

DESENHOS E COMPUTAÇÃO: O CAOS CRIATIVO DE ENCERRAR O ANO COM O GARTIC

Lian Angelo Ribeiro
lian.ribeiro@hotmail.com

Descrição Geral

A atividade foi desenvolvida em uma escola pública de Ensino Fundamental, situada no município de Uberaba - MG, com turmas do 4º ano compostas por aproximadamente 12 estudantes. A instituição adota como diferencial metodológico a atuação conjunta no laboratório de informática, com a presença simultânea do professor de Computação e da professora regente da turma, favorecendo intervenções pedagógicas integradas.

A proposta foi implementada no encerramento do ano letivo, período em que as avaliações formais já haviam sido concluídas e as notas divulgadas às famílias. Considerando esse contexto, buscou-se desenvolver uma aula significativa, de caráter lúdico e formativo, utilizando a plataforma *online* Gartic.

A dinâmica da atividade consistiu na representação gráfica de palavras sorteadas, enquanto os demais estudantes buscavam inferir o termo correto por meio da interpretação dos desenhos. Embora estruturada em formato de jogo, a proposta possibilitou a mobilização de conceitos do Pensamento Computacional, articulando lógica, abstração, criatividade e uso ético das tecnologias digitais.

Objetivos

- Estimular a capacidade de abstração e síntese visual, ao transformar conceitos em representações gráficas simplificadas;
- Desenvolver o raciocínio lógico-dedutivo por meio da interpretação de informações visuais incompletas;
- Promover a Cultura Digital, com ênfase na ética, no respeito às regras e na convivência em ambientes virtuais (netiqueta);
- Favorecer a integração e o engajamento dos estudantes em um momento posterior ao período avaliativo.

Habilidades Trabalhadas

A atividade foi planejada em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), mobilizando competências gerais e habilidades relacionadas à área de Computação, especialmente nos eixos de Pensamento Computacional, Cultura Digital e Letramento Digital.

- **Competências Gerais (BNCC):**

- Competência 4: Utilizar diferentes linguagens (verbal, visual e digital) para se expressar e partilhar informações.
- Competência 5: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética.
- Competência 9: Exercitar a empatia, o diálogo e a cooperação em interações presenciais e digitais.

- **Pensamento Computacional:** Decomposição de problemas (planejamento do desenho em etapas); elaboração e execução de algoritmos (sequência lógica de traços e escolhas visuais); abstração (seleção dos elementos essenciais para representar um conceito).

- **Cultura Digital:** Compreensão e aplicação de normas de convivência em ambientes virtuais; uso ético e responsável da comunicação em *chats* e jogos *online*.

- **Letramento Digital:** Utilização adequada de periféricos (mouse e teclado) para produção gráfica digital; navegação e interação em plataformas digitais educacionais.

Materiais Utilizados

- Computadores do laboratório com acesso à internet;
- Plataforma Gartic (versão web).

Metodologia

O Gartic (Figura 1) é um site e aplicativo de jogo *online* multijogador cujo objetivo central é desenhar e adivinhar palavras. Em cada rodada, um participante recebe um termo secreto e deve representá-lo graficamente, enquanto os demais digitam suas hipóteses em um *chat* coletivo antes do término do tempo estipulado. Embora possua caráter lúdico, a ferramenta demanda raciocínio ágil, coordenação motora, planejamento prévio da ação e capacidade de síntese visual, configurando-se como recurso pertinente ao desenvolvimento de competências relacionadas à Computação na Educação Básica.

