma que façam diferença em um grupo, e desenvolvendo, nesse sentido, a cooperação, a socialização e, principalmente, a aprendizagem (ANTUNES; MATOS, c2023).

Conforme Sales *et al.* (2016), a gincana é uma prática pedagógica que auxilia no processo de ensino e aprendizagem, atuando como um recurso didático. Para o autor, recurso didático é todo material empregado como suporte no ensino e aprendizagem do conteúdo proposto e determinado para ser aplicado, pelo educador, aos educandos.



De acordo com Barbi *et al.* (2015) e Melo *et al.* (2016), jogos que despertam interesse e envolvem progressos significativos na atuação dos participantes são importantes. Assim, a gincana é valiosa, pois conta com atividades que buscam criar condições de socialização e desenvolvimento usando os vários espaços dispostos na escola, podendo gerar resultados expressivos aos alunos, à comunidade escolar e à sociedade em geral (BEZERRA; AFONSO, 2021).

Dentro de toda a diversidade no ambiente escolar, reconhecer as habilidades de cada um dentro do cenário da gincana valoriza todos os sujeitos participantes, dando a todos a oportunidade de aprender, participar, se comunicar e interagir em um panorama educacional que considera as diferenças e, ainda, proporciona a oportunidade de se colocar no lugar do outro, desenvolvendo um trabalho cooperativo (BARBOSA; BUBLITZ; GOMES, 2015; SANTOS, 2012).

Percebe-se que a gincana é uma prática pedagógica que oferece aos alunos a possibilidade de colocarem em prática tudo aquilo que vivenciaram em sala de aula, além de oferecer ao educador a possibilidade de realmente avaliar se os alunos estão aprendendo os conteúdos abordados durante as aulas. (BARBOSA; BUBLITZ; GOMES, 2015; SCHIMIDT *et al.*, 2011). Nesta prática pedagógica, o foco é a necessidade de buscar metodologias diferenciadas para assegurar a aprendizagem bem-sucedida de todos os alunos, principalmente relacionada ao ensino da língua portuguesa, delimitação deste artigo. Neste sentido, este estudo contribuiu por ter oportunizado aos alunos aliar o conhecimento ao prazer.

Nota-se, assim, que a relevância deste está em debater a necessidade de desenvolver atividades diversificadas na escola de forma atraente. Pois, se o trabalho do professor for sustentado por propósitos motivadores, os alunos sentirão mais prazer em permanecer no ambiente escolar para concluir seus estudos. Diante desse contexto, percebe-se, por meio dessa prática pedagógica, uma possibilidade de interação professor/aluno-escola-mundo-conhecimento.

Este tema tem sua justificativa ao apresentar a necessidade dos educadores se envolverem com o sólido compromisso de ajudar na formação dos alunos, no sentido



de equacionar as dificuldades do dia a dia escolar, com a finalidade de desenvolver técnicas ou meios que promovam a redução dos índices de evasão e repetência.

Portanto, fundamentando-se em uma educação escolar focada nos pressupostos de que o aluno é o protagonista das ações, as quais oferecem a construção do conhecimento, realizou-se a gincana, como prática pedagógica facilitadora no ensino da língua portuguesa, em uma escola da cidade de Manaus-AM, para os alunos dos anos finais do ensino fundamental e ensino médio.

Destaca-se que os alunos apresentam patamares de aprendizado bem distintos. De tal modo, alguns chegam com baixo grau de letramento nos anos finais do ensino fundamental. Isso demanda que a escola seja capaz de delinear estratégias para individualizar o ensino, assegurando o aprendizado dos que não dominam conteúdos básicos e daqueles que estão mais adiantados. Entretanto, nesse contexto, muitos educadores conservam a ideia de que o ato de ensinar restringe-se à transmissão de conteúdos, à distribuição de tarefas e ao desenvolvimento do programa proposto. Nesse sentido, os professores ainda esperam que toda a classe exiba um mesmo padrão de desempenho. Assim, o problema científico deste estudo busca saber: como se dá a gincana da aprendizagem como prática pedagógica facilitadora no ensino da língua portuguesa?

