

Gamificação na arte-educação: inovação e desafios em uma escola pública de São Paulo

DOI: <https://doi.org/10.33871/23594381.2025.23.2.9490>

Thiago Francysco Rodrigues Cassiano¹

Resumo: Este estudo analisou a implementação da gamificação no ensino de arte-educação em uma escola pública estadual em Mogi das Cruzes, São Paulo, direcionado a estudantes dos 8º e 9º anos do Ensino Fundamental. Adotando uma abordagem qualitativa de pesquisa-ação, a investigação objetivou avaliar o potencial da gamificação para promover o engajamento e a apropriação crítica dos conteúdos artísticos, superando as limitações estruturais e de gestão temporal comuns no contexto escolar público. Por meio do desenvolvimento e aplicação de jogos de tabuleiro, como o *Arte e Sabedoria*, verificou-se que a gamificação favoreceu a interação, o interesse e a reflexão estética dos discentes, alinhando-se às diretrizes das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na educação contemporânea. Os resultados evidenciaram avanços significativos na motivação e na compreensão dos conceitos artísticos, embora tenha sido constatada a necessidade de ajustes metodológicos para mitigar os desafios relacionados à escassez de recursos e à organização do tempo em sala de aula. Conclui-se que a gamificação representa uma estratégia pedagógica inovadora e promissora para revitalizar o ensino da arte, contribuindo para a construção de experiências educacionais mais dinâmicas, inclusivas e significativas no século XXI.

Palavras-chaves: Gamificação, arte-educação, ensino fundamental II, escola pública

Gamification in art education: Innovation and challenges in a public school in São Paulo

Abstract: This study analyzed the implementation of gamification in art education at a state public school in Mogi das Cruzes, São Paulo, aimed at students in the 8th and 9th grades of elementary education. Adopting a qualitative action-research approach, the investigation sought to assess the potential of gamification to promote engagement and critical appropriation of artistic content, overcoming the structural and time management limitations commonly found in the public school context. Through the development and application of board games, such as "Art and Wisdom," it was found that gamification fostered interaction, interest, and aesthetic reflection among students, aligning with the guidelines of New Information and Communication Technologies (ICTs) in contemporary education. The results showed significant advances in motivation and understanding of artistic concepts, although the need for methodological adjustments was identified to mitigate challenges related to resource scarcity and classroom time organization. It is concluded that gamification represents an innovative and promising pedagogical strategy to revitalize art education, contributing to the construction of more dynamic, inclusive, and meaningful educational experiences in the 21st century.

Keywords: Gamification, art education, lower secondary education, public school

¹ Mestre em Educação pela Universidade Federal do Tocantins (UFT). Professor de Códigos e Linguagens – Arte na Secretaria de Educação do Estado de São Paulo – SEDUC/SP, Brasil.
thiagocassiano@mail.ufc.edu.br <https://orcid.org/0000-0003-0502-4223>.

Introdução

Este estudo tem como propósito apresentar e analisar os resultados de uma experiência pedagógica em arte-educação, ancorado nos fundamentos da gamificação, desenvolvida com estudantes do Ensino Básico, em uma escola pública estadual situada no município de Mogi das Cruzes, estado de São Paulo, Brasil. A intervenção foi implementada nas turmas do 8º e 9º anos do Ensino Fundamental, contemplando discentes com faixa etária entre 13 e 15 anos, no contexto das aulas da disciplina Arte.

A proposta emerge no âmbito das investigações em Educação vinculadas ao Grupo de Estudos e Pesquisas de Currículos Educacionais das/para/com Minorias Sociais Nortistas Amazônicas (GEPCE/Minorias – CNPq/UFT) e encontra motivação em interlocuções teóricas e práticas estabelecidas com o professor Lucas Palácios da Silva, especialista em Metodologias Ativas pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC-Minas). A partir dessas interlocuções, constituiu-se uma inquietação epistemopedagógica em torno da potencialidade da gamificação, como estratégia inovadora para a superação de desafios estruturais e metodológicos presentes no campo da arte-educação.

