



## Metodologias Ativas - Gincana do Conhecimento

### Ensino

Curso: DIREITO

#### **Projeto: Metodologias Ativas - Gincana do Conhecimento**

Tipo: Ensino

Público-alvo: Alunos

Público específico: Alunos do terceiro período da FacUnicamps

Quantidade estimada de público: 80 pessoas.

Área: null

Tipo de evento: Metodologias Ativas - Gincana do Conhecimento

Objetivo:

- **Promover** - conhecimento e socialização de saberes a partir da e revisão dos conteúdos estudados de forma lúdica contemplando a integração da comunidade escolar.
- Promover integração, união, diversão, entretenimento, companheirismo e espírito esportivo entre os participantes do evento;
- **Oferecer** - desafios diferentes nos eventos de animação, com variadas provas que envolvem habilidades, criatividade, raciocínio, agilidade, conhecimento, estratégia e baseando nos quatro pilares da educação: a) Aprender a ser;
- **Aprender** - a conhecer; a conviver; a fazer; Integrar os alunos, professores; despertar o espírito de competição sadia; avaliar os alunos de forma interdisciplinar.

Data de início: 08/07/2025

Data de término: 08/07/2025

Local: Sala de aula - 4

Carga horária: 0.00

Turmas envolvidas: DIRP302M124 e DIRP302N124

Responsável: DORACI BATISTA DE TOLEDO MANGUCI

### INTRODUÇÃO

A educação superior desempenha um papel fundamental na formação de indivíduos capazes de enfrentar os desafios da sociedade contemporânea. Nesse contexto, os projetos de ensino acadêmico de graduação têm como objetivo principal proporcionar uma experiência de aprendizado que integre teoria e prática, desenvolvendo competências técnicas, científicas e socioemocionais nos estudantes.

Este projeto de ensino foi elaborado com o propósito de atender às necessidades específicas da formação acadêmica em DIREITO, promovendo a aquisição de conhecimentos sólidos e habilidades aplicáveis ao mercado de trabalho e à vida em sociedade. A proposta busca aliar metodologias ativas de ensino, recursos tecnológicos e estratégias interdisciplinares para engajar os alunos e maximizar o potencial de aprendizagem.

Além disso, o projeto considera as demandas atuais do mundo globalizado, como a valorização da inovação, o pensamento crítico, a capacidade de resolução de problemas e a responsabilidade socioambiental. Dessa forma, espera-se não apenas promover a formação de profissionais qualificados, mas também de cidadãos conscientes, éticos e preparados para contribuir com o desenvolvimento sustentável e inclusivo da sociedade.

Com uma abordagem inovadora e centrada no estudante, este projeto de ensino pretende consolidar a formação acadêmica, estimular a autonomia intelectual e fomentar uma visão ampla sobre o papel do ensino superior no contexto social, cultural e econômico.

## JUSTIFICATIVA

A elaboração de um projeto de ensino acadêmico de graduação é essencial para atender às demandas de formação de profissionais competentes, críticos e éticos, capazes de atuar em um cenário social e econômico em constante transformação. A sociedade contemporânea exige que o ensino superior vá além da simples transmissão de conhecimento teórico, integrando práticas pedagógicas que promovam o desenvolvimento de habilidades técnicas, socioemocionais e de pensamento crítico.

No contexto atual, desafios como o avanço da tecnologia, a globalização, a complexidade das relações sociais e as demandas por sustentabilidade e inclusão tornam imperativa uma formação acadêmica que esteja alinhada às necessidades do mercado de trabalho e às expectativas sociais. Além disso, há uma crescente valorização da inovação, da resolução de problemas e da capacidade de trabalhar em equipes multidisciplinares, competências fundamentais para o sucesso profissional e pessoal.

Nesse contexto, este projeto se desenvolverá na área *null*, onde se torna uma ferramenta indispensável para a qualificação profissional e o desenvolvimento de competências que ultrapassam o âmbito técnico, envolvendo também a ética, a colaboração e a responsabilidade social.

Dessa forma, justifica-se a relevância deste trabalho, não apenas pelo tema a ser abordado, mas também pela sua contribuição para a formação integral dos estudantes. Além disso, o projeto também busca contribuir para a qualidade do ensino superior por meio da integração entre ensino, pesquisa e extensão, elementos que são pilares da educação universitária. Com isso, espera-se que os estudantes não apenas desenvolvam competências acadêmicas e profissionais, mas também adotem uma postura ética e socialmente responsável, alinhada aos desafios contemporâneos.

## METODOLOGIA

Atividades/ações previstas:

Profa. Doraci Batista de Tolêdo Manguci

Materiais - Livros didáticos.

Atividade - Demonstrar o aprendizado com *feedback da professora*.

A metodologia desempenha um papel essencial em qualquer projeto de pesquisa, pois é por meio dela que se define o caminho a ser seguido para alcançar os objetivos propostos. Ela garante a organização e o rigor necessários para a condução das etapas do estudo, permitindo que os resultados obtidos sejam confiáveis, relevantes e fundamentados.

Além disso, a metodologia proporciona transparência ao processo de pesquisa, permitindo que outros pesquisadores compreendam e eventualmente repliquem as etapas do estudo, contribuindo para a validação científica dos resultados. Assim, ela não apenas orienta a execução do projeto, mas também reforça a credibilidade e o impacto do conhecimento produzido.

Este projeto visa em síntese atingir como público alvo Alunos do terceiro período da FacUnicamps, servindo como um guia que conecta os objetivos propostos às conclusões alcançadas tendo como proposta de atividade um(a) Metodologias Ativas - Gincana do Conhecimento, assegurando que o trabalho seja realizado de forma sistemática, ética e fundamentada, fortalecendo sua relevância acadêmica e prática.