Como hipótese ao problema proposto, tem-se: a gincana da aprendizagem é uma prática pedagógica que promove troca de experiências e socialização entre alunos, educadores e demais colaboradores da unidade escolar, oferecendo, assim, um ambiente de respeito, interação, integração e aprendizagem da língua portuguesa.

Assim, este artigo tem como objetivo geral: trabalhar a língua portuguesa, a partir da gincana da aprendizagem como prática pedagógica facilitadora com abordagem em leitura de mundo (atualidades), a acentuação gráfica, a variação linguística e a sintaxe na construção do texto, envolvendo alunos dos anos finais do ensino fundamental e ensino médio.



2. DESENVOLVIMENTO

2.1 O LÚDICO NO CONTEXTO ESCOLAR

Conforme Pedroso e Oliveira (2023), a palavra lúdica teve início da palavra “ludus”, que significa jogo, que, por conseguinte, evoluiu, adquirindo novas características, desenvolvendo a psicometricidade, não se definindo apenas a jogos.

As atividades lúdicas fazem parte da atividade humana, caracterizando-se pela espontaneidade, funcionalidade, satisfação e prazer do indivíduo pela atividade prática. Na aplicação das atividades lúdicas, considera-se não apenas o resultado, mas a ação, o movimento, assim como as vivências por elas proporcionadas. Observa-se, ainda, que as brincadeiras lúdicas exercem forte influência na formação da personalidade, do caráter e do equilíbrio emocional dos alunos.

Tendo como referência o valor da ludicidade para a alfabetização, comprova-se que ela é um caminho importante na batalha contra o baixo rendimento escolar. Para Monteiro e Delgado (2014), o lúdico não é visto de maneira isolada, mas como parte da cultura, do ponto de vista antropológico, em suas diversas manifestações, como jogos, brinquedos, etc.

A valorização do brincar no processo de ensino e aprendizagem colabora de forma expressiva na constituição do aprendizado do aluno, acentuando suas capacidades e sua autonomia dentro do ambiente escolar e social. A ludicidade colabora de maneira interdisciplinar no ensino e aprendizagem, bem como no desenvolvimento dos alunos.

A vida do aluno está entregue à sua imaginação. A realidade é o presente vivido sentido de maneira direta e imediata. Para o aluno, tudo acontece como se estivesse sempre no reino dos brinquedos, sem preocupações com resultados e, muito menos, planejamento (NUNES, 2022; SAMPAIO *et al.*, 2019).

Por meio de brincadeiras e atividades lúdicas, o aluno desenvolve a habilidade de entender suas atitudes de cooperação e adquire oportunidades de descobrir seus



próprios recursos e testar suas próprias capacidades (FERREIRA; SILVA, 2021; PROENÇA *et al.*, 2019).

Por esse motivo, Teixeira (1995) defende o uso da atividade lúdica como instrumento pedagógico fundamental na educação escolar:

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. [...] As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. [...] As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva (TEIXEIRA, 1995, p. 23).

Observa-se que a qualidade de vida na infância depende fundamentalmente do brincar. Por este motivo, o mesmo deve ser ampliado e plenamente desenvolvido no estágio da educação física escolar, a qual poderá desenvolver comportamentos individuais e coletivos dos alunos, melhorando, assim, o ensino aprendizagem dos mesmos de forma prazerosa.

De acordo com Lopes (2006, p.110):

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a interação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais.



Por esse motivo, as atividades lúdicas devem ser vistas como uma ferramenta que estimula o prazer no aluno, além de procurar a liberdade necessária para a capacidade criadora e finalmente buscar outros valores sociais que possam contribuir para o futuro de todos. Assim, o professor deve estimular o aluno a inventar e criar novos jogos, contribuindo para que todos sejam incluídos nas diversas situações lúdicas (HENDGES, 2017).

3. PRESSUPOSTOS METODOLÓGICOS

Na busca de propiciar aos alunos dos anos finais do ensino fundamental e ensino médio de uma escola da cidade de Manaus-AM atividades para aplicação do aproveitamento de seus conhecimentos sintáticos, semânticos, linguísticos e de mundo no processo ensino aprendizagem, sob a luz da metodologia qualitativa, aplicada como intervenção pedagógica, realizou-se um estudo de campo para o desenvolvimento de uma gincana de aprendizagem baseada em um jogo denominado “Torta na cara”.