O ensino de Arte, no contexto da Educação básica brasileira, enfrenta entraves estruturais e simbólicos persistentes, muitos dos quais decorrem da recorrente desvalorização de sua importância para a formação integral — humana, estética e intelectual — dos estudantes. Soma-se a isso a carência de recursos materiais e o escasso reconhecimento institucional por parte das gestões escolares e de outros componentes da equipe docente. Cassiano e Sampaio (2024), em seu estudo intitulado *Partilha sensível e a corda de nós(s): emancipação e autonomia no ensino de Artes*, evidenciam a potência formativa da arte-educação ao proporcionar aos sujeitos escolares uma ampliação da percepção de si e do mundo, constituindo-se como espaço de emancipação e reconfiguração subjetiva.

Diante desse cenário, a gamificação desponta como estratégia metodológica inovadora, capaz de revitalizar a prática pedagógica em Arte ao fomentar o engajamento e proporcionar experiências de aprendizagem significativa. A proposta pedagógica contemplou, em um primeiro momento, o uso da plataforma *Wordwall*, que permite a elaboração de jogos educativos interativos. No entanto, sua implementação esbarrou em desafios concretos, como a indisponibilidade de equipamentos tecnológicos para o uso docente — consequência da priorização de componentes curriculares como Língua

Portuguesa e Matemática —, além da limitação temporal das aulas, cuja duração de 45 minutos inviabilizava o acesso e o uso eficaz dos recursos digitais. Tais adversidades reiteram a urgência de alternativas metodológicas que integrem a gamificação de forma contextualizada, considerando as especificidades e restrições dos espaços escolares públicos.

A concepção reducionista que frequentemente recai sobre o ensino de Arte — compreendido por vezes como um campo meramente decorativo ou expressivo, desprovido de densidade epistemológica — é também problematizada por Cassiano e Sampaio (2024), que denunciam o esvaziamento simbólico imposto à arte-educação no interior do currículo escolar. Neste contexto, emerge a problemática que norteia a presente investigação: de que maneira é possível integrar a gamificação às práticas pedagógicas em Arte, em uma escola pública marcada por restrições estruturais e materiais?

Esta indagação dialoga diretamente com as reflexões de Cassiano e Sampaio (2024) e de Barbosa (2008), ao proporem uma reavaliação crítica da práxis docente em Arte, reconhecendo-a como eixo estruturante da formação estética, ética e cultural dos sujeitos em formação. Nesse sentido, as Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) assumem o papel central na transformação do processo educativo. Segundo Kenski (2007), as TICs promoveram mudanças significativas na Educação contemporânea, ao ampliarem as possibilidades de construção coletiva do conhecimento, por meio de ferramentas interativas, dinâmicas e inclusivas.

A gamificação, inserida nesse horizonte, pode ser compreendida como uma estratégia pedagógica que incorpora elementos característicos dos jogos em contextos não lúdicos, com o objetivo de aumentar a motivação e a participação dos estudantes nas atividades escolares. Murr (2020) define a gamificação como a aplicação de componentes como narrativa, *feedback*, cooperação e pontuação em ambientes reais, visando o aprofundamento do envolvimento e da aprendizagem. Fardo (2013), por sua vez, destaca que o uso de sistemas de pontos, *rankings*, níveis, desafios, missões, conquistas, medalhas e possibilidades de personalização constituem a espinha dorsal dessa abordagem metodológica.

Em consonância com essas proposições, a Conferência Nacional de Educação (CONAE, 2010) reitera a relevância das TICs, como recursos pedagógicos estratégicos, especialmente nos contextos de laboratórios de informática, pesquisa digital e intercâmbio científico e tecnológico entre instituições de ensino. A gamificação, quando

articulada ao planejamento pedagógico de forma crítica e intencional, pode ampliar o escopo das práticas educativas em Arte, ao favorecer a criação de ambientes de aprendizagem dinâmicos, inclusivos e alinhados às demandas da contemporaneidade.

Ademais, muitos dos princípios norteadores da gamificação derivam de técnicas elaboradas por designers industriais, os quais se valem de códigos e linguagens artísticas para construir experiências estéticas envolventes — um aspecto que amplia ainda mais sua pertinência no campo da arte-educação. Nesse sentido, o presente estudo propõe-se a contribuir para a discussão sobre a gamificação como estratégia viável e efetiva para o ensino de Arte, mesmo em contextos marcados por escassez de recursos e desigualdades estruturais.

Ao articular elementos lúdicos, tecnológicos e pedagógicos, a gamificação revela-se como uma via para o fortalecimento da presença da Arte no currículo escolar, em consonância com os princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), que reconhece o componente Arte como fundamental para a formação integral dos estudantes. A pesquisa aqui apresentada busca, portanto, não apenas aprofundar o debate teórico sobre a gamificação, mas, também, oferecer subsídios práticos e críticos à formação docente, reafirmando a centralidade da Arte na constituição de uma educação plural, emancipadora e culturalmente situada.

