

Estado da publicação: O preprint não foi publicado em outro meio.

Aprender Arte jogando: Contribuições da gamificação para o ensino nos Anos Finais do Ensino Fundamental

Ellen Cristina Roman

<https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.17135>

Submetido em: 2026-07-25

Postado em: 2026-07-31 (versão 1)

(AAAA-MM-DD)

Aprender Arte jogando: Contribuições da gamificação para o ensino nos Anos Finais do Ensino Fundamental

Learning Art through Play: Contributions of Gamification to Art Education in Elementary School

Aprender Arte jogando: Contribuciones de la gamificación para la enseñanza en los últimos años de la Educación Primaria

Ellen Cristina Roman¹

Universidade Estadual de Londrina (UEL)

<https://orcid.org/0009-0006-2196-8936>

<https://lattes.cnpq.br/3039347821359294>

RESUMO: O ensino da Arte na educação básica brasileira enfrenta desafios históricos e contemporâneos, como a desvalorização curricular, a redução da carga horária e as dificuldades de engajamento dos estudantes, sobretudo nos Anos Finais do Ensino Fundamental. Diante desse contexto, este artigo tem como objetivo analisar de que modo os jogos e as metodologias ativas, com ênfase na gamificação, podem contribuir para a qualificação do ensino de Arte, articulando ludicidade, experiência estética e aprofundamento conceitual. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de natureza bibliográfica e caráter explicativo, ancorada nos pressupostos da Pesquisa Educacional Baseada em Arte (PEBA). Como procedimento metodológico, realizou-se a análise crítica de três propostas gamificadas voltadas ao ensino de Arte: o jogo *Memoriarte*, o projeto *Art & Games* e o jogo *Museu Portátil*. A análise considerou os objetivos pedagógicos, as estratégias metodológicas e os impactos apontados pelas propostas no que se refere à motivação, à participação discente e ao desenvolvimento artístico. Os resultados indicam que o uso intencional e teoricamente fundamentado de jogos favorece a autonomia, a criatividade, o pensamento crítico e o engajamento dos estudantes, contribuindo para a construção de aprendizagens mais significativas. Conclui-se que a gamificação, quando integrada de forma consciente às práticas pedagógicas da Arte-Educação, configura-se como uma estratégia potente para a revitalização do ensino da Arte no contexto escolar.

PALAVRAS-CHAVE: ENSINO DE ARTE; GAMIFICAÇÃO; LUDICIDADE.

ABSTRACT: Art education in Brazilian basic education faces historical and contemporary challenges, such as curricular devaluation, reduced instructional time, and difficulties in student engagement, particularly in the final years of Elementary Education. In this context, this article aims to analyze how games and active methodologies, with an emphasis on gamification, can contribute to enhancing art education by articulating playfulness, aesthetic experience, and conceptual deepening. The study adopts a qualitative, explanatory, and bibliographic approach, grounded in the principles of Arts-Based Educational Research (ABER). As a methodological procedure, a critical analysis of three gamified proposals applied to art education was conducted: the game *Memoriarte*, the educational project *Art & Games*, and the game *Portable Museum*. The analysis focused on pedagogical objectives, methodological strategies, and reported impacts regarding student motivation, participation, and artistic

¹ Mestranda em Educação-PPEdu/UEL. ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-2196-8936>. E-mail: ellen.romanartes@uel.br. Professora no ensino público do estado do Paraná. Formada em Artes Visuais e História pela Universidade Estadual de Londrina (UEL) e Especialista em Educação Especial e Inclusiva (UNOPAR). Atualmente desenvolve projetos em sala de recursos multifuncionais para crianças e adolescentes com Altas Habilidades/ Superdotação.

development. The results indicate that the intentional and theoretically grounded use of educational games fosters autonomy, creativity, critical thinking, and student engagement, contributing to more meaningful learning experiences. It is concluded that gamification, when consciously integrated into art education practices, constitutes a powerful strategy for revitalizing art teaching in the school context.

KEY-WORDS: ART EDUCATION; GAMIFICATION; PLAYFULNESS.