Segundo Leão (2019), a pesquisa de campo procura coletar dados que possibilitem responder problemas pertinentes a grupos, comunidades ou instituições, com o intuito de entender os vários aspectos de uma realidade específica, mediante técnicas observacionais. Desse modo, esta pesquisa também pode ser considerada uma pesquisa aplicada, já que, conforme Leão (2019), origina conhecimentos para o aproveitamento prático à solução de problemas característicos, compreendendo os interesses locais, territoriais e regionais.

Destaca-se que o uso das imagens expostas neste artigo, coletadas a partir do estudo de campo na referida escola, foi autorizado por meio de um termo de livre consentimento de imagem.

De tal modo, esta investigação possui desígnio prático, por oferecer e indicar a possibilidade deste projeto ser aplicado em outra realidade, ou seja, outra unidade escolar, caracterizando-se, assim, como uma pesquisa aplicada de intervenção



pedagógica. Trata-se, ainda, de uma pesquisa qualitativa, por focar no fenômeno estudado.

A gincana foi elaborada como estratégia para estimular e melhorar a aprendizagem dos alunos acerca dos conteúdos estudados, para isso, foi conduzida como um recurso importante para a obtenção de conhecimento que pode fazer inter-relação com as outras disciplinas, pois se adequa a qualquer tema ou estudo. Desta forma, foram necessárias aproximadamente 06 aulas para realização dessa prática, ocorridas nos meses de setembro e outubro de 2022, com abordagem de tais assuntos: leitura de mundo (atualidades); acentuação gráfica, variação linguística e sintaxe na construção do texto.

Os materiais utilizados para a gincana foram: quadro branco, papel ofício, caneta, caderno, caixa de som, microfone, balão, sino, chantili, troféu e ampulheta do tempo.

Assim, seguiu-se os seguintes passos para o procedimento da “Gincana de aprendizagem” no pátio da escola em questão:

- a professora apresentou os procedimentos e as regras da gincana;
- estabeleceu-se dia e horário para a execução da gincana e, por sorteio, a ordem de chamada das turmas enfileiradas;
- divulgou-se a gincana e seu cronograma para equipe gestora da escola;
- a docente elaborou as perguntas com as respectivas respostas acerca dos assuntos estudados e ministrados em sala de aula para execução da gincana da aprendizagem e postou nos grupos de WhatsApp para os discentes estudarem;
- a gincana transcorreu no 4º e 5º tempo, primeiramente, com os alunos dos anos finais do ensino fundamental, e, no outro dia, com os alunos do ensino médio;
- a docente solicitou os tempos de aulas dos outros professores para execução da gincana;
- as turmas do ensino dos anos finais do ensino fundamental e ensino médio criaram um grito de guerra único, que apresentaram nas mais diversas etapas da gincana (ver Figura 1);

- as turmas criaram um nome para a equipe na gincana;
- orientou-se as séries/turmas em relação às dúvidas na interpretação do regulamento;
- divulgou-se o resultado da gincana;
- a turma vencedora ganhou um troféu e mais 10,00 pontos em uma das notas parciais, enquanto a turma não vencedora ganhou apenas 6,0 pontos, também em uma das notas parciais do bimestre.

Figura 1 – As turmas criaram um grito de guerra único.



Fonte: autoria própria.

Buscou-se, neste contexto, abrir debates sobre a necessidade de desenvolver atividades diversificadas na unidade escolar em questão.

4. GINCANA DE APRENDIZAGEM NA LÍNGUA PORTUGUESA

A gincana de aprendizagem proposta baseou-se em um jogo denominado “Torta na cara”. Para a realização desse jogo, que funciona à base de perguntas e respostas,



as turmas são divididas em equipes que disputam entre si. A professora faz a leitura de uma pergunta de uma ficha sorteada para dois alunos de diferentes equipes, e quem responder corretamente primeiro deve dar uma “tortada” no colega adversário

Na Figura 2, tem-se os alunos no momento da gincana de aprendizagem, em suas posições, organizados, aguardando a gincana começar.