Metodologia

Este estudo adota uma abordagem qualitativa, fundamentada na análise interpretativa de significados, motivações, valores, crenças e atitudes dos sujeitos envolvidos no processo investigativo. De acordo com Minayo (2001), a pesquisa qualitativa propicia uma apreensão aprofundada das relações sociais, dos processos simbólicos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à quantificação ou à simples mensuração de variáveis. Trata-se, portanto, de um enfoque que privilegia a compreensão contextualizada da realidade, considerando sua complexidade e dinamicidade.

A metodologia utilizada ancora-se nos pressupostos da pesquisa-ação, modalidade investigativa na qual o pesquisador e participantes constroem conjuntamente o processo de investigação, atuando de maneira colaborativa no espaço empírico. Conforme destaca Thiollent (2011), a pesquisa-ação é concebida como um processo participativo, voltado à transformação de práticas sociais por meio do envolvimento direto dos sujeitos, articulando reflexão teórica e ação prática. Essa modalidade requer o emprego de métodos grupais, técnicas colaborativas e procedimentos sistematizados de

registro, análise e apresentação dos dados, o que assegura maior consistência na apreensão das dinâmicas coletivas.

No contexto educacional em que a pesquisa foi desenvolvida, tal abordagem revelou-se particularmente fecunda, uma vez que permitiu ao pesquisador não apenas observar as práticas pedagógicas em Arte, mas ,também, intervir nelas de forma crítica e construtiva, ressignificando-as com base na escuta dos sujeitos e na compreensão das condições objetivas do espaço escolar. Dessa forma, a pesquisa-ação possibilitou uma mediação efetiva entre a teoria e a prática, contribuindo para a constituição de um processo formativo pautado na transformação e no protagonismo dos envolvidos.

Resultados e Discussão

No âmbito do ensino de Arte, a mediação pedagógica assume um papel fundamental na facilitação dos processos de ensino-aprendizagem, constituindo-se não apenas como um mecanismo de transmissão de saberes, mas sobretudo como um estímulo à reflexão crítica sobre as experiências e percepções dos estudantes. A construção de sequências didáticas planejadas pelo docente transcende a mera reprodução de conteúdo, contrapondo-se ao modelo tradicional de educação bancária, caracterizado pela deposição passiva de conhecimentos nos educandos (Freire, 2017). Tal prática pedagógica propicia, ao contrário, uma interação dialógica e reflexiva entre o sujeito aprendiz e o objeto de estudo.

Paulo Freire (2017) problematiza o modelo bancário de educação por sua incapacidade de fomentar o desenvolvimento do pensamento crítico e da autonomia intelectual nos estudantes. No contexto específico da arte-educação, essa crítica é aprofundada por Cassiano e Sampaio (2024), que evidenciam a predominância de contextos formais e de uma cultura de espetacularização que, frequentemente, reduzem a Arte a um repertório técnico-estético pré-estabelecido. Essa redução compromete a potencialidade expressiva e o entendimento mais amplo da Arte enquanto ferramenta para a formação integral e emancipatória dos indivíduos. Sobre isso, Cassiano e Sampaio (2024, p.15) mencionam que:

[...] percebemos enraizado no ensino da arte nos contextos da educação formal certa cultura espetacular que sufoca o processo de experimentação, criação e desenvolvimento da autonomia intelectual, afetiva e social de estudantes, na direção do que estamos expondo. As infinitas apresentações no ambiente escolar emergem como uma certa obrigatoriedade incoerente com o que deveria ser o propósito

das aulas de Artes, ao focar em realizar “pecinhas”, “exposiçõezinhas”, “coralzinho”, “obrinha”, para comemorar Dia das Mães, Dia dos Pais, Natal, entre outras.

Posto o que afirma Cassiano e Sampaio (2024), ao adotar uma abordagem baseada na mediação de saberes e fazeres, o professor de Arte possibilita que os estudantes integrem suas experiências pessoais e conhecimentos prévios ao processo educativo. Isso não apenas enriquece a aprendizagem, mas, além disso, promove um entendimento mais significativo e crítico da Arte como meio de expressão e reflexão sobre o mundo. A reflexão crítica, conforme proposto por Freire (2017), torna-se assim um componente essencial no processo de ensino de Arte, desafiando as práticas enraizadas que limitam a potencialidade educativa dessa área.

Neste sentido, a adoção de uma sequência didática estruturada não apenas atende aos objetivos educacionais formais, também amplia o horizonte de possibilidades para os estudantes. Ao problematizar questões específicas e permitir que os estudantes atuem como agentes ativos na construção de conhecimento, o ensino de Arte transcende a mera instrução técnica para se tornar uma plataforma de desenvolvimento humano integral.

Portanto, a gamificação no ensino de Arte se apresentou como uma metodologia pedagógica que não apenas complementa, como potencializa as propostas tradicionais de mediação pedagógica. Ela permite que o ensino de Arte deixe de ser um processo de reprodução passiva de conteúdos e se transforme em uma experiência dinâmica, criativa e reflexiva. A integração dos elementos lúdicos, juntamente com a mediação de saberes e fazeres, amplia os horizontes de aprendizagem e promove uma formação mais completa e autônoma dos estudantes. Essa prática, alinhada às ideias de Freire (2017) e aos estudos de Cassiano e Sampaio (2024), fortalece o papel da Arte como uma ferramenta essencial para o desenvolvimento humano integral e a construção de uma sociedade mais crítica e criativa.

Inicialmente, foi sugerido que, organizados em grupos de três a cinco integrantes, desenvolvessem um jogo de tabuleiro contendo questões e desafios relacionados à Arte e suas narrativas, alinhados aos conteúdos e habilidades estabelecidos pela Base Nacional Comum Curricular - Arte (Brasil, 2018), abordados ao longo do primeiro, segundo e terceiro bimestres . A prática foi permeada por um desafio recorrente no ensino de arte-educação no contexto brasileiro: a escassez de materiais didáticos adequados. Contudo, conforme Loyola (2016, p. 16), "[...] o material, por si só, não conduz a experiências significativas, sendo essencial sua associação com questões estéticas", bem como a

consideração dos "[...] referenciais artísticos pensados para cada proposta, aliada à atenção à imprevisibilidade da obra e do processo de criação artística" (Loyola, 2016, p. 16).

Nesse contexto, tanto o professor quanto os estudantes foram desafiados a explorar abordagens alternativas para a execução da atividade proposta. Conforme discutido por Pimentel (2011, p. 767), "[...] é necessário considerar e implementar estratégias que abordem a complexidade da arte/educação, tanto no que diz respeito ao artista/professor/pesquisador que aprende enquanto ensina". Pimentel (2011) também enfatiza que "[...] assim como em relação ao educando, que constrói conhecimentos e vida cultural e pessoal nessa interação, as abordagens devem ser diversas e criativas" (Pimentel, 2011, p. 767). Nessa perspectiva, é fundamental que o professor de Arte reconheça e valorize as iniciativas inovadoras propostas pelos estudantes, promovendo um ambiente de aprendizagem colaborativo e estimulante.

Reforçando essa ideia, Carbonell (2002, p. 19) define inovação como um conjunto de "[...] intervenções, decisões e processos com certo grau de intencionalidade e sistematização, que visam modificar atitudes, ideias, culturas, conteúdos, modelos e práticas pedagógicas". O autor complementa que a inovação também envolve a admissão, "[...] de maneira renovadora, de novos projetos e programas, materiais curriculares, estratégias de ensino e aprendizagem, modelos didáticos e outras formas de organizar e gerenciar currículos, escolas e dinâmicas de sala de aula" (Carbonell, 2002, p. 19).

Baseando-se nas perspectivas de Carbonell (2002), Pimentel (2011) e Loyola (2016), observa-se que a gamificação, enquanto metodologia aplicada à arte-educação, promove o desenvolvimento da autonomia dos estudantes e a ampliação de seus conhecimentos. Essa abordagem não apenas estimula a criatividade e o engajamento, mas também fortalece a construção de saberes significativos, alinhados às demandas contemporâneas da educação em Arte. Dessa forma, a gamificação emerge como uma estratégia pedagógica inovadora, capaz de transformar práticas educativas e fomentar um ensino de Arte mais dinâmico, crítico e inclusivo.

No jogo de tabuleiro intitulado *Arte e Sabedoria*, os jogadores não apenas tiveram a oportunidade de aplicar seus conhecimentos sobre as quatro narrativas da Arte (artes visuais, artes da cena, música e dança), mas também de enfrentar desafios complexos, como: a) participar de simulações de compra e venda de obras de arte em leilões, utilizando uma moeda fictícia denominada *art-coen*; b) resolver casos de falsificação

de obras de arte clássica; e c) discutir e compreender a influência da indústria cultural através da popularização e monetização de obras de arte em plataformas de *streaming*.

Figura 1 : Tabuleiro, dado, cartas e art-coen confeccionados em cartolina: jogo *Arte e Sabedoria*, desenvolvido por estudantes do 8º ano



Fonte: Cassiano (2023)

Este jogo de tabuleiro foi estruturado de modo a não apenas reforçar os conhecimentos teóricos adquiridos pelos estudantes ao longo do curso, como promoveu uma imersão prática e crítica nas questões culturais e econômicas relacionadas à Arte. A abordagem multifacetada do jogo permitiu que os participantes explorassem as nuances da produção artística, sua recepção pelo público e os desafios éticos e práticos enfrentados no mundo contemporâneo da Arte.

Essa metodologia não apenas alinha-se com os objetivos educacionais de promover uma aprendizagem engajadora e significativa, como também enfatiza a aplicação prática dos conhecimentos teóricos, preparando os estudantes para compreenderem e analisarem criticamente as dinâmicas complexas do campo artístico e cultural.

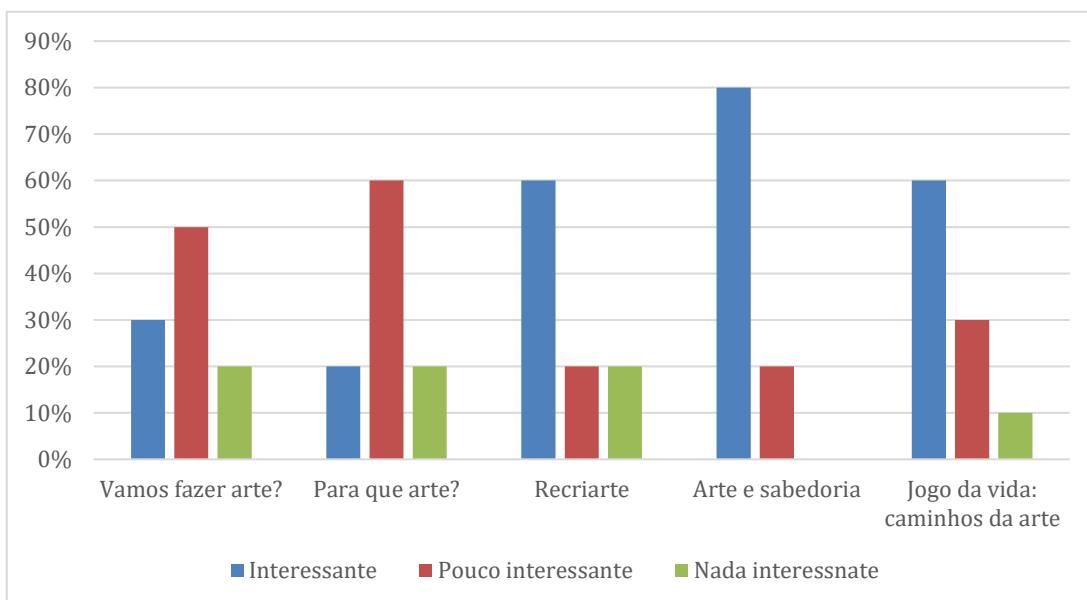
Considerando a dinâmica das unidades escolares como organismos vivos e diversos, as práticas docentes foram adaptadas para atender às necessidades individuais dos estudantes. Neste contexto, o professor que busca a emancipação de seus estudantes enfrenta o desafio de explorar novas linguagens, reconhecendo as Novas Tecnologias da Informação e Comunicação como ferramentas inovadoras e desafiadoras na construção de saberes e conhecimentos. Behrens (2013, p.77) enfatiza que:

[...] o docente inovador precisa ser criativo, articulador e, principalmente, parceiro de seus alunos no processo de aprendizagem. Nessa nova visão, o professor deve mudar o foco do ensinar para reproduzir conhecimento e passar a preocupar-se com o aprender e, em especial, o ‘aprender a aprender’, abrindo caminhos coletivos de busca e investigação para a produção do seu conhecimento e do seu aluno.