RESUMEN: La enseñanza del Arte en la educación básica brasileña enfrenta desafíos históricos y contemporáneos, como la desvalorización curricular, la reducción de la carga horaria y las dificultades para el compromiso de los estudiantes, especialmente en los últimos años de la Educación Primaria. En este contexto, este artículo tiene como objetivo analizar de qué manera los juegos y las metodologías activas, con énfasis en la gamificación, pueden contribuir a la cualificación de la enseñanza del Arte, articulando ludicidad, experiencia estética y profundización conceptual. La investigación adopta un enfoque cualitativo, de carácter explicativo y bibliográfico, sustentado en los principios de la Investigación Educativa Basada en las Artes (IEBA). Como procedimiento metodológico, se realizó un análisis crítico de tres propuestas gamificadas aplicadas a la enseñanza del Arte: el juego *Memoriarte*, el proyecto educativo *Art & Games* y el juego *Museo Portátil*. El análisis se centró en los objetivos pedagógicos, las estrategias metodológicas y los impactos señalados en relación con la motivación, la participación estudiantil y el desarrollo artístico. Los resultados indican que el uso intencional y teóricamente fundamentado de juegos educativos favorece la autonomía, la creatividad, el pensamiento crítico y el compromiso de los estudiantes, contribuyendo a aprendizajes más significativos. Se concluye que la gamificación, cuando se integra de manera consciente a las prácticas pedagógicas de la Educación Artística, se configura como una estrategia potente para la revitalización de la enseñanza del Arte en el contexto escolar.

PALABRAS CLAVE: ENSEÑANZA DEL ARTE; GAMIFICACIÓN; LUDICIDAD.

Introdução

O ensino da disciplina de Arte no contexto da educação básica brasileira tem passado, nas últimas décadas, por transformações significativas, tanto no que se refere a seus objetivos formativos quanto às políticas curriculares que regulam sua presença no currículo escolar. Historicamente marcada por equívocos conceituais, descontinuidades e fragilidades estruturais, a disciplina ainda enfrenta desafios relacionados à redução da carga horária, à desvalorização institucional e ao desinteresse de parte dos estudantes, especialmente nos Anos Finais do Ensino Fundamental. Esse cenário tem contribuído para sentimentos de resignação entre docentes e para a dificuldade de consolidação de práticas pedagógicas significativas no ensino de Arte.

Diante desse contexto, embora a literatura educacional venha reconhecendo o potencial das metodologias ativas para o engajamento discente, ainda se observa uma lacuna no que se refere à sistematização de análises que articulem, de modo específico, a gamificação ao ensino de Arte, considerando suas dimensões estética, formativa e cultural. Grande parte das investigações concentra-se nos efeitos

motivacionais dos jogos, sem aprofundar suas implicações para os processos de criação, percepção e construção de sentidos próprios das linguagens artísticas.

Assim, este estudo parte da seguinte questão-problema: de que forma os jogos e as estratégias de gamificação podem potencializar o ensino de Arte nos Anos Finais do Ensino Fundamental, para além de seu caráter motivacional, contribuindo efetivamente para o desenvolvimento do conhecimento artístico, da criatividade e da autonomia dos estudantes? A partir dessa problemática, o objetivo geral deste estudo consiste em investigar de que maneira as metodologias ativas, com ênfase na gamificação, podem contribuir para o ensino de Arte nos Anos Finais do Ensino Fundamental, articulando ludicidade, reflexão estética e aprofundamento conceitual.

Como objetivos específicos, busca-se: analisar os fundamentos teóricos da gamificação e sua relação com o ensino de Arte; identificar e examinar propostas gamificadas aplicadas à educação artística em contexto escolar; e, compreender de que forma tais propostas contribuem para o engajamento, a autonomia, a criatividade e o desenvolvimento artístico dos estudantes. Do ponto de vista histórico, o ensino da Arte no Brasil tem suas raízes no período colonial, quando as expressões artísticas foram instrumentalizadas a serviço de projetos civilizatórios e religiosos, contribuindo para a marginalização das manifestações culturais indígenas e populares. Posteriormente, a Missão Artística Francesa consolidou um modelo acadêmico de matriz eurocêntrica, promovendo a elitização do saber artístico e o distanciamento das produções culturais nacionais. A criação da Academia Imperial de Belas Artes marcou, assim, a institucionalização do ensino da Arte no âmbito formal, refletindo concepções técnicas, normativas e elitistas, centradas na cópia de modelos europeus e na valorização de padrões estéticos hegemônicos (BARBOSA; COUTINHO, 2011; FERRAZ; FUSARI, 2009).

No século XX, movimentos como a Semana de Arte Moderna de 1922 e as influências da Escola Nova impulsionaram mudanças conceituais relevantes, ao enfatizar a liberdade criadora, a expressão subjetiva e o papel humanista da arte na formação do sujeito.

Apesar desses avanços, o ensino da Arte permaneceu, em muitos contextos, fragmentado e excessivamente técnico até a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/1996, que reconheceu a Arte como componente curricular obrigatório, dotado de estatuto epistemológico próprio e estruturado em múltiplas linguagens (BRASIL, 1996).

A justificativa deste trabalho fundamenta-se na necessidade de revitalizar o ensino da Arte, frequentemente desvalorizado no currículo escolar, por meio de práticas pedagógicas inovadoras que integrem teoria, prática e ludicidade. A prática artística desempenha papel central na formação integral dos estudantes, ao favorecer a imaginação, a criatividade, a sensibilidade estética e a consciência cultural e crítica. Assim, investigar o uso de jogos e da gamificação no ensino de Arte revela-se pertinente tanto do ponto de vista pedagógico quanto científico.

Parte-se, ainda, da hipótese de que a utilização de jogos e estratégias de gamificação no ensino de Arte pode ampliar o engajamento dos estudantes, favorecer aprendizagens mais significativas e contribuir para o desenvolvimento da criatividade, da autonomia e do pensamento crítico nos Anos Finais do Ensino Fundamental. Supõe-se, também, que tais estratégias possibilitam a superação de práticas pedagógicas excessivamente tradicionais, aproximando os conteúdos artísticos da realidade e dos interesses dos estudantes.

Nesse contexto, o presente estudo propõe-se a investigar o potencial dos jogos e das metodologias ativas no ensino da Arte nos Anos Finais do Ensino Fundamental, considerando os desafios históricos e contemporâneos que atravessam a disciplina. Ao articular fundamentos teóricos sobre educação artística e gamificação, a pesquisa busca contribuir para a reflexão sobre práticas pedagógicas que favoreçam o engajamento discente, o desenvolvimento da criatividade e a construção de aprendizagens significativas.

A investigação desenvolve-se a partir de um percurso metodológico voltado à análise de estudos e práticas educativas que abordam o uso de jogos e metodologias ativas no ensino da Arte.

Metodologia

A presente pesquisa caracteriza-se como bibliográfica, de abordagem qualitativa, com delineamento explicativo, tendo como objetivo compreender de que forma o uso de jogos e estratégias gamificadas pode contribuir para o ensino de Arte nos Anos Finais do Ensino Fundamental.

Segundo Gil (2008), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de materiais já elaborados, como livros, artigos científicos, teses e dissertações, e não se limita à descrição das fontes, exigindo análise crítica, sistemática e interpretativa

do material selecionado. Desse modo, o pesquisador assume uma postura ativa na produção do conhecimento, articulando diferentes perspectivas teóricas e organizando as informações em consonância com os objetivos do estudo.

A investigação adota caráter explicativo, uma vez que busca compreender, de maneira aprofundada, os fatores que influenciam o uso de jogos no ensino de Arte, especialmente no que se refere à ludicidade, à motivação e ao engajamento dos estudantes. Conforme Gil (2008), esse tipo de pesquisa tem como finalidade identificar e analisar as causas ou fatores que contribuem para a ocorrência dos fenômenos investigados, possibilitando maior compreensão das relações entre práticas pedagógicas e processos de aprendizagem.

O estudo fundamenta-se na Pesquisa Educacional Baseada em Arte (PEBA), entendida como uma metodologia que utiliza processos artísticos como meios de investigação e compreensão de questões educacionais (TELLES, 2006). A adoção da Pesquisa Educacional Baseada em Arte (PEBA) possibilita a análise de práticas pedagógicas em Arte a partir de uma perspectiva sensível e reflexiva, reconhecendo os processos criativos, os registros e as experiências estéticas como fontes legítimas de produção de conhecimento no campo educacional, especialmente no que se refere às linguagens artísticas e às formas de aprender por meio da experiência.

Como procedimento metodológico, realizou-se o levantamento e a análise de três artigos científicos produzidos por pesquisadores da área de Artes Visuais que abordam o uso de jogos e atividades gamificadas no ensino de Arte nos Anos Finais do Ensino Fundamental. As propostas analisadas foram selecionadas a partir de critérios qualitativos, considerando: a sua aplicação ou direcionamento ao ensino de Arte nos Anos Finais do Ensino Fundamental; a incorporação explícita de elementos de jogos e princípios da gamificação; a articulação entre ludicidade, experiência estética e objetivos pedagógicos, e, a relevância das propostas no campo da Arte-Educação, evidenciada por registros acadêmicos, relatos de aplicação ou sistematizações teóricas. A escolha dos jogos *Memoriarte*, *Art & Games* e *Museu Portátil* justifica-se por apresentarem diferentes abordagens gamificadas e potencial formativo no desenvolvimento artístico dos estudantes.