Figura 2 – Organização dos alunos antes da gincana de aprendizagem começar.



Fonte: autoria própria.

Na Figura 3, a seguir, verifica-se o início da gincana de aprendizagem, com a leitura das perguntas, para as equipes, relacionadas a leitura de mundo (atualidades), acentuação gráfica, variação linguística e sintaxe na construção do texto.



Figura 3 – Leitura das perguntas para as equipes da gincana de aprendizagem.



Fonte: autoria própria.

Após os alunos estarem a postos, ambos em seus respectivos lugares, foi feita a leitura da pergunta sorteada, e observou-se qual dos dois apertou primeiro o botão e acendeu a luz. Ao identificar quem apertou primeiro, foram dados dez segundos para que o integrante da equipe pronunciasse sua resposta. Uma vez que sua resposta estava correta, o aluno deu uma “tortada” na cara da sua adversária, como é visto na Figura 4.

Figura 4 – Aluno dando uma “tortada” na colega durante a gincana de aprendizagem.



Fonte: autoria própria.

Os discentes foram muito participativos na atividade e ficaram muito felizes em participar desse jogo, no qual aprendiam enquanto se divertiam, como é notado na Figura 5. Também foi um momento de esclarecer dúvidas relacionadas aos assuntos da língua portuguesa.



Figura 5 – Alunos contentes e participativos na gincana de aprendizagem.



Fonte: autoria própria.

O resto do jogo procedeu do mesmo modo. Ganharam as equipes que obtiveram mais pontos e menos “tortadas”, como é visto na Figura 6 e Figura 7.

Figura 6 – Equipe vencedora da gincana de aprendizagem do ensino médio.



Fonte: autoria própria.



Figura 7 – Equipe vencedora da gincana de aprendizagem dos anos finais do ensino fundamental.



Fonte: autoria própria.

A avaliação da disciplina de língua portuguesa foi feita com base na participação e desempenho dos alunos na gincana de aprendizagem. Verificou-se que as turmas são muito agitadas, mas viram, nesses jogos, uma forma de gastar energia.

O jogo só trouxe resultados positivos, e pôde-se observar o contentamento dos alunos em participar da atividade e a alegria das turmas vencedoras com as pessoas responsáveis pela ideia e organização da gincana. Além do mais, foi possível ver o companheirismo das turmas com os alunos com mais dificuldades.



5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Na busca de trabalhar a língua portuguesa, a partir da gincana da aprendizagem como prática pedagógica facilitadora, envolvendo alunos de uma escola de Manaus-AM, esta seção discutirá os resultados do recurso pedagógico apresentado para o ensino e aprendizagem dos alunos na disciplina de língua portuguesa.

Após a aplicação da gincana, notou-se que os resultados foram muito positivos, ao ver a socialização dos alunos, o respeito pelas diferenças e o alcance do ensino e aprendizagem. Constatou-se que a gincana se mostrou uma atividade lúdica de grande importância, uma vez que houve a participação de todos os alunos das referidas séries e os alunos permaneceram motivados durante todo o período de execução das atividades propostas.

A participação integral dos alunos na gincana deveu-se à forma lúdica, que atraiu a atenção dos alunos, facilitando o desenvolvimento dos conteúdos sobre leitura de mundo (atualidades), acentuação gráfica, variação linguística e sintaxe na construção do texto.

O importante é que a ludicidade, vista até então como estratégia de relevância questionável no processo de desenvolvimento humano, hoje é estudada como algo importante no processo educacional.

Santos (2012) afirma que a atividade lúdica não é apenas um momento de diagnóstico da aprendizagem, mas é, ela mesma, um canal de aprendizagem.

Neste sentido, a forma interdisciplinar como foram trabalhados os assuntos de língua portuguesa pré-selecionados foi essencial para o envolvimento dos alunos, professores e da comunidade em geral, já que todos perceberam a importância dessa metodologia para o desenvolvimento da aprendizagem significativa.

Souza, Castro e Cardoso (2019) e Nascimento (2020) destacam que a exploração do aspecto lúdico pode tornar-se uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito



de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, de modo que o domínio sobre os objetivos propostos seja garantido.