Essa abordagem destaca a importância da colaboração e da construção coletiva de conhecimento entre professor e estudantes, promovendo um ambiente educacional que estimula a autonomia, a criatividade e a capacidade de aprender continuamente. A adaptação das práticas docentes às realidades individuais dos estudantes, aliada ao uso estratégico das TICs, representa um passo significativo em direção a uma educação mais inclusiva e engajadora.

Com a conclusão da fase inicial do projeto, os estudantes foram orientados a realizar uma atividade que consistia em experimentar os jogos de tabuleiro desenvolvidos pelos grupos formados em sala de aula, com a incumbência de registrar as experiências obtidas durante essa interação. Na segunda fase do estudo, os discentes tiveram a oportunidade de revisar os caminhos previamente estabelecidos na concepção dos jogos, refinando aspectos estruturais e mecanismos de gamificação.

Gráfico 1: Preferências dos estudantes em relação aos jogos de tabuleiro com tema em Arte e suas narrativas



Fonte: Cassiano (2023)

Ao término dessa etapa, um novo desafio foi proposto de forma mais audaciosa: os jogos elaborados pelos estudantes de 8º e 9º anos foram intercambiados entre os grupos, com o objetivo de avaliar o nível de interesse e engajamento dos estudantes em

relação às produções desenvolvidas. Para essa avaliação, foram conduzidas entrevistas com quarenta estudantes que participaram da experimentação dos cinco jogos de tabuleiro criados, conforme o gráfico 1.

O estudo dos dados revelou que os jogos de tabuleiro projetados para a disciplina de Arte obtiveram uma recepção positiva entre os estudantes. O jogo mais popular, intitulado *Arte e Sabedoria*, foi considerado interessante por 80% dos participantes, sem que nenhum dos entrevistados o classificasse como nada interessante, indicando uma aceitação geral favorável. Esse resultado sugere que o jogo conseguiu engajar os estudantes de forma significativa, provavelmente devido à sua integração bem-sucedida de elementos de gamificação com o conteúdo artístico.

Observou-se uma diversidade de preferências entre os jogos. O jogo *Recriarte* também apresentou boa aceitação, com 60% dos estudantes o classificando como interessante. Essa distribuição positiva nas respostas sugere que diferentes abordagens e temáticas dentro dos jogos de tabuleiro de Arte foram bem recebidas, ampliando assim o alcance e o engajamento das práticas pedagógicas.

Por outro lado, o jogo *Para que Arte?* revelou-se menos popular, com apenas 20% dos estudantes considerando-o interessante e 20% o classificando como nada interessante. Esse resultado aponta para uma receptividade limitada em relação a essa proposta específica, sinalizando a necessidade de revisão ou ajuste em sua abordagem pedagógica para melhor atender às expectativas e interesses dos estudantes.

Esses achados destacam a importância de uma concepção cuidadosa e contextualizada dos recursos gamificados, considerando tanto os aspectos lúdicos quanto os pedagógicos, a fim de maximizar o engajamento e a aprendizagem significativa no ensino de Arte.

Em termos gerais, os resultados positivos destacam a eficácia da gamificação como estratégia para promover o interesse ativo dos estudantes na área de arte-educação. A utilização de elementos lúdicos e interativos nos jogos de tabuleiro não apenas engajou os estudantes, como demonstrou potencial para aprimorar o aprendizado e a compreensão dos conteúdos de Arte, alinhando-se às práticas pedagógicas inovadoras que buscam adaptar-se às novas demandas e estilos de aprendizagem dos participantes educacionais, como apontado por Kenski (2010).

Considerações finais

Este estudo explorou a implementação da gamificação no ensino de arte-educação em uma escola pública estadual do município de Mogi das Cruzes, São Paulo; abordando os desafios e as possibilidades dessa prática pedagógica inovadora. Ao longo das análises e discussões apresentadas, destacaram-se aspectos fundamentais que contribuem para uma reflexão crítica sobre o papel da Arte na formação integral dos estudantes.

Os resultados obtidos revelaram uma recepção positiva dos estudantes em relação aos jogos de tabuleiro desenvolvidos. O jogo *Arte e Sabedoria* se destacou como o mais popular, com 80% dos estudantes considerando-o interessante. O resultado indica não apenas um alto nível de engajamento, mas a eficácia da gamificação em integrar conteúdos de Arte de forma envolvente e educativa. Por outro lado, o jogo *Para que arte?* apresentou uma receptividade mais limitada, demonstrando a importância de ajustes e revisões contínuas nas práticas pedagógicas para melhor atender às expectativas e interesses dos estudantes.

