

# GINCANA NO ENSINO REMOTO: UMA ESTRATÉGIA DE PARTICIPAÇÃO

Daniel Esses Nobre, Yvana Patrícia da Silva Barros, Ariana Mendes Camurça Fernandes, Raphael Alves Feitosa

Em decorrência da pandemia da COVID-19, a escola foi bastante afetada, de modo que as atividades presenciais foram suspensas, iniciando o ensino remoto emergencial. Com o consequente uso de plataformas digitais, onde estudantes ficam com câmeras e microfones desativados, a interação entre professores e alunos e o dinamismo das aulas, por muitas vezes, se tornaram mínimos ou inexistentes, necessitando cada vez mais de atividades lúdicas que mudem este cenário. Este relato aborda, então, reflexões sobre a experiência de realização de uma gincana escolar durante ensino remoto. O evento, parte da programação da EEMTI Antonieta Siqueira, ocorreu online, por meio do Google Meet, no mês de junho, contando como nota parcial de Ciências da Natureza e Matemática. Estavam presentes 64 alunos, de diferentes turmas de 1º, 2º e 3º anos da escola. Durante a gincana, ocorreram diferentes atividades, como resolução de questões e o ato de cantar músicas e de fazer desenhos, todas relacionadas com conteúdos das referentes disciplinas. A gincana, como uma atividade lúdica, incentivou os alunos a participarem do evento, pois, indo além de uma simples nota, se torna um momento de descontração e interação entre professores, residentes e alunos. Além disso, possibilitou uma aproximação dos estudantes com os conhecimentos apresentados em aula, utilizando da diversão, do lazer e do prazer. Com isso, é importante a realização de momentos lúdicos para com os alunos, sejam durante as aulas ou em momentos extraclasse, como a gincana, principalmente durante o ensino remoto emergencial, visto que é uma forma de despertar a atenção destes e cativa-los, aumentando a participação nas atividades escolares, o dinamismo do processo de ensino-aprendizagem e a interação professor-aluno.

Palavras-chave: ENSINO DE BIOLOGIA. ATIVIDADE LÚDICA. RELATO DE EXPERIÊNCIA.