

MODALIDADE: (X) PIBID () Residência Pedagógica () Pró-Licenciatura () Demais licenciaturas

GARTIC: uma metodologia adaptativa para o ensino remoto

Caio Manoel Gouvêa da Costa Vieira¹; Guilherme Cândido de Souza Martins²; Michelly de Ávila Rodrigues da Cruz³; Napoleão Zeituni Júnior⁴; Gabriela de Souza Cavalcante⁵; Antônio Donizetti Durante⁶

RESUMO

No cenário pandêmico da Covid-19, todas as aulas ministradas tiveram caráter de ensino a distância. Com isso, os alunos do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de ciências biológicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) *Campus* Muzambinho realizaram uma intervenção nas turmas de 7º ano do ensino fundamental de uma escola estadual em Muzambinho (MG) sobre o conteúdo dos Cinco Reinos Biológicos. O presente trabalho tem como objetivo relatar a metodologia adaptativa tecnológica utilizada, como foi aplicada em aula, o feedback dos alunos e os obstáculos encontrados pelos autores. A metodologia selecionada foi a plataforma Gartic, na qual os usuários desenharam palavras pré-selecionadas relacionadas ao conteúdo abordado, a fim de fixar a matéria. Concluiu-se que o uso do jogo virtual com desenhos teve efeitos positivos no ensino remoto.

Palavras-chave: Desenhos; Jogo virtual; Pibid; Ensino fundamental; Reinos biológicos.

1 INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) possibilita aos seus participantes oportunidades de atuar nas escolas de ensino básico, contribuindo na formação docente dos licenciandos. Em decorrência da pandemia, as instituições de ensino tiveram de adotar o ensino remoto emergencial (ERE).

Desta forma, foi solicitado que os pibidianos elaborassem uma intervenção com o uso de tecnologias digitais sobre os conteúdos recém-estudados pelos alunos da escola, sendo selecionado os Cinco Reinos Biológicos. Dentro das possibilidades, a plataforma Gartic foi a alternativa para adaptação do ensino-aprendizagem dos alunos. “Fundado em 2008, o site permite criar uma sala

¹Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil. E-mail: caiomgcvieira@gmail.com

²Bolsista do Pibid/Capes. E-mail: guilherme.candidosm@gmail.com

³Bolsista do Pibid/Capes. E-mail: michely21rodrigues@gmail.com

⁴Bolsista do Pibid/Capes E-mail: napoleaozeitunjr@gmail.com

⁵Bolsista do Pibid/Capes. E-mail: gabrieladesousacavalcante@gmail.com

⁶Supervisor Pibid, Escola Estadual Professor Salatiel de Almeida. E-mail: antoniomuzambinho@yahoo.com.br

exclusiva para uma partida, bem como escolher o idioma e até criar o próprio conjunto de palavras” (CRUZ, 2021, p. 174).

O presente resumo expandido tem como objetivo relatar a tecnologia utilizada e como se deu a aplicação na aula, o feedback dos alunos e os obstáculos encontrados pelos autores.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O estudo dos Cinco Reinos Biológicos é importante, pois possibilita ao aluno compreender a vida como fenômeno da natureza, bem como os itens necessários para sua preservação e compreensão da seleção natural, além desse conteúdo constar no Currículo Referência de Minas Gerais: “Reconhecer os principais representantes dos cinco reinos: Monera, Protista, Fungi, Plantae e Animalia, a partir de representações figurativas” (MINAS GERAIS, 2018, p. 766, códigos EF07CI38MG e EF07CI39MG).

Devido ao ERE, é perceptível a falta de atenção dos estudantes nesse período, como apontado por Fonseca *et al.* (2021), o que se configura como uma grande problemática. Com isso, evidencia-se a necessidade de metodologias adaptativas e tecnológicas para o ensino nesse cenário, a fim de garantir aos estudantes uma melhor fixação do conteúdo.

Logo, o jogo de desenhos favorece a visualização dos principais representantes dos Cinco Reinos que podem ser encontrados em nosso cotidiano, levando o conteúdo para a realidade dos alunos, corroborando a revisão sistemática de Lopes Júnior (2020), para quem os jogos digitais possuem um grande potencial para auxiliar o professor no processo de ensino-aprendizagem.

3 MATERIAL E MÉTODOS

A intervenção ministrada se deu em momento síncrono, sendo realizada por meio da ferramenta Google Meet, que tornou possível o desenvolvimento de “um processo de ensino e aprendizagem de forma mais colaborativa e efetiva” (OLIVEIRA TEIXEIRA; NASCIMENTO, 2021, p. 54), para duas turmas do 7º ano do ensino fundamental de uma escola estadual no município de Muzambinho-MG. Os pibidianos entraram no grupo do WhatsApp das turmas para divulgar o link da aula e do questionário e, assim, desenvolver o conteúdo dos Cinco Reinos Biológicos com as turmas.