A integração da gamificação nas práticas de ensino de Arte proporcionou uma experiência de aprendizagem dinâmica e interativa, alinhada com os princípios das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Essa abordagem não apenas despertou o interesse dos estudantes, como estimulou a reflexão crítica sobre temas culturais, estéticos e éticos relacionados à Arte. Seguindo a perspectiva de Cassiano e Sampaio (2024), a prática em arte-educação não deve se restringir a atividades meramente formais, mas, sim, promover um ambiente propício para a autonomia intelectual e criativa dos estudantes.

Embora os resultados tenham sido positivos, o estudo também identificou desafios significativos, como a escassez de recursos materiais e a gestão do tempo em sala de aula, que impactaram a implementação efetiva da gamificação. Esses desafios destacam a necessidade contínua de adaptação e inovação nas práticas pedagógicas, incorporando *feedbacks* dos estudantes e ajustando estratégias conforme as demandas educacionais emergentes.

Em síntese, a pesquisa evidenciou que a gamificação pode ser uma estratégia promissora para revitalizar o ensino de Arte, promovendo não apenas o engajamento dos estudantes, mas também o desenvolvimento de habilidades críticas e criativas essenciais para o presente. Ao superar as limitações estruturais e explorar as potencialidades das TICs, os professores de Arte podem transformar suas práticas pedagógicas, proporcionando experiências educacionais mais ricas e significativas para os estudantes.

Referências

- BARBOSA, Ana Mae. **Inquietações e mudanças no ensino da arte.** 4.ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- BEHRENS, Marilda Aparecida. **O paradigma emergente e a prática pedagógica.** 5ed. Petrópolis: Vozes, 2013.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC): educação é a base.** Brasília, DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf. Acesso em: 23 mar. 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. Conferência Nacional de Educação – CONAE 2010. **Construindo o Sistema Articulado de Educação:** O plano nacional de educação, diretrizes e estratégias de ação. 2010. Disponível em: https://pne.mec.gov.br/images/pdf/CONAE2010_doc_final.pdf. Acesso em: 8 ago. 2022.
- CARBONELL, Jaume. **A aventura de inovar:** a mudança na escola. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- CASSIANO, Thiago Francysco Rodrigues. **Diário de Bordo:** Sentidos e Permissões na Docência de Artes, Teatro e Processo Criativos. Obra não publicada – Instrumento Contínuo de Pesquisa. Universidade Federal do Tocantins, Campus de Palmas - Tocantins (2018 – 2024).
- CASSIANO, Thiago Francysco Rodrigues; SAMPAIO, Juliano Casimiro de Camargo. Partilha sensível e a corda de nó(s): emancipação e autonomia no ensino de Artes. **Revista Bakhtiniana, de Estudos do Discurso.** v.19, n.02. 2024 . Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bak/a/sMdHv9XkHsfcgSsNLPShycv/abstract/?format=html&lang=en#> Acesso em: 11 abril. 2024.
- FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. In: **RENOTE**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/download/41629/26409> Acesso em: 31 out. 2023.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** São Paulo: Paz e Terra, 2017.
- KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias:** o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2007.
- KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância.** Campinas: Papirus, 2010.
- LOYOLA, Geraldo Freire. **Professor-artista-professor:** materiais didático-pedagógicos

e ensino-aprendizagem em Arte. 2016. Tese (doutorado) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social:** teoria método e criatividade. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

MURR, Caroline Elisa. **Entendendo e aplicando a gamificação:** o que é, para que serve, potencialidades e desafios. Florianópolis: UFSC:UAB, 2020. Disponível em: <https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf>. Acesso em: 12 out. 2023.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. **Novas territorialidades e identidades culturais:** o ensino de arte e as tecnologias contemporâneas. Anais do Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. GERALDO, Sheila Cabo; COSTA, Luiz Cláudio (org.). Rio de Janeiro: ANPAP, p. 765-771, 2011. Disponível em: http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/ceav/lucia_gouvea_pimentel.pdf. Acesso em: 27 jan. 2023.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesqui-sa-ação.** 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

Submissão: 22/07/2024. **Aprovação:** 02/06/2025. **Publicação:** 29/08/2025.