Percebeu-se que criar estratégias de trabalho é uma das formas de desconstruir a ideia de que a escola existe somente para fins didáticos. Por meio da “Gincana de aprendizagem”, foi possível promover oportunidades de interação professor-aluno/texto-mundo, trazendo à tona sentimentos de alegria e competitividade relacionados aos assuntos gramaticais estudados; e a gincana ainda possibilitou a aprendizagem de vários outros conhecimentos de forma leve e agradável.

A experiência foi exitosa, considerando tanto os conteúdos abordados quanto a repercussão junto aos alunos e a comunidade escolar; de fato, a maioria solicitou a repetição e ampliação dela para os próximos semestres letivos. Após a gincana, os alunos começaram a cobrar aulas diferenciadas da professora, o que a deixou mais motivada para dar aula, pois agora vê o interesse dos alunos. Então, nota-se que, com uma simples ação, foi possível tirar os alunos de um total desinteresse e a professora de uma desmotivação, ou seja, a experiência foi benéfica para ambas as partes.

Verificou-se, por fim, que ensinar por meio da gincana foi uma forma de interação em que todos buscaram o conhecimento de forma lúdica. O jogo ajudou na compreensão e apreensão dos conteúdos, além de ser um fator motivador para que os alunos se interessassem em estudar mais acerca dos conteúdos abordados em sala de aula, pois, para responder as perguntas, os educandos tiveram que estudar, e a diferença desse estudo para o tradicional, foi o esforço do estudo, e mesmo sem perceberem, todos acabaram estudando, pois não aceitavam a ideia de perder para a outra turma. Logo, a experiência mexeu com o ego dos alunos. Assim, os discentes estavam estudando cada vez mais, formando até mesmo grupos de estudos para melhor compreensão e esclarecimento de supostas dúvidas.

De tal modo, pode-se perceber que a gincana foi um recurso importante no processo de ensino e aprendizagem da língua portuguesa, que serviu de auxílio para que os educandos pudessem ter uma aprendizagem significativa, pois, além de ser uma atividade divertida, envolvendo competição, trabalho em equipe e busca pelo



conhecimento, trouxe momentos de integração, socialização, inclusão e o respeito às limitações dos estudantes, valorizando habilidades diferentes que apareceram dentro do grupo.

Nesse sentido, considera-se que a gincana é muito importante no planejamento anual da escola, e, quando bem organizada, com cronograma pré-estabelecido, visando todo o ano letivo, abrangendo as diversas áreas do conhecimento e com atividades diversas, é um recurso que faz a diferença no ensino e aprendizagem de qualquer disciplina. Vale destacar, também, que é necessária a valorização da equipe vencedora, uma vez que é uma das formas de estimular os alunos a participarem e se inteirarem das atividades escolares, pois percebe-se um desânimo em participar das programações escolares.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral deste artigo foi trabalhar a língua portuguesa, a partir da gincana da aprendizagem como prática pedagógica facilitadora, envolvendo alunos de uma escola de Manaus-AM, e, diante do exposto, afirma-se que sua finalidade foi alcançada, pois foi possível notar que a realização da gincana colaborou de forma positiva para a aprendizagem dos assuntos pré-selecionados da língua portuguesa, uma vez que a interdisciplinaridade aliada ao lúdico fez com que todas as turmas dos anos finais do ensino fundamental e do ensino médio da escola participassem de forma efetiva, contando com socialização, inclusão e respeito às limitações dos estudantes, ação instigada pela aprendizagem significativa desenvolvida pelo trabalho interdisciplinar e lúdico.

A questão que moveu este artigo foi provar que o processo de ensino e aprendizagem pode ser mediado com jogos, para que facilite a aprendizagem e a compreensão dos estudantes, fazendo com que o aprendizado se torne mais significativo, já que, sem a ludicidade, a escola pode ser considerada pelos estudantes como um lugar desmotivador, por não corresponder às suas formas de expressão. Neste sentido, a problematização do artigo se direcionou à necessidade de professores e toda a



comunidade escolar colocarem em prática a valorização da ludicidade nas atividades didático-pedagógicas.