A análise das propostas foi organizada a partir de categorias pedagógicas fundamentadas nos estudos de Lopes (2000), Moran (2018) e Ferraz e Fusari (2009), considerando aspectos como engajamento, autonomia, criatividade, participação discente e articulação entre ludicidade e aprendizagem artística. Essas categorias

orientaram a leitura crítica dos jogos, permitindo identificar convergências entre os objetivos pedagógicos, as estratégias metodológicas e os potenciais impactos no ensino de Arte. Para fins analíticos, foram considerados:

- Os objetivos pedagógicos explicitados em cada proposta;
- Os tipos de jogos e dinâmicas utilizadas;
- As estratégias metodológicas adotadas, e,
- Os impactos relatados no engajamento, na participação discente e no desenvolvimento artístico.

Esses critérios possibilitaram uma leitura comparativa e interpretativa das propostas analisadas, permitindo compreender não apenas seus resultados, mas também os princípios pedagógicos que orientam o uso dos jogos no ensino de Arte.

No âmbito das pesquisas educacionais, a pesquisa bibliográfica contribui para o aprofundamento das discussões teóricas e para a proposição de reflexões que podem subsidiar práticas pedagógicas e futuras investigações no campo da educação. Conforme apontam Ferraz e Fusari (2009), os desafios contemporâneos do ensino de Arte demandam práticas pedagógicas que valorizem a expressão individual e coletiva, a diversidade cultural e a participação ativa dos estudantes, aspectos que dialogam com o uso de jogos e propostas gamificadas no contexto escolar.

Conceitos fundamentais sobre gamificação e aprendizagem em Arte

Para entender a participação do estudante, Moran (2018) analisa as múltiplas interfaces e situações que ampliam e contribuem na abordagem das metodologias ativas, como exemplo, a aprendizagem por histórias e jogos. Essa linguagem de jogos (gamificação), segundo o autor “estão cada vez mais presentes na escola e são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real” (MORAN, 2018, p. 67).

Nesse sentido, Moran (2018) ressalta que as novas gerações apresentam grande afinidade com jogos, sistema de recompensas e estão intimamente ligados com a competição e ações colaborativas ou que presumem estratégias de etapas e/ou níveis de desenvolvimento, trata-se de métodos que estão cada vez mais próximos de diversas áreas de conhecimento e promovem a interação entre pares.

É nesse contexto que as metodologias ativas, com destaque para a gamificação, emergem como respostas às demandas de engajamento e significatividade no ensino contemporâneo (MORAN, 2018; LOPES, 2000). A gamificação pode ser compreendida como a incorporação intencional de elementos próprios dos jogos, como regras, pontuação, desafios, competição e colaboração, em contextos educativos, com o objetivo de ampliar a motivação, a participação e o envolvimento dos estudantes no processo de aprendizagem (DETERDING *et al.*, 2011; BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014).

Sob a perspectiva sociocultural, Vygotsky (1984 *apud* RAMOS; LEÃO; SCHNEIDER, 2020) reforça o papel da mediação social e da Zona de Desenvolvimento Proximal, elementos presentes na dinâmica dos jogos educativos que promovem aprendizagens colaborativas e contextualizadas. Nesse sentido, os jogos constituem espaços privilegiados de interação, nos quais os sujeitos constroem conhecimentos de forma compartilhada.

Vygotsky enfatizou o papel das ferramentas culturais como a linguagem e os símbolos no desenvolvimento cognitivo, além de “[...] outros elementos presentes no ambiente humano impregnados de significado cultural [...]” (REGO, 2012, p. 58) que permeiam as relações das pessoas com o mundo.

Nos ambientes gamificados, essas “ferramentas culturais” podem ser representadas por regras de jogos, pontuações, avatares e outros elementos que moldam o comportamento e o aprendizado do jogador, funcionando como mediadores cognitivos. Mais do que um recurso metodológico, o jogo, quando situado no campo de ensino de Arte, passa a operar como experiência estética e formativa.

Ferraz e Fusari (2009) enfatizam a ludicidade como componente essencial para o desenvolvimento humano, destacando que o jogo é instrumento para autonomia, criatividade e construção de sentidos. Nesse sentido a gamificação, quando planejada com intencionalidade didática, transcende a mera motivação, tornando-se metodologia capaz de transformar a experiência educacional em processo ativo e prazeroso (KISHIMOTO, 2021 *apud* SILVA; SOARES, 2023).

Desafios e contribuições

Para refletir sobre os desafios enfrentados pela arte na escola, assim como as dificuldades relacionadas ao ensino e à formação dos professores, é imprescindível

considerar o contexto pós-moderno, caracterizado pela pluralidade de sentimentos e por uma noção multicultural marcada pela (des)construção de identidades. Tal cenário exige diferentes posturas e atitudes por parte dos docentes para viabilizar mudanças efetivas no processo educativo.

Nesse contexto, Lavelberg (2003) destaca a importância de que o professor de Arte possua experiências pessoais em processos de criação artística, em consonância com as diretrizes dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Tais vivências favorecem a apropriação de conhecimentos técnicos e estéticos necessários à transposição didática dos conteúdos teóricos para a prática pedagógica, contemplando atividades que envolvem a produção, a apreciação e a reflexão sobre a arte enquanto manifestação cultural.

A partir das contribuições de Lopes (2000), compreende-se que o jogo, ao reunir componentes de envolvimento e desafio, desperta o interesse dos estudantes e os coloca como sujeitos ativos no processo de aprendizagem. A autora destaca, ainda, que a própria confecção das atividades jogáveis pode ser mais significativa e mobilizadora do que apenas a participação passiva no jogo, pois amplia o envolvimento, a autonomia e a autoria dos participantes. Nesse sentido, Lopes (2000) sistematiza um conjunto de objetivos pedagógicos associados ao uso de jogos no contexto escolar, os quais orientam a análise das propostas investigadas neste estudo.

Entre esses objetivos, destacam-se: o trabalho com a ansiedade; a revisão de limites; a redução das crenças negativas sobre a própria capacidade de realização; o desenvolvimento da autonomia e a diminuição da dependência; o aprimoramento da coordenação motora; o desenvolvimento da organização espacial; a melhora do controle segmentar; o aumento da atenção e da concentração; o desenvolvimento da antecipação e de estratégias; o trabalho com a discriminação auditiva; a ampliação do raciocínio lógico; o desenvolvimento da criatividade; a percepção de figura e fundo; e a compreensão do próprio jogo como experiência formativa (LOPES, 2000, p. 38–47).

Ao considerar, especificamente, os objetivos relacionados ao desenvolvimento da organização espacial, à discriminação auditiva, à criatividade e à percepção de figura e fundo, torna-se evidente a estreita relação entre esses princípios e o campo das linguagens artísticas. Tais aspectos dialogam diretamente com os processos de criação, percepção estética e construção de sentidos, reforçando a pertinência do uso de jogos como estratégia pedagógica no ensino da Arte.

Propostas gamificadas no ensino de Arte

As propostas analisadas evidenciam que o uso de jogos no ensino de Arte não se limita à dinamização das aulas, mas opera como dispositivo pedagógico que reorganiza as relações entre conteúdo, estudante e professor. Embora apresentem formatos distintos, jogo de memória, jogo digital colaborativo e jogo de tabuleiro, todas convergem ao promover a participação ativa, a tomada de decisões e a construção coletiva de sentidos.

Observam-se, contudo, diferenças relevantes quanto ao grau de autonomia discente, à mediação docente e à complexidade conceitual mobilizada, o que evidencia que a gamificação não constitui uma metodologia homogênea, mas um campo de possibilidades pedagógicas que exige planejamento intencional e adequação ao contexto escolar.

Ao considerar os objetivos pedagógicos elencados por Lopes (2000), especialmente aqueles relacionados à organização espacial, à criatividade, à percepção de figura e fundo e à discriminação auditiva, torna-se evidente a consonância entre os princípios do jogo e os processos constitutivos das linguagens artísticas. No ensino de Arte, tais dimensões não se restringem a habilidades técnicas, mas integram processos de percepção estética, experimentação sensível e construção simbólica.

Nesse sentido, a gamificação, quando orientada por fundamentos do ensino da Arte, potencializa não apenas o engajamento dos estudantes, mas também a ampliação de suas formas de ver, interpretar e produzir imagens, sons e narrativas visuais.

Para tanto, foram selecionados os seguintes estudos: o Jogo Memoriarte, desenvolvido por Raffaella Santos; o projeto educacional Art & Games, idealizado por Heloísa Silva e Arlete Petry; e o jogo educativo Museu Portátil, elaborado por Hofstaetter *et al.* (2018). Tais propostas foram escolhidas por sua atuação direcionada aos estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental.

O jogo Memoriarte, criado por Santos (2013), é uma adaptação do tradicional jogo de memória voltada para o ensino da arte contemporânea. Destaca-se pela promoção da autonomia dos alunos, pois as regras permitem o jogo sem dependência direta do professor, favorecendo a atenção e a concentração durante a atividade. Além

disso, o jogo estimula a pesquisa e a fixação do conteúdo de forma lúdica, combinando o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos estudantes.

Santos (2013) enfatiza que o professor tem papel fundamental no direcionamento dos conteúdos e que o jogo funciona como uma ferramenta que une o divertimento à construção do conhecimento, aproximando a experiência pedagógica da ludicidade sem perder o rigor intelectual. Alinhado com os objetivos pedagógicos de Lopes (2000), o Memoriarte contribui para o desenvolvimento da autonomia e da concentração, sendo um recurso eficaz para diversificar as metodologias de ensino na disciplina de Arte.

O projeto Art & Games, desenvolvido por Silva e Petry (2021), envolve a criação colaborativa de jogos digitais pelos próprios alunos, integrando os conteúdos da disciplina de Artes com os objetivos da BNCC. Aplicado em uma comunidade vulnerável, o projeto destacou-se por fortalecer a autoconfiança, a criticidade e a autonomia dos estudantes, além de estimular habilidades cognitivas como atenção, concentração, criatividade e raciocínio lógico.

A produção dos jogos ocorreu em um contexto de recursos limitados, o que incentivou a reflexão sobre o papel da tecnologia na educação artística. A metodologia colaborativa permitiu que os alunos se tornassem autores críticos de suas criações, promovendo também o trabalho coletivo e a argumentação sobre os elementos que compõem um jogo. O projeto exemplifica a potencialidade da gamificação para promover aprendizagens significativas e a construção de uma nova narrativa educativa, integrando arte, tecnologia e desenvolvimento pessoal.

Proposto por Hofstaetter *et al.* (2018), o Museu Portátil é um jogo de tabuleiro que aproxima alunos do acervo museológico, promovendo desafios curatoriais que estimulam reflexão crítica, criatividade e interação social. O jogo fomenta habilidades cognitivas, sociais e motoras, ampliando a compreensão sobre o papel social da arte. O Museu Portátil demonstra a importância da atualização docente e de materiais lúdicos que envolvem os estudantes de forma significativa e crítica.

O jogo apresenta temas gerais como “paisagem urbana, corpo, memória, cotidiano, feminino, natureza morta, formas e cores” e foi experimentado e testado em diferentes escolas, nas quais se verificou o cumprimento das funções pretendidas por seus autores. Nesse sentido, conforme destacam Hofstaetter *et al.* (2018),

[...] de disparador de diálogos, discussões, reflexões e interações entre os participantes. O jogo tem possibilitado a criação e a invenção, pois os temas curatoriais suscitam relações inusitadas entre as imagens das obras e cada

grupo de jogadores responde de modo singular à sua utilização. Uma das características destacadas por jogadores é que a cada edição de jogo, uma nova experiência acontece. Sempre que o jogo for jogado novamente, outra situação será criada e outras ideias surgirão no contato com as obras (HOFSTAETTER *et al.*, 2018, p. 9).

Dessa forma, o jogo ocupa um papel relevante no ensino da Arte ao não fixar significados pré-determinados, permitindo que eles emergjam da experiência com a associação de imagens e da interação entre os participantes. Esse caráter relacional, construído no encontro com o outro e no espaço de experimentação, favorece a produção de sentidos singulares, promovendo a cada jogada ou partida a emergência de novas leituras e possibilidades expressivas.

A Pesquisa Educacional Baseada em Arte (PEBA) valoriza abordagens investigativas sensíveis e criativas, facilitando a reflexão crítica dos professores sobre suas práticas por meio da estética e da narrativa visual (TELLES, 2006). A combinação da PEBA com a gamificação possibilita uma prática pedagógica que articula teoria, experiência estética e inovação metodológica.

Para a efetividade dessas estratégias, destaca-se a importância da formação continuada docente, que deve contemplar tanto o domínio dos conteúdos artísticos quanto o uso pedagógico consciente das tecnologias e jogos (BIASOLI, 2007). Pillar e Dorneles (2020) ressaltam a necessidade de reelaboração constante das práticas, tornando-as mais significativas e conectadas à realidade dos alunos.

Considerações finais

Os resultados deste estudo indicam contribuições relevantes do uso de jogos no ensino de Arte, especialmente quando associados a propostas fundamentadas na gamificação e nas metodologias ativas. Entretanto, é necessário reconhecer os limites da pesquisa, que se concentrou na análise bibliográfica de experiências já desenvolvidas, sem contemplar a observação direta de práticas em sala de aula. Essa delimitação aponta para a importância de investigações futuras de caráter empírico, capazes de acompanhar processos de implementação, mediação docente e recepção discente das estratégias gamificadas no cotidiano escolar.

Ainda assim, a análise realizada evidencia que a gamificação, quando articulada aos fundamentos da Arte-Educação e compreendida como experiência estética, reflexiva e formativa, configura-se como uma estratégia pedagógica potente

para a revitalização do ensino da Arte nos Anos Finais do Ensino Fundamental. Ao promover envolvimento, participação ativa e construção de sentidos, os jogos ampliam as possibilidades de aprendizagem, deslocando o estudante da posição de receptor passivo para a de sujeito do processo educativo.

A compreensão desse potencial pedagógico demanda, contudo, o reconhecimento do percurso histórico do ensino da Arte no Brasil, marcado por tensões entre projetos culturais dominantes, elitização do conhecimento artístico e esforços de democratização. Desde o período colonial, as práticas artísticas foram instrumentalizadas a serviço de fins civilizatórios e religiosos, frequentemente desconsiderando as expressões culturais indígenas e populares. Com a Missão Artística Francesa, consolidou-se um modelo acadêmico de matriz eurocêntrica, aprofundando a separação entre a arte erudita e as práticas culturais locais. A institucionalização do ensino artístico, desde a Academia Imperial de Belas Artes até sua inserção formal nos currículos escolares, acompanhou transformações políticas e sociais que deixaram um legado complexo, repleto de desafios, mas também de possibilidades de inovação pedagógica.

Ao longo do século XX, apesar de movimentos modernizadores que buscaram renovar as linguagens artísticas, o ensino da Arte nas escolas permaneceu, em muitos contextos, fragmentado e centrado na reprodução de conteúdos. A legislação que reconheceu a Arte como componente curricular com estatuto próprio representou um avanço significativo, ao ampliar o reconhecimento das diversas linguagens artísticas e incentivar abordagens mais integradoras. Contudo, persistem desafios relacionados à valorização da expressão individual e coletiva, à promoção da diversidade cultural e ao engajamento efetivo dos estudantes nos processos de criação e reflexão estética.

Nesse contexto, as metodologias ativas, com destaque para a gamificação, associam-se à ludicidade como eixo estruturante do processo de aprendizagem em Arte. A ludicidade, compreendida não como mero entretenimento, mas como dimensão formativa que mobiliza afetos, percepções e processos cognitivos, favorece a participação ativa e a construção de aprendizagens significativas. O uso intencional de jogos possibilita articular experiência estética, reflexão crítica e engajamento, contribuindo para o desenvolvimento da criatividade, da autonomia e do pensamento crítico dos estudantes.

A análise dos jogos *Memoriarte*, *Art & Games* e *Museu Portátil* evidenciou que a gamificação, quando orientada por intencionalidade pedagógica e fundamentação

teórica consistente, constitui uma estratégia potente para o ensino da Arte nos Anos Finais do Ensino Fundamental. As propostas analisadas demonstram que os jogos podem favorecer a autonomia, a criatividade, o pensamento crítico e o envolvimento discente, reafirmando a importância de práticas pedagógicas que integrem ludicidade, reflexão estética e participação ativa.

Por fim, destaca-se que o trabalho docente deve ser compreendido como um processo contínuo de reflexão, formação e atualização, voltado à reinvenção das práticas pedagógicas e ao estabelecimento de conexões significativas entre a realidade dos estudantes e o espaço escolar. Para cumprir seu papel formativo e transformador, o ensino da Arte precisa assumir um caráter plural, integrador e dialógico, valorizando a diversidade cultural, as novas linguagens e as múltiplas formas de expressão que emergem na contemporaneidade.

Reconhecer a arte como espaço de produção de sentido, resistência e construção de subjetividades mostra-se fundamental para a promoção de uma educação emancipatória. Ainda que tais reflexões não se esgotem neste estudo, elas reforçam a necessidade de práticas pedagógicas que valorizem a experiência estética, a diversidade cultural e a participação ativa dos estudantes no contexto escolar.