Este projeto visa trazer como produto final . O resultado final de um projeto de pesquisa é uma das etapas mais importantes, pois representa a concretização de todo o esforço, dedicação e recursos investidos ao longo do processo. Ele é o produto que traduz as hipóteses testadas, os dados analisados e as conclusões alcançadas, permitindo que o conhecimento gerado seja compartilhado, avaliado e aplicado.

## OBJETIVOS

- **Promover** - conhecimento e socialização de saberes a partir da e revisão dos conteúdos estudados de forma lúdica contemplando a integração da comunidade escolar.
- Promover integração, união, diversão, entretenimento, companheirismo e espírito esportivo entre os participantes do evento;
- **Oferecer** - desafios diferentes nos eventos de animação, com variadas provas que envolvem habilidades, criatividade, raciocínio, agilidade, conhecimento, estratégia e baseando nos quatro pilares da educação: a) Aprender a ser;
- **Aprender** - a conhecer; a conviver; a fazer; Integrar os alunos, professores; despertar o espírito de competição sadia; avaliar os alunos de forma interdisciplinar.

## RESULTADOS E INDICADORES

A avaliação de um projeto acadêmico não deve se limitar apenas à sua execução, mas também à análise dos resultados e impactos gerados. Para isso, o uso de indicadores é essencial, pois permite medir, de forma objetiva e sistemática, o sucesso das ações desenvolvidas.

Os indicadores possibilitam a identificação de avanços, a verificação do cumprimento dos objetivos estabelecidos e a tomada de decisões baseadas em dados concretos. Além disso, contribuem para o aperfeiçoamento de futuras iniciativas, garantindo que as práticas acadêmicas sejam cada vez mais eficazes e alinhadas às necessidades da sociedade.

Dessa forma, nossa instituição busca utilizar indicadores para monitorar e avaliar um projeto acadêmico, tornando possível quantificar impactos, comprovar a relevância das atividades desenvolvidas e propor melhorias contínuas, fortalecendo a qualidade da formação acadêmica e a conexão entre ensino, pesquisa e extensão.

A Gincana do Conhecimento como metodologia ativa é uma estratégia pedagógica que transforma a revisão e a aplicação de conteúdos em uma experiência dinâmica, desafiadora e divertida. Ao invés da tradicional memorização, ela estimula a interação, a colaboração e a aplicação prática do saber.

Os principais objetivos alcançados ao utilizar uma gincana do conhecimento como metodologia ativa são:

Engajamento e Motivação dos Alunos

**Aprendizagem Lúdica:** O formato de jogo e competição estimula o interesse e a participação ativa dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais prazeroso e menos maçante.

**Redução da Passividade:** A necessidade de participar ativamente para contribuir com a equipe elimina a passividade, incentivando todos a se envolverem.

**Estímulo à Curiosidade:** O desafio de responder perguntas e superar tarefas pode despertar a curiosidade e o desejo de aprofundar o conhecimento.

Revisão e Consolidação do Conteúdo

**Fixação do Aprendizado:** Ao serem desafiados a resgatar e aplicar informações em um tempo limitado, os alunos reforçam o que aprenderam, consolidando o conhecimento de forma mais eficaz do que em métodos expositivos.

**Identificação de Lacunas:** A gincana permite que os próprios alunos e o professor identifiquem pontos do conteúdo que precisam de maior atenção ou revisão, tanto individualmente quanto em grupo.

- Aplicação Prática do Conhecimento

**Conexão Teoria-Prática:** As atividades da gincana podem exigir não apenas a memorização, mas a compreensão e a aplicação dos conceitos em diferentes contextos ou na resolução de problemas.

**Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas:** Estimula o raciocínio rápido, a associação de ideias e a organização do pensamento sob pressão.

Desenvolvimento de Habilidades Socioemocionais.

**Trabalho em Equipe e Colaboração:** Fundamental na gincana, o trabalho em grupo ensina os alunos a dividir tarefas, ouvir diferentes opiniões, negociar e colaborar para um objetivo comum.

**Comunicação Efetiva:** A necessidade de discutir estratégias, compartilhar informações e apresentar respostas em equipe aprimora as habilidades de comunicação verbal e interpessoal.

**Resolução de Problemas:** Muitas tarefas de gincana são baseadas em desafios que exigem pensamento criativo e estratégico para encontrar soluções.

**Liderança e Tomada de Decisão:** Membros da equipe podem assumir papéis de liderança em diferentes momentos, exercitando a tomada de decisões em grupo.

**Gestão de Emoções:** Lidar com a pressão do tempo, com vitórias e derrotas, e com a frustração pode ajudar no desenvolvimento da resiliência e do controle emocional.

**Competição Saudável:** Ensina o espírito esportivo, o respeito às regras e aos adversários, e a valorização do esforço coletivo.

- Feedback e Avaliação

**Avaliação Formativa:** A gincana oferece ao professor a oportunidade de observar o desempenho dos alunos em tempo real, fornecendo feedback imediato e identificando áreas que precisam ser reforçadas.

**Autoavaliação:** Os alunos podem perceber seus próprios pontos fortes e fracos em relação ao conteúdo e às habilidades.

Em suma, a gincana do conhecimento, como metodologia ativa, vai muito além da simples memorização, promovendo um ambiente de aprendizagem dinâmico que estimula o protagonismo, a interação e o desenvolvimento integral dos alunos.

