

GINCANA DOS OSSOS: UMA PRÁTICA PARA

Eduardo Azevedo Fontoura ¹

Maria Elisabete de Barros Soehn ²

Murilo Ricardo Sigal Carriço ³

Daisy de Lima Nunes ⁴

Fabiane Ferreira Da Silva ⁵

Rita Cristina Gomes Galarça ⁶

Resumo:

O presente trabalho traz uma prática realizada em uma escola da rede estadual de educação no município de Uruguaiana/RS através do clube de ciências atuante na escola onde o mesmo é planejado pelos bolsistas ID do Programa Institucional Bolsa de Iniciação a Docência (PIBID). Nesta prática realizada com os alunos buscamos trazer de uma forma divertida o ensino aprendizagem através de uma atividade ludica denominada "gincana dos ossos" onde os alunos através de várias atividades em equipe deveriam demonstrar seus conhecimentos e suas capacidades de trabalhar em grupo. A atividade contou com a participação de alunos de 8º e 9º ano do ensino fundamental entre 13 e 15 anos. Ao decorrer do trabalho explicaremos os passos e as atividades planejadas pelos bolsistas e executadas pelos alunos.

Palavras-chave: ensino; prática; PIBID; ossos

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

GINCANA DOS OSSOS: UMA PRÁTICA PARA

¹ Aluno de graduação. duduazevedosz@gmail.com. Autor principal

² Aluno de graduação. betedebarrros9090@yahoo.com.br. Co-autor

³ Aluno de graduação. murilocarrico@gmail.com. Co-autor

⁴ Aluno de graduação. daisynunes00@gmail.com. Co-autor

⁵ Docente. fabianesilva@unipampa.edu.br. Orientador

⁶ Outro. ritagalarca@gmail.com. Co-orientador



GINCANA DOS OSSOS: UMA PRÁTICA PARA “REMEXER O ESQUELETO”

1. INTRODUÇÃO

O Clube de Ciências é uma atividade extracurricular realizada pelos bolsistas de Iniciação à Docência (ID) do Programa Institucional Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) subgrupo Ciências, do curso de Licenciatura em Ciências da Natureza da Fundação Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiana, que atua em uma escola de ensino fundamental e médio, localizada no centro da cidade. O público alvo do Clube de Ciências são os alunos dos oitavos e nonos anos do ensino fundamental da referida escola.

Uma das atividades realizadas no Clube de Ciências foi a elaboração de uma gincana que utilizou como eixo temático principal o esqueleto humano visando o objetivo da ludicidade no ensino de ciências. Sobre o lúdico, Fialho (2007) destaca que:

A utilização de jogos na educação vem ao encontro de uma opção diferenciada, capaz de atuar como reforço de conteúdos, que por sua vez podem ser avaliados ou não pelo professor e, também como instrumento interessante e motivador no ensino-aprendizagem. Porém, é válido lembrarmos que esses jogos são de apoio e que, para realizá-los, o aluno deve ter já um conhecimento do assunto. (FIALHO, 2007, p.129).

Portanto, diante desse pressuposto, a atividade realizada buscou a partir do estudo teórico, proporcionar ações diferenciadas e prazerosas para estimular a aprendizagem e instigar a curiosidade nos educandos, além de trabalhar a interação em grupo e as habilidades de raciocínio, criatividade e pesquisa.

2. METODOLOGIA

A atividade proposta “Remexendo o esqueleto” dividiu-se em dois momentos, no primeiro ministrou-se uma aula com slides contendo informações e curiosidades sobre o esqueleto humano, com a finalidade de explorar os conhecimentos prévios dos alunos, e por este ponto de partida realizar as atividades. As atividades propostas foram: uma prova prática de identificação dos ossos em laboratório com o auxílio de um esqueleto de resina; resolução de um questionário online contendo questões sobre a atividade e curiosidades; quiz realizado no laboratório de ciências contendo perguntas de múltipla escolha e para finalizar as atividades, a criação de um jogo elaborado pelos alunos sobre a temática, no qual foram apresentados em uma mostra promovida pela escola, onde alunos e comunidade em geral votaram naquele escolhido o melhor.

Prova prática de identificação dos ossos em laboratório com o auxílio do esqueleto: utilizou-se um esqueleto de resina em tamanho real, presente no laboratório de ciências. Dividimos o mesmo em partes diversas sobre as bancadas, as equipes tiveram que identificar um osso de cada vez levando o seu nome que ficou em uma mesa ao oposto da bancada impresso e plastificado. Todas as

equipes foram pontuadas de acordo com seus números de acertos. A equipe que em menor tempo realizou a atividade, obteve 10 pontos bônus a mais.

Questionário online: através de uma publicação no blog do subgrupo as equipes acessaram um link para responderem ao questionário online, o mesmo contendo diversas perguntas, verdadeiro ou falso, objetiva e dissertativas. Todos pontuaram de acordo com seus acertos, a equipe que obteve maior número de respostas corretas, recebeu 5 pontos bônus a mais.

Quiz em laboratório: as equipes foram surpreendidas com um quiz que foi realizado no laboratório de ciências. O quiz contou com diversas perguntas de verdadeiro ou falso para que as equipes pudessem responder, pontuou aquela que maior número de acertos obteve.

Jogo: as equipes tiveram que criar um jogo relacionado à temática proposta, de escolha livre, mas usando sua criatividade. Este, apresentado durante a mostra pedagógica realizada pela escola onde a comunidade escolar votou no melhor jogo, a equipe que maior número de votos obteve, recebeu 20 pontos.

Regulamento: os participantes se comprometeram a realizar todas as atividades propostas, manter a ordem e não utilizar qualquer ferramenta eletrônica ou física para trapacear. Os participantes estiveram cientes de que, qualquer descumprimento deste, resultaria em perda de pontos para a equipe com o risco de desclassificação.

Durante a realização da gincana, os bolsistas ID atuaram como jurados da atividade, avaliando os alunos em quesitos como: tempo, comprometimento, conhecimento, acertos, entre outros e assegurando que nenhuma determinação acordada no momento da proposta da atividade fosse descumprida.

2. RESULTADOS e DISCUSSÃO

Realizamos a atividade buscando o envolvimento entre os alunos participantes do Clube de Ciências de uma forma lúdica, e, ao mesmo tempo, mantivemos o foco na aprendizagem do conhecimento científico. Os alunos mostraram-se extremamente interessados na atividade e participaram de uma forma ativa durante todas as atividades. A gincana mostra-se uma atividade prazerosa aos alunos, pois os mesmos encontram uma forma diferente da apresentada dentro da sala de aula, pois de acordo com Pedroza (2005):

A utilização de jogos na educação vem ao encontro de uma opção diferenciada, capaz de atuar como reforço de conteúdos, que por sua vez podem ser avaliados ou não pelo professor e, também como instrumento interessante e motivador no ensino-aprendizagem. Porém, é válido lembrarmos que esses jogos são de apoio e que, para realizá-los, o aluno deve ter já um conhecimento do assunto (PEDROZA, 2005, p. 75).

Acreditamos que o momento lúdico, como momento de descontração dos estudantes na escola deve ser visto como constituinte do sujeito, a partir do qual, vivencia o que experimenta, constrói suas relações intrapessoais. Para nós bolsistas ID contemplar os alunos com atividades que retirem os mesmos de suas rotinas escolares é um incentivo para continuar com nossa formação e realizar mais atividades como esta para os estudantes. Então, a escola ao oferecer espaços como este possibilita oportunidades novas para o desenvolvimento de sua subjetividade.

O ensino de ciências na atualidade mostra-se muitas vezes desinteressante na visão do aluno, portanto, buscar outros métodos se faz necessário, e nessa perspectiva, trabalhar a ludicidade no ensino de ciências pode despertar o interesse do aluno pela ciência e construção de conhecimentos (SILVA et al, 2013).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir desta dinâmica realizada no Clube de Ciências os alunos de forma voluntária participaram e se envolveram nas atividades propostas pelos bolsistas ID, agindo de forma coesa com as regras estabelecidas para a gincana. Desta forma, demonstraram que as ferramentas pedagógicas estipuladas na atividade proposta proporciona uma aprendizagem do conteúdo, de forma dinâmica, divertida e fora da sala de aula. Assim, tornando a construção da aprendizagem um processo com resultados satisfatórios, estimulando a superação dos desafios e ajudando-se mutuamente entre os integrantes.

O Clube de Ciências em uma escola da rede estadual de ensino se encontra como um espaço de descontração, problematização e socialização de diversos assuntos, a fim de quebrar com a forma tradicional de ensino, incentivando os alunos a buscarem, construir e reconstruir seus próprios conhecimentos. E nesta perspectiva, atividades lúdicas como a Gincana dos Ossos vêm ao encontro dos nossos objetivos e das necessidades dos alunos e dos próprios bolsistas, propiciando importantes momentos de formação tanto para os alunos, quanto para os bolsistas ID.

5. AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Capes pelo financiamento das bolsas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência – PIBID

6. REFERÊNCIAS

FIALHO, N. N. **Jogos no ensino de química e biologia**. Curitiba: Ibpex, 2007.

PEDROZA, R. L. S. **Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar**. Revista do Departamento de Psicologia. UFF, v. 17, n. 2, p. 61-76, 2005. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-80232005000200006&lng=pt&tlng=pt. Acessado em: 20 jul. 2017.

SILVA, C. M.; MERTINS, S.; SANTOS, G. O. P. C.; SORGETZ, C. D.; ROBAINA, J. V. L.; GALLON, M. S.; MONTIPÓ, A. M. **O lúdico na prática educativa: gincana de ciências**. In: Encontro de Debates sobre o Ensino de Química, 33, 2013 Ijuí-RS, *anais...* Ijuí-RS: 2013. Disponível em: <https://www.publicacoeseventos.unijui.edu.br/index.php/edeq/article/view/2747>. Acessado em: 21 jun. 2017.