Dessa forma, a intervenção foi dividida em três momentos, no primeiro, foi realizada uma recepção dos alunos, mantendo um diálogo e apresentando a eles a imagem de um piquenique no parque, a qual continha representantes característicos dos Cinco Reinos. Com base nisso, foi realizada uma interação com uso dessa imagem, em que se perguntou aos estudantes a qual reino cada representante ali presente pertencia e onde poderíamos encontrá-los, criando a percepção de que o

conteúdo está ligado ao cotidiano dos alunos, que, por conseguinte, tornou possível averiguar o conhecimento prévio das turmas sobre o tema.

Feito isso, no segundo momento, foi utilizada uma plataforma de metodologia adaptativa chamada Gartic, de modo que os pibidianos selecionaram um vocabulário de palavras relacionadas ao conteúdo para propor aos estudantes desenhá-las. Assim, durante e após o término do jogo, foram feitos comentários sobre os desenhos, buscando identificar o ser vivo esboçado, a qual reino ele pertencia e suas principais características particulares, relatando curiosidades dos espécimes sorteados e estudados.

Por fim, foi compartilhado com os estudantes, via grupo do WhatsApp da turma, o link de uma tarefa assíncrona, consistindo em um questionário de cinco questões feito no Google Formulários, com o intuito de obter um feedback sobre a intervenção.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

No primeiro momento da intervenção, 10 alunos participaram da recepção e da interação com o uso da imagem; no segundo momento, 8 alunos acessaram a plataforma Gartic para realizar a atividade de desenho; no terceiro momento, 7 estudantes responderam à tarefa assíncrona. Por fim, o feedback da intervenção foi considerado satisfatório (QUADRO 1).

Quadro 1: Resultados obtidos do feedback dos estudantes sobre a intervenção.

Aproveitamento da Intervenção	
Gostaram muito: 85,7 %	Gostaram pouco: 14,3 %
Feedback da intervenção e plataforma	
“Gostei da explicação dos reinos na aula”	
“Adorei o Gartic, ele é muito legal, divertido e didático”	
Sugestões para melhorias	
“Ter mais curiosidades sobre os cinco reinos”	

Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

Quanto aos estudantes, constatou-se a ínfima dificuldade de alguns em conectar-se à plataforma, seja por problemas de compatibilidade entre o dispositivo utilizado e o jogo, seja pela conexão com a plataforma. Uma alternativa encontrada pela equipe para driblar esse problema foi

compartilhar a tela do jogo no Google Meet, de modo que aqueles que não conseguiram acessar a plataforma conseguissem visualizá-la, fazendo com que todos participassem da aula.

Com isso, o Gartic foi usado como ferramenta facilitadora do ensino dos estudantes para aproximá-los do conteúdo dos Cinco Reinos, visto que se trata de uma matéria que muitas vezes não é apresentada aos alunos como algo presente em seu cotidiano.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente intervenção buscou, por meio de metodologias adaptativas de gamificação, estimular o engajamento e a fixação do conteúdo nos estudantes do ensino básico. Ao final, constatou-se que o uso de jogos virtuais teve efeitos positivos no atual momento de ensino emergencial remoto e que realmente se trata de uma boa metodologia, tendo sido observado o envolvimento dos alunos e o aumento da interação, quando comparada às outras aulas aplicadas em outras turmas, gerando satisfação por parte do grupo de pibidianos.

AGRADECIMENTOS

Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil.

REFERÊNCIAS

CRUZ, Fabielle Rocha. FILTRO AFETIVO, MULTILETRAMENTOS E MULTIMODALIDADES NA PANDEMIA: O USO DE GARTIC PARA REVISÃO DE CONTEÚDO. **Revista Espaço Crítico**, v. 2, n. 2, p. 165-181, 2021.

FONSECA, Gabriel Cabral. SILVA, João Vitor Ferreira dos Santos; ARANTES, Ana Luiza Martins; LIMA, Ian Ferreira; ALMEIDA, Victor Hugo Confessor; PANIAGO, Rosenilde Nogueira. As vozes de alunos do ensino médio acerca do ensino remoto emergencial: possibilidades e desafios na aprendizagem. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 8, p. 1-12, 2021.

LOPES JUNIOR, Carlos Alberto. Tecnologias Digitais: Revisão Sistemática da Literatura Sobre o Uso de Jogos Digitais na Educação. In: CONGRESSO SOBRE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO (CTRL+E), 5., 2020, Evento Online. **Anais...** Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. p. 415-424.

MINAS GERAIS. **Currículo Referência de Minas Gerais**. Minas Gerais, 2018.