Nesse sentido, o estudo contribui para a reflexão sobre o ensino da Arte ao evidenciar que a gamificação, quando fundamentada teoricamente e integrada à experiência estética, pode ampliar o engajamento discente e favorecer aprendizagens significativas. Ao articular diferentes propostas gamificadas e referenciais do ensino de Arte, a pesquisa oferece caminhos metodológicos que podem inspirar práticas pedagógicas mais sensíveis, criativas e contextualizadas nos Anos Finais do Ensino Fundamental.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane (orgs.). Ensino da Arte no Brasil: uma história que vai da dependência à antropofagia. **Ensino da arte no Brasil: Aspectos históricos e metodológicos**. São Paulo: UNESP/RedeFor, 2011. Cap. I, p. 04-36. Disponível em: https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40427/3/2ed_art_m1d2.pdf. Acesso em 13 jan. 2026.

BARBOSA, George Bomfim *et al.*. **A arte, o lúdico e a aprendizagem: um olhar sobre o olhar discente**. Anais III CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em: <https://dc-mx.9c1c5777875a.conedu.com.br/artigo/visualizar/26543>. Acesso em 13 jan. 2026.

BIASOLI, Carmen Lúcia Abadie. **A formação do professor de Arte: do ensaio... à encenação**. 3. ed. Campinas, SP: Papirus Editora, 2007.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF, 1996.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/web/up/74/o/Livro_Gamification_princi%C3%ACpios_e_estrategie%C3%ACgias.pdf. . Acesso em 13 jan. 2026.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. **Gamificação na construção de histórias em quadrinhos hipermídia para a aprendizagem**. FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (Orgs.). Gamificação na Educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p.166-191. Disponível em: https://biblioteca.unisced.edu.mz/bitstream/123456789/2261/3/Gamificacao_na_Educacao%20%281%29.pdf. Acesso em 13 jan. 2026.

DETERDING, Sebastian. Gamification: using game design elements in non-gaming contexts. **Conference on Human Factors in Computing Systems**. Vancouver, 2011. p. 1-4. Disponível em: <http://gamificationresearch.org/wp-content/uploads/2011/04/01-Deterding-Sicart-Nacke-OHara-Dixon.pdf>. Acesso em 13 jan. 2026.

DETERDING, Sebastian. Gamification: designing for motivation. **Interactions**, v.19, n. 4, p. 14-17, jul. /ago., 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Sebastian-Deterding/publication/244486331_Gamification_Designing_for_motivation/links/0a85e53a049814673c000000/Gamification-Designing-for-motivation.pdf. Acesso em 13 jan. 2026.

DIAS, Belidson; IRWIN, Rita L. (Orgs.). **Pesquisa Educacional Baseada em Arte: A/r/tografia**. Santa Maria, RS: Ed. UFSM, 2023.

FERRAZ, Maria Heloísa C.; FUSARI, Maria F. de Rezende. **Metodologia do Ensino de Arte: fundamentos e proposições**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. ISBN 978-85-224-5142-5.

HOFSTAETTER, Andrea. Museu portátil: jogo e aprendizagem em Artes Visuais. **28º Seminário Nacional de Arte e Educação e 9º Encontro de Pesquisa em Arte - ISSN 2359-6120 (online)**, [S. l.], v. 26, n. 26, p. p.343–354, 2018.

Disponível em: <https://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/Anaissem/article/view/549>. Acesso em: 13 jan. 2026.

IABELBERG, Rosa. **Arte-educação modernista e pós-modernista: fluxos**. 2015. Tese (Livre-docência) – Departamento de Metodologia do Ensino e Educação Comparada, Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/livredocencia/48/tde-16082016-161014/publico/lavalbergRosaTeseLD.pdf>. Acesso em 13 jan. 2026.

IABELBERG, Rosa. **Para gostar de aprender arte: sala de aula e formação de professores**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos da Educação: criar, fazer, jogar**. 3. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2000.

PILLAR, Analice Dutra; DORNELES, Bruno. A gamificação e suas críticas: uma leitura dos jogos a partir da arte-educação. **ANTARES: Letras e Humanidades**, [S. l.], v. 12, n. 28, p. 341–365, 2020. Disponível em: <https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/antares/article/view/9195>. Acesso em: 13 jan. 2026.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. [livro eletrônico]. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

DE AVILA DOS SANTOS, Júlia; LUIS CASTRO DE FREITAS, André. Gamificação Aplicada a Educação: Um Mapeamento Sistemático da Literatura. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 15, n. 1, 2017. DOI: 10.22456/1679-1916.75127. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/75127>. Acesso em: 13 jan. 2026.

SANTOS, Rafaella Clarice Rodrigues. Jogar e estudar? Uma reflexão acerca do uso e da produção de jogos didáticos no ensino de artes. **VII Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade**, 2013, São Cristóvão. Anais