

GINCANA DAS CORES: UM ESTUDO SOBRE O ENGAJAMENTO E A PARTICIPAÇÃO ESTUDANTIL

HIADERSON KAYLAN QUEVEDO RIBEIRO¹; JOÃO VICTOR NUNES DA ROSA²;

MARCELO SILVA DA SILVA⁴

¹Universidade Federal de Pelotas – hiadersongraduacao2023@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – joaovictornunesrosa@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – marcelosilva.ufpel@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O trabalho em equipe e o engajamento estudantil são elementos fundamentais para a construção de um ambiente escolar inclusivo, dinâmico e participativo. A promoção de atividades coletivas no espaço escolar contribui significativamente para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, o senso de pertencimento e a cooperação entre os estudantes (MORAN, 2015; LIBÂNEO, 2013). Nesse contexto, a “Gincana das Cores”, realizada no Colégio Estadual Cassiano do Nascimento, localizada na cidade de Pelotas/RS, proporcionou momentos de integração, movimento e aprendizado entre os estudantes do colégio. Essa iniciativa foi acompanhada pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), cujo objetivo é promover a articulação entre a universidade e a escola. O programa contribui para a formação inicial dos discentes de licenciatura, ao mesmo tempo em que exerce um papel relevante na formação continuada dos professores da educação básica. Por meio da construção de projetos de ensino, o PIBID fomenta o desenvolvimento de novas metodologias para o processo de ensino-aprendizagem, resultando em uma práxis pedagógica mais reflexiva e transformadora. (SOUZA et al., 2013, p. 2).

Estratégias como gincanas escolares são apontadas como eficazes para estimular o protagonismo juvenil e aumentar o interesse dos alunos nas práticas escolares (FREIRE, 1996; OLIVEIRA; SANTOS, 2019). A gincana envolveu um conjunto de atividades em que equipes, organizadas por cores, competiam, contando com o apoio e a vibração das torcidas, o que, em nossa percepção, favoreceu o fortalecimento de vínculos sociais e a valorização da coletividade (VYGOTSKY, 2007). Esse tipo de participação promove, não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também aspectos socioemocionais, como cooperação, empatia, respeito e responsabilidade.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

A atividade foi realizada com os alunos do 8º ano do Colégio Estadual Cassiano do Nascimento, localizado na Avenida Dom Joaquim 671, Centro da cidade de Pelotas. A escola conta com turnos diurnos e noturnos, atende cerca de 729 alunos.

(<https://qedu.org.br/escola/43101895-col-estadual-cassiano-do-nascimento>).

A proposta consistiu na organização de uma gincana, denominada “Gincana das Cores”, uma ação pedagógica que envolveu jogos, desafios físicos, atividades culturais e ações de cunho social, com o objetivo de promover a cooperação, o trabalho em equipe e a valorização do espaço escolar como ambiente de convivência e aprendizagem.

As equipes inicialmente foram formadas previamente pelos professores, sendo identificadas por cores distintas (Branco, Verde e Azul) ou seja de forma aleatória entre as cores e anos finais do ensino fundamental e médio. Cada grupo contou com um representante escolhido pelos próprios alunos (Mascote), sendo uma figura que representava a equipe fomentando a liderança estudantil e o senso de responsabilidade coletiva (MIZUKAMI, 1986). As provas foram elaboradas com base em diferentes dimensões do desenvolvimento estudantil, incluindo: futsal, voleibol, tênis de mesa, xadrez, pebolim, atividades de arrecadação de tampinhas, desfile temático e estafetas. A diversidade das tarefas proporcionou a inclusão de diferentes perfis e habilidades, promovendo a participação de todos os alunos, independentemente de seu desempenho físico ou acadêmico (KISHIMOTO, 2003).

Durante a execução, a metodologia adotada seguiu os princípios da aprendizagem significativa e da mediação ativa dos educadores, conforme os fundamentos da abordagem sociocultural de Vygotsky (VYGOTSKY, 2007). Os professores atuaram como mediadores, organizando os espaços, incentivando a participação e conduzindo reflexões ao final de cada etapa da gincana. As estratégias pedagógicas foram pensadas de forma a estimular o protagonismo dos alunos e ampliar sua autonomia dentro do ambiente escolar (FREIRE, 1996; HERNÁNDEZ, 2000).

A proposta se alinha à perspectiva do ensino por meio da ludicidade, compreendendo o jogo como ferramenta pedagógica eficaz para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e social dos estudantes (SINGER, 2012). A inclusão de modalidades esportivas e intelectuais, combinadas com ações solidárias e expressões artísticas, contribuiu para o fortalecimento dos laços entre os alunos e para a construção de um ambiente mais colaborativo e acolhedor no contexto escolar.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização da “Gincana das Cores” proporcionou aos alunos do 8º ano experiências significativas de aprendizagem, integração e participação no ambiente escolar. Observou-se um aumento na motivação dos estudantes, bem como o fortalecimento de vínculos interpessoais e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como cooperação, empatia e respeito às diferenças. Esses resultados reforçam o potencial pedagógico de atividades lúdicas e coletivas, como destacam diversos autores que investigam a educação para além do currículo tradicional.

Os desafios propostos como as práticas esportivas, jogos de raciocínio, ações solidárias e apresentações culturais, valorizam diferentes formas de

expressão e tipos de inteligência, permitindo que cada aluno contribuísse com seus talentos específicos. Tal diversidade reforça a importância de considerar múltiplas inteligências no processo educativo (GARDNER, 1995, apud SILVA, 2018). Além disso, ao organizarem suas equipes, desenvolverem estratégias e tomarem decisões em grupo, os estudantes vivenciaram o protagonismo juvenil em ação — conceito central na pedagogia crítica e em propostas de projetos integradores (FREIRE, 1996; HERNÁNDEZ, 2000, apud MOURA, 2017).

Entre os principais desafios enfrentados, destacaram-se a organização logística das atividades, o uso compartilhado dos espaços escolares e o engajamento de todos os alunos, aspectos que exigiram criatividade, planejamento e cooperação por parte da equipe pedagógica e dos estudantes.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- HERNÁNDEZ, F. Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2003.
- LIBÂNEO, J. C. Pedagogia e pedagogos, para quê?. São Paulo: Cortez, 2013.
- MORAN, J. M. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. Campinas, SP: Papirus, 2015.
- MIZUKAMI, M. G. N. Ensino: as abordagens do processo. São Paulo: EPU, 1986.
- OLIVEIRA, L. A.; SANTOS, M. E. R. A gincana escolar como estratégia de ensino e aprendizagem: uma experiência no ensino fundamental. Revista Educação e Humanidades, v. 14, n. 2, p. 95-107, 2019.
- SOUZA, F.S.; PEREIRA, V.M.C.; MARQUES, Érik Sardela, LIMA, Patrícia Teixeira, LIMA, Thalita de L. Silva, A Implementação do PIBID de Matemática na UFF-INFES. In: ANAIS DO XI ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, Curitiba, 2013. Curitiba. Anais... p. 1-11.
- SINGER, D. G.; GOLINKOFF, R. M.; HIRSH-PASEK, K. A criança e o jogo: teorias e práticas. Porto Alegre: Artmed, 2012.
- YGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2007.