



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUL DE MINAS GERAIS

DADOS DA ATIVIDADE

Grande Área	Biologia
Área Específica	Conhecimentos científicos gerais
Nome Da Atividade	Gincana lúdica em ciências
Autores	Daniel Paulino, Edimilson Barreiro, Flávio dos Santos, Gilberto Lemos, Nathália Sette e Raíssa Bayker – Clair Poiati
Instituição	IFSULDEMINAS – CAMPUS POÇOS DE CALDAS
Etapa e Modalidade do Ensino	ENSINO FUNDAMENTAL
Tempo de Execução	6 HORAS APROXIMADAMENTE

SOBRE A ATIVIDADE

Introdução:	O fazer ciência a partir do dinamismo ensino-aprendizagem em sala de aula é um desafio não apenas para o professor, mas para os alunos, para quem, muitas vezes a escola se configura um revés, resultando no analfabetismo científico, evasão e exclusão social (CORAZZA-NUNES, 2006). E é, pensando na promoção da ludicidade e atentando às habilidades ou conhecimentos em processos de construção, que se elaborou a estratégia aqui relatada: uma gincana que visou o resgate de conhecimentos prévios em situações de resolução de problemas, de análise de casos práticos e outras que buscaram agregar novos entendimentos e consolidar os pré-existentes.
Objetivo:	A atividade teve como objetivo trazer um momento de aprendizagem lúdico que promovesse o processo de ensino-aprendizagem por meio da interação dos discentes e do resgate de seus conhecimentos construídos ao longo do semestre.
Regras e/ou Procedimentos:	A estratégia foi realizar uma gincana com etapas que envolveram todas as turmas, sendo três salas de 6º ano; três de 7º ano e duas de 8º ano. Os pibidianos elaboraram dezenas de perguntas estratégicas de múltipla escolha de A até D, de acordo com o aprendido no semestre em cada turma, a gincana consiste em um duelo entre os



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUL DE MINAS GERAIS

alunos de cada sala.

Para melhor organização a estratégia foi dividida em passos, como por exemplo, o sorteio dos alunos que duelarão pela chamada em um envelope. Ainda nesta etapa após a pergunta os alunos levantam as placas, o que respondeu certo permanece para a próxima etapa, em caso de empate são feitas até três perguntas para desempate, se não desempatar ambos continuam para a próxima fase, se ambos errarem ambos são eliminados.

Após todos participarem todos é refeito um novo sorteio, porém apenas entre os vencedores da primeira etapa, a fim de sobrar apenas um aluno por turma.

Depois da dinâmica ter sido realizada com as outras salas do mesmo período (série), é realizada uma final entre os campeões de cada sala, promovendo uma grande interação entre as turmas (já que todas vão assistir a final) de companheirismo e conhecimento.

Os vencedores de cada sala terão direito a ir duas vezes consultar o júri (dois alunos de sua sala) durante a final, caso necessitem. São realizadas dez perguntas de forma dinâmica, depois os gabaritos são recolhidos, o que tiver o maior número de acertos é o vencedor, o prêmio pode ser escolhido pelo professor ou aplicador da dinâmica.

Aplicabilidade:

É uma dinâmica extremamente versátil e apesar de ter sido realizada com todos os anos do fundamental, pode ser realizada em qualquer nível de ensino adaptando o conteúdo.

Pós-Atividade:

A dinâmica é em si uma forma de avaliação, uma vez que lida com métodos diferentes e lúdicos de ensino, além de ser muito eficiente na concretização do conhecimento adquirido em aula.

OUTRAS INFORMAÇÕES: