



ENTRE LETRAS E NÚMEROS: UMA GINCANA PARA APRENDER DE FORMA DIVERTIDA

Jhonatan Ferreira¹
Carine Silveira Schelski²
Heloísa Sophia Lesse Herman³
Mariah Zorzo Froes⁴
Miguel Adamski⁵
Lorenzo Moraes Martins⁶

Instituição: Escola Municipal Fundamental Davi Canabarro

Modalidade: Relato de Experiência

Eixo Temático: Trabalho e educação

1. Introdução:

A busca por estratégias dinâmicas e significativas para o ensino é essencial para motivar os alunos e favorecer um aprendizado duradouro. No cenário educacional atual, no qual se valoriza cada vez mais o protagonismo estudantil e a aprendizagem ativa, é fundamental adotar metodologias que transcendam a transmissão tradicional de conteúdos, estimulando a participação, a curiosidade e a autonomia das crianças. Nesse contexto, a gincana escolar apresenta-se como uma ferramenta pedagógica versátil e potente, capaz de integrar diferentes áreas do conhecimento de forma lúdica e colaborativa.

Além de proporcionar momentos de diversão, a gincana contribui para o desenvolvimento de múltiplas habilidades, como o raciocínio lógico, a comunicação oral e escrita, a cooperação em grupo e a tomada de decisões. A interação entre os participantes favorece a socialização e o respeito às regras, ao mesmo tempo em que estimula competências cognitivas relacionadas à leitura, à escrita e ao cálculo.

O objetivo desta proposta foi planejar e executar uma gincana com desafios que envolvessem a construção de palavras, a resolução de problemas matemáticos com base em conteúdos já trabalhados e o enfrentamento de tarefas de raciocínio lógico. Com isso,

¹ Professor da rede municipal de ensino de Ijuí, jhonatan.f@prof.smed.ijui.rs.gov.br.

² Professora da rede municipal de ensino de Ijuí, carineschelsk@gmail.com.

³ Aluna da rede municipal de ensino de Ijuí.

⁴ Aluna da rede municipal de ensino de Ijuí.

⁵ Aluno da rede municipal de ensino de Ijuí.

⁶ Aluno da rede municipal de ensino de Ijuí.



buscou-se reforçar e ampliar os conhecimentos do 3º ano, estimulando a participação ativa, a criatividade e a aplicação prática dos conceitos aprendidos.

A justificativa encontra-se na necessidade de unir ludicidade e aprendizagem, garantindo que o processo de ensino seja não apenas informativo, mas também motivador e significativo. Ao transformar o momento de estudo em um espaço de interação e cooperação, a gincana contribui para que os alunos percebam que aprender pode — e deve — ser uma experiência prazerosa, dinâmica e relevante para seu desenvolvimento integral.

2. Procedimentos Metodológico:

A atividade foi realizada no ambiente escolar, envolvendo todos os alunos da turma, organizados em grupos cooperativos, a fim de promover a interação e o trabalho em equipe.

No primeiro momento, os grupos participaram de uma dinâmica de construção de palavras a partir de um conjunto de letras sorteadas: R, A, P, T, O. Inicialmente, uma palavra era sorteada e os participantes deveriam montá-la utilizando o maior número possível de letras disponíveis. A pontuação era atribuída ao grupo que conseguisse formar a palavra correta mais rapidamente. Logo após, partindo das letras restantes, os grupos deveriam criar uma nova palavra de quatro letras, deixando uma letra sobrando, o que estimulava o raciocínio rápido e a criatividade.

Na segunda etapa, os grupos participaram de um quiz matemático, com questões que abordavam operações de adição, subtração, multiplicação, uso de números decimais, medidas, interpretação de gráficos e resolução de problemas contextualizados em situações do cotidiano. Todos os conteúdos estavam alinhados à grade curricular do 3º ano, favorecendo a consolidação dos conhecimentos já trabalhados em sala de aula.

Por fim, a terceira etapa foi dedicada a desafios de raciocínio lógico, que incluíram sequências numéricas, charadas e enigmas. Essas atividades exigiram dos alunos habilidades de análise, interpretação e dedução, estimulando o pensamento crítico e a resolução de problemas.

Ao longo de todas as etapas, os pontos foram contabilizados, valorizando tanto a agilidade quanto a precisão nas respostas. A dinâmica buscou, assim, incentivar a cooperação, o respeito às regras e o fortalecimento das competências cognitivas e sociais dos estudantes.

3. Resultados e Discussões

A realização da gincana revelou-se uma estratégia altamente eficaz para promover a aprendizagem de maneira lúdica, envolvente e significativa. Durante a etapa de

construção de palavras, foi possível observar não apenas o enriquecimento do vocabulário e o aprimoramento da ortografia, mas também a atenção às regras gramaticais e à estruturação das palavras. A dinâmica de seguir ordens específicas, como formar uma palavra sorteada utilizando o maior número possível de letras e depois criar outra com quatro letras deixando uma sobrando, estimulou a rapidez de raciocínio, a concentração e a criatividade das crianças. Sendo assim:

As gincanas, por sua vez, favorecem não apenas a aprendizagem cognitiva, mas também o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a cooperação, o trabalho em equipe e a empatia. (Soares, 2024, p.3)

No quiz matemático, os alunos aplicaram conteúdos previamente trabalhados em sala, como adição, subtração, multiplicação, números decimais, medidas e interpretação de gráficos. Destacou-se a capacidade dos estudantes de transferir o conhecimento teórico para a resolução de problemas contextualizados, aproximando o aprendizado da realidade do cotidiano. Notou-se também que o trabalho em equipe favoreceu a troca de estratégias para resolução de cálculos, resultando em avanços significativos na precisão e agilidade das respostas.

Nos desafios de raciocínio lógico, os alunos demonstraram persistência diante de situações que exigiam mais de uma tentativa, desenvolvendo a capacidade de analisar diferentes possibilidades e pensar de forma não linear. As atividades favoreceram o pensamento crítico, a interpretação e a dedução, fortalecendo habilidades cognitivas essenciais para o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa.

A interação entre os grupos foi marcada pelo respeito mútuo, pela valorização das contribuições individuais e pela cooperação, elementos que contribuíram para um ambiente de aprendizado motivador e inclusivo. Os resultados obtidos indicam que a abordagem adotada uniu teoria e prática de forma equilibrada, consolidando conteúdos curriculares e, simultaneamente, desenvolvendo habilidades socioemocionais, como comunicação, liderança, empatia e trabalho em equipe.

4. Conclusão

O uso da gincana como estratégia pedagógica mostrou-se altamente benéfico no ensino, pois permitiu aos alunos revisar, consolidar e ampliar conteúdos de forma divertida, interativa e contextualizada. Ao integrar atividades de construção de palavras, quiz matemático e desafios de raciocínio lógico, foi possível atender a diferentes áreas do conhecimento, estimulando habilidades cognitivas, linguísticas, matemáticas e socioemocionais.

Além de reforçar conteúdos curriculares, a proposta favoreceu o desenvolvimento de competências como criatividade, pensamento crítico, resolução de problemas e



capacidade de adaptação a diferentes desafios. O trabalho em equipe, o respeito às regras e a valorização das contribuições individuais fortaleceram o senso de cooperação e o espírito coletivo.

Os resultados observados evidenciam que práticas lúdicas, quando bem planejadas e alinhadas aos objetivos pedagógicos, contribuem não apenas para o aprendizado acadêmico, mas também para a formação integral dos estudantes, despertando o interesse e o engajamento no processo educativo. Conclui-se, portanto, que a gincana é uma ferramenta potente para tornar o ambiente escolar mais atrativo, participativo e significativo, unindo teoria e prática em experiências de aprendizagem prazerosas e enriquecedoras.

5. Referências

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 11 ago. 2025.

SOARES, Geovany Braga et al. JOGOS E GINCANAS NO CONTEXTO EDUCACIONAL: FERRAMENTAS LÚDICAS PARA O ENSINO E APRENDIZADO. *Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro*, v. 12, n. 2, 2024.