Diante dos resultados demonstrados neste estudo, verifica-se que a finalidade da gincana foi alcançada, uma vez que ela provou que não se trata de utilizar o jogo como forma de aprender, mas em envolver o aprender do jogo. Assim, no contexto escolar, a educação lúdica apenas vem colaborar com o educador, pois, por meio dela, pode-se educar com criatividade e responsabilidade, descobrindo formas interessantes de se trabalhar os conteúdos de acordo com a realidade do aprendiz.

Nota-se que o uso da gincana permitiu que o ensino da língua portuguesa na rede pública tivesse uma roupagem mais dinâmica e interativa. O aluno participou da experiência em comum acordo com o professor construtor do conhecimento. O desenvolvimento dessa atividade contribuiu para estimular os alunos a participarem mais das aulas, pois eles viram como é bom e divertido aprender português, e que até aqueles conteúdos maçantes podem ser abordados e estudados de uma outra maneira.

Verifica-se, por meio da gincana como prática pedagógica, a importância do uso da ludicidade em contexto de sala de aula, já que o lúdico transforma qualquer aula em um projeto de ensino aprendizagem, porque consegue atingir e envolver um todo e dar ao estudante voz para expor seu entendimento, desde o estudante mais extrovertido até o mais tímido, e o processo de socialização se dá de maneira que não há melhor ou pior.

Fica evidente que as práticas lúdicas são essenciais para o desenvolvimento de uma boa formação, tanto no ensino fundamental quanto no médio e que a renovação dentro da sala de aula é importante, pois, assim, o lúdico contribui para formação de cidadão autônomos, capazes de pensar, agir e entender o mundo com um novo olhar.

Em suma, pode-se citar a aplicação de atividades lúdicas como instrumento transformador e facilitador em sala de aula, porém, ela só se torna eficaz quando se tem uma aula bem fundamentada, pois, por meio de brincadeiras, o aluno desenvolve



a habilidade de entender suas atitudes de cooperação e adquire oportunidades de descobrir seus próprios recursos e testar suas próprias capacidades.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Dione; MATOS, Eliser. Gincana escolar no processo de ensino-aprendizagem.

Monografias Brasil Escola, c2023. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/gincana-escolar-no-processo-de-ensino-aprendizagem.htm>
Acesso em: 30 mar. 2023.

BARBI, Analice Wiggers *et al.* O desafio de conviver com as diferenças. **Cadernos Acadêmicos**, Tubarão, v. 7, n. 2, 2015.

BARBOSA, Ana Clarice Alencar; BUBLITZ, Kathia Regina; GOMES, Vilisa Rudenco. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Indaial: UNIASSELVI, 2015.

BEZERRA, Alan Júnior Alves de Oliveira; AFONSO, Cesar. Contribuições dos jogos e do lúdico no processo de ensino-aprendizagem da matemática nos anos finais do Ensino Fundamental. **Caderno Intersaberes**, Curitiba, v. 10, n. 27, p. 50-62, 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Ensino Médio e Tecnológico. **PCN+ Ensino Médio: orientações curriculares complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Linguagens, códigos e suas tecnologias**. Brasília: MEC, SEMTEC, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Orientação curricular para o ensino médio**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006.

FERREIRA, Andreia Passos; SILVA, Amanda Barcellos Taranto. Repensando a prática docente: o lúdico presente na oficina de conscientização do conhecimento. **Brazilian Journal of Development**, Paraná, v. 7, n. 8, p. 76688-76696, 2021.

HENDGES, Ana Paula Butzen. Ludicidade na Escola: refletindo sobre planejamento e desenvolvimento de atividades de gincanas. In: WENZEL, Judite Scherer; UHMANN, Rosângela Inês Matos; SANTOS, Rosemar Ayres dos (org.). **Práticas Educativas em Ensino de Ciências: relatos de experiência**. Bagé: Editora Faith, 2017.

LEÃO, Lourdes Meireles. **Metodologia do estudo e pesquisa: facilitando a vida dos estudantes, professores e pesquisadores**. Petrópolis: Editora Vozes, 2019.