Figura 1 - Página inicial do site



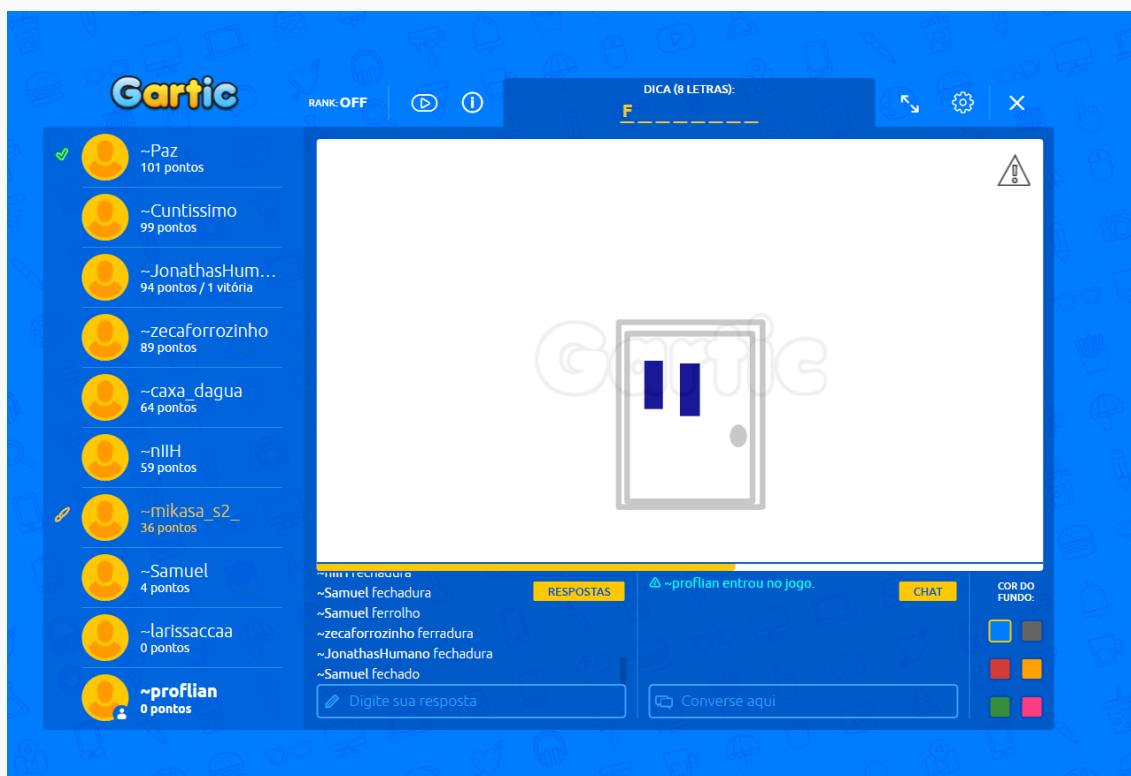
Fonte: Gartic (2026).

A aula teve duração aproximada de 50 minutos. Inicialmente, realizou-se uma explanação dialogada acerca do funcionamento da plataforma, suas regras e os combinados relacionados à convivência digital. Em seguida, foi criada uma sala virtual privada, protegida por senha e organizada em torno de um tema geral, garantindo ambiente controlado e adequado ao contexto escolar.

Durante a atividade, os estudantes alternaram-se nos papéis de desenhista (Figura 2) e intérprete. Foram representados termos como “porta”, “maçã do amor”, “dinossauro”, “bola de futebol”, “sorvete” e “foguetes”. A dinâmica gerou um verdadeiro “caos criativo”: a euforia das tentativas no *chat* somada à urgência do tempo estimulou um elevado engajamento e a participação ativa de todos. O processo exigia que o estudante refletisse sobre quais elementos visuais, formas, cores e organização espacial favoreceriam a compreensão do conceito pelos colegas.

Um desafio técnico-pedagógico emergiu quando o banco de palavras aleatórias da plataforma apresentou termos complexos ou desconhecidos para a faixa etária, ocasionando momentos de frustração. Nesses casos, a mediação docente se mostrou fundamental. Ao identificar a inadequação vocabular, foram sugeridos, verbalmente, sinônimos ou dicas compatíveis com o repertório dos estudantes, preservando o nível de desafio cognitivo e assegurando a continuidade da dinâmica.

Figura 2 - Tela do jogo Gartic



Fonte: Gartic (2026).

Outro aspecto relevante foi a competitividade saudável promovida pelo sistema de pontuação do jogo, intensificada pela participação entusiástica da professora regente. Essa interação entre docentes e alunos ampliou o engajamento e fortaleceu valores como respeito, cooperação e ética no ambiente digital.

Avaliação

Por se tratar de um momento não destinado à avaliação formal, priorizou-se o processo de aprendizagem e o desenvolvimento das habilidades mobilizadas. A avaliação ocorreu de maneira qualitativa, observando-se: o nível de envolvimento e participação dos estudantes; a capacidade de compreender e respeitar regras no ambiente digital; a clareza na comunicação de ideias por meio de representações visuais; e a qualidade das interações estabelecidas entre os pares no *chat* da plataforma.

Conclusão

A experiência evidenciou o potencial pedagógico de recursos digitais lúdicos quando mediados com intencionalidade educativa. Para além do engajamento observado,

a atividade reafirmou a importância do planejamento flexível e da capacidade de adaptação docente diante de desafios imprevistos.

A posterior descoberta da possibilidade de personalização das listas de palavras da plataforma revelou oportunidade de aprimoramento metodológico para futuras aplicações, reforçando a compreensão de que a prática docente constitui um processo contínuo de aprendizagem e desenvolvimento profissional.

O saldo da experiência foi amplamente positivo: houve integração da turma, mobilização de habilidades cognitivas relevantes e fortalecimento do vínculo entre estudantes e professores, demonstrando que propostas lúdicas, quando fundamentadas pedagogicamente e alinhadas à BNCC, podem constituir experiências formativas significativas no ensino de Computação na Educação Básica.

Referências

GARTIC. *Página inicial*. Disponível em: <https://gartic.com.br/>. Acesso em: jan. 2026.