

FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A EDUCAÇÃO SUSTENTÁVEL: INTEGRANDO OS ODS NA PRÁTICA EDUCACIONAL

DESENHANDO E APRENDENDO COM GARTIC.IO

Matheus da Silva Sales¹, Emily Beatriz de Lima Santos², Francisco Anderson Doia de Figueiredo³, Willyane Ingrid Silva Barros⁴, Thiago Andrade Fernandes⁵, Helder Alves de Oliveira⁶

Resumo

Atualmente vivemos em um mundo cada vez mais conectado à tecnologia, tornando-a algo indispensável para realização de tarefas diárias, por isso podemos pensar em como o uso correto pode ser benéfico e proveitoso para o aprendizado e desenvolvimento cognitivo, desse modo, desenvolvemos uma atividade para que crianças e adolescentes possam aprender e se divertir por meio de um jogo, utilizando seus aparelhos celulares. O Gartic.io é um jogo de desenhos online, onde cada participante deve desenhar algo relacionado a um tema específico, e os outros devem adivinhar o que está sendo desenhado. Fazendo uso deste jogo, queremos mostrar que é possível transformar a tecnologia em uma ferramenta pedagógica, pois a versatilidade de criar salas personalizadas disponibilizada pelo Gartic.io nos permitiu trazer o ensino da matemática para a vivência dos alunos. Colocamos diversas palavras relacionadas a conteúdos matemáticos abordados nas escolas e temos como objetivo estimular os jovens a utilizar os conceitos que já foram aprendidos em sala de aula e reforçá-los através das atividades, para que assim, eles tenham um maior contato com a matemática. A metodologia utilizada para este trabalho foi a Gamificação, uma estratégia de ensino que usa elementos de jogos para motivar e engajar os alunos, relacionando-se com a (ODS 4: educação de qualidade). O jogo foi muito útil e cumpriu o objetivo estabelecido, mesmo apresentando uma certa dificuldade em alguns assuntos que foram passados no jogo, tivemos a oportunidade de revisá-los, diminuindo um pouco o déficit acadêmico que ainda é notável no ambiente escolar.

Palavras-chave: Gartic.io; PIBID; Gamificação; ODS.

1 Introdução

Atualmente vivemos em um mundo em que a tecnologia tá sempre evoluindo, e ficar conectado à internet usando dispositivos digitais virou parte do nosso dia a dia. Os jovens, principalmente, fazem parte desse grupo que utiliza intensamente essas tecnologias e eles acabam sentindo seus efeitos tanto de forma positiva quanto negativa. Por isso, é importante pensar em como usar essas ferramentas digitais de uma forma consciente e com foco, pra ajudar no aprendizado, na criatividade e no crescimento social. Nosso foco no jogo online Gartic.io, uma plataforma bem interativa que mistura desenho, interpretação e adivinhação em tempo real. A ideia é explorar como o Gartic.io pode ser usado na educação, vendo de que jeito esse tipo de brincadeira pode ajudar a desenvolver o raciocínio, estimular a interação entre as pessoas e

¹ Graduando. IFPB-JP. sales.matheus@academico.ifpb.edu.br

² Graduando. IFPB-JP. emily.lima@academico.ifpb.edu.br

³ Graduando. IFPB-JP. francisco.doia@academico.ifpb.edu.br

⁴ Graduando. IFPB-JP. willyane.barros@academico.ifpb.edu.br

⁵ Mestre. IFPB-JP. thiago.fernandes@ifpb.edu.br

⁶ Mestre, IFPB-JP. helder.oliveira@ifpb.edu.br

Apoio



Realização



FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A EDUCAÇÃO SUSTENTÁVEL: INTEGRANDO OS ODS NA PRÁTICA EDUCACIONAL

tornar o aprendizado mais divertido e interessante. Com essa abordagem, queremos mostrar que, se usados do jeito certo, os jogos digitais podem ser ótimos aliados na formação dos jovens.

2 Metodologia

A atividade foi realizada no dia 15 de abril de 2025 com os alunos do Ensino Médio, utilizando a plataforma Gartic.io, fazendo parte de uma proposta que está presente na Gamificação, que aplica elementos dinâmicos de jogos em conteúdo não relacionados a jogos, com o intuito de engajar os estudantes de uma maneira divertida e diferente do comum. No Gartic.io, os alunos participaram de uma dinâmica em que precisavam escolher entre duas palavras relacionadas a conceitos matemáticos — por exemplo, "triângulo" ou "quadrado" — e demonstrá-las por meio de desenhos. Os demais participantes precisam adivinhar o conceito representado pelo desenho. A atividade foi pensada dentro do nosso projeto de gamificação da matemática, com o intuito de revisar e reforçar conteúdos que podem ter sido esquecidos pelos alunos de uma forma mais interativa, dentre esses conteúdos presentes temos: funções, nomenclaturas matemáticas, formas geométricas entre outros assuntos.

A proposta visou estimular a memória, a associação de conceitos e o raciocínio lógico, utilizando o desenho e a interação entre si como ferramentas motivadoras de conhecimento. Aspectos como recompensas simbólicas, competitividade saudável, desafio progressivo e cooperação em grupo estiveram presentes ao longo da dinâmica, apresentando os princípios básicos da gamificação. Durante a realização, observou-se que alguns alunos apresentaram dificuldades iniciais em associar os desenhos às nomenclaturas matemáticas, por conta disso foi gerado momentos de mediação pedagógica por parte dos facilitadores. Essa intervenção auxiliou no desenvolvimento dos estudantes em meio a obstáculos e conseguir achar novos caminhos para a aprendizagem.

Ao final da atividade, grande parte dos estudantes avaliou a proposta de forma positiva, destacando a diversão e a originalidade como pontos fortes. No entanto, foram feitas sugestões construtivas, como a revisão dos assuntos que iriam estar presentes nessa atividade para melhorar o entendimento antes do início do jogo e a escolha de palavras mais simples para garantir uma melhor compreensão de todos. Essa atividade demonstrou o potencial da gamificação como uma ferramenta importante no ensino da matemática, proporcionando aprendizado relevante e significativo a diversos assuntos que podem ser apresentados aos alunos.

3 Resultados e discussão

Em 15 de Abril de 2025 realizamos em sala de aula a aplicação e teste do jogo Gartic.io em uma das turmas de 2ºano do ensino médio do IFPB-JP, como verificado na figura 1 abaixo. Durante a aplicação do jogo inicialmente demos um contexto de como seria o jogo e regras; qual o objetivo e conteúdos abordados.

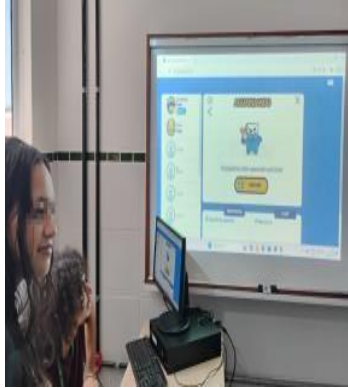
O jogo seria de adivinhação envolvendo desenhos e funcionaria em um sistema de turnos, no qual cada jogador teria a chance de desenhar algo e adivinhar o desenho dos outros jogadores. O objetivo do jogo é acumular o máximo de pontos em razão dos acertos contabilizados tanto desenhando quanto adivinhando os desenhos, onde a pontuação obedecia a certos critérios em razão do algoritmo do jogo. A maior pontuação era dada em função da ordem de quem acertava o desenho primeiro, diminuindo o valor da pontuação para quem acertasse depois de cada



FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A EDUCAÇÃO SUSTENTÁVEL: INTEGRANDO OS ODS NA PRÁTICA EDUCACIONAL

jogador presente na sala, havendo também um limite de pontos para que se chegasse a um ganhador, essa pontuação era definida por quem fosse o responsável pela criação da sala do jogo.

Figura 1 – alunos da licenciatura em Matemática em aplicação do Gartic.io em sala de aula



Fonte: Arquivo pessoal. Acesso em 15. Abril. 2025

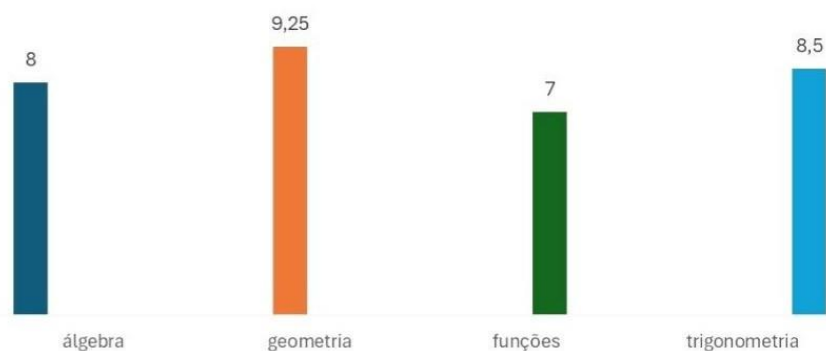
Os conteúdos tratados como material para ser desenhado e adivinhado, eram referentes a geometria, trigonometria, propriedades matemáticas e raciocínio lógico. Para quem fosse desenhador eram apresentadas 2 opções de escolha para ser desenhado e adivinhado pelos demais jogadores, como por exemplo: equação do 1º grau ou polígono regular; variável ou incógnita; retas paralelas ou coeficiente angular.

A dinâmica nos pareceu ser bem proveitosa tanto para os alunos quanto para nós que aplicamos o jogo utilizando a metodologia da Gamificação. Perguntado aos alunos qual a opinião sobre o jogo e a importância dele como ferramenta de ensino, alguns relataram achar o jogo divertido e que puderam revisar conteúdos que já não lembravam com tanta clareza, eles também puderam pôr em prática o que já sabiam.

O gráfico a seguir contém notas referentes aos temas trabalhados no jogo, essas notas foram dadas pelos aplicadores e autores do projeto “Desenhando e aprendendo com Gartic.io”.

Gráfico 1- Notas referente aos temas dos jogos

Qual conteúdo da matemática foi melhor trabalhado no Gartic.io?



Fonte: elaborado pelo autor

Apoio

Realização

FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A EDUCAÇÃO SUSTENTÁVEL: INTEGRANDO OS ODS NA PRÁTICA EDUCACIONAL

4 Conclusões/Considerações Finais

Através desse projeto conseguimos demonstrar uma das formas de utilizar jogos em benefício do ensino matemático. Durante a aplicação do jogo Gartic.io percebemos que os alunos estavam bastante envolvidos e participativos e interagem conosco, trazendo questionamentos sobre os conceitos matemático que eles não se recordavam com clareza, permitindo que fizéssemos uma revisão dos conteúdos abordados no Ensino Médio. Encontrada certa dificuldade para responder às questões que eram apresentadas através dos desenhos, esta foi também uma excelente oportunidade para que pudéssemos apresentar os conteúdos que foram selecionados para a dinâmica novamente e diminuir um pouco do déficit que ainda é notado no ambiente escolar. Assim, conseguimos constatar que é possível trazer a matemática para o cotidiano dos adolescentes, tornar o aprendizado mais divertido e dinâmico na sala de aula e de como a tecnologia pode ser uma ferramenta didática. Dessa forma, como é previsto na ODS 4, contribuímos promovendo uma oportunidade de aprendizagem para os alunos presentes durante a aplicação e conseguimos usar o conceito de gamificação para motivar e engajar os alunos. Para nós foi uma experiência gratificante.

Agradecimentos

Agradeço o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (Capes) pelo apoio concedido por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid).

Referências

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. **Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. Lisboa: Antídoto, 197

M.A. Moreira, Revista do Professor de Física 1, 1 (2017).

ALVES, Lynn Rosalina et al. Gamificação: diálogos com a educação. In Luciane Maria Fadel et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book].