LOPES, Vanessa Gomes. **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba: PR: FAEL, 2006.



MELO, Thaynan Larissa Rodrigues de *et al.* Ensino de ciências através de gincanas educativas: uma proposta de ludicidade. In: **Congresso Nacional de Pesquisa e Ensino em Ciências**, 2016.

MONTEIRO, Clara Medeiros Veiga Ramires; DELGADO, Ana Cristina Coll. Crianças, brincar, culturas da infância e cultura lúdica: uma análise dos estudos da infância. **Saber & Educar**, Rio Grande do Sul, n. 19, p. 106-115, 2014.

NASCIMENTO, Nilton Cleber Melo do. **Aplicação da metodologia da sala de aula invertida no ensino da botânica para o ensino médio**. 2020. 91f. Dissertação (Mestrado Em Ensino de Biologia) - Universidade Federal do Pará, Belém, PA, 2020.

NUNES, Cristiane Ferreira. O lúdico como facilitador da aprendizagem na educação infantil". da Escola Municipal Engenheiro Nelson Dorneles, Presidente Figueiredo, Am/Brasil. **Revista Científica de Iniciación a la Investigación**, v. 6, n. 2, 2022.

PEDROSO, Khristiane Lima; OLIVEIRA, Antônio José Figueiredo. **O lúdico na educação infantil**: uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo. 2023. Disponível em: <http://repositorio.unis.edu.br/bitstream/prefix/2449/1/Artigo%20SIMGETI%20com%20identifica%c3%a7%c3%a3o%20Khristiane%20Lima%20Pedroso.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2023.

PROENÇA, Mylena. *et al.* Atividades Lúdicas: desenvolvendo o raciocínio lógico matemático. **CATAVENTOS - Revista de Extensão da Universidade de Cruz Alta**, v. 11, n. 2, p. 42-49, 2019.

SALES, Ieda Maria Amorim *et al.* A gincana cultural como ferramenta de ensino-aprendizagem. **Webartigos**, 2016. Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/a-gincana-cultural-como-ferramenta-de-ensino-aprendizagem/139661>. Acesso em: 30 mar. 2023.

SAMPAIO, Maria Conceição Vieira *et al.* A contribuição do lúdico para melhoria do processo de ensino e aprendizagem dos alunos do ensino fundamental. **Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad**, v. 5, n. 3, p. 1-15, 2019.

SANTOS, Ana Lucia dos. **As gincanas escolares enquanto elo para a participação na gestão escolar**. 2012. 80f. (Especialização Lato-Sensu em Gestão Educacional) - Universidade Federal de Santa Maria, Agudo, RS, 2012.

SCHIMIDT, Fernanda Eloisa *et al.* Gincana recreativa: uma atividade para estimular o conhecimento. **Revista Destaques Acadêmicos**, ano 3, n. 4, 2011.

SOUZA, Antonio Carlos Luciano de.; CASTRO, Denise Leal de; CARDOSO, Sheila Pressentin. Jogos educativos: contribuições do PIBID Química. **Revista Ciências & Ideias**, Nilópolis, p. 2176-1477, 2019.



TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

Enviado: 16 de Fevereiro, 2023.

Aprovado: 09 de Março, 2023.

¹ Doutorado em Ciências da Educação pela Universidad del Sol – UNADES. Mestrado em Ciências da Educação pela Universidad del Sol – UNADES. Especialista em Gestão Educacional – Faculdade Táhirih – ADCAM. Especialista em Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa e suas Literaturas – Universidade do Estado do Amazonas – UEA. Ensino Superior: Licenciatura Plena em Letras com Habilitação em Língua e Literatura Portuguesa - Universidade Federal do Amazonas – UFAM. Ensino Médio: Magistério-Instituto de Educação do Amazonas - I.E. A Atualmente, docente na Secretaria de Estado da Educação - AM. Experiência na área de Letras, com ênfase em Língua Portuguesa e Literatura no Ensino Fundamental II e Ensino Médio. ORCID: 0000-0002-7006-1146. CURRÍCULO LATTES: <http://lattes.cn> <http://lattes.cnpq.br/8617549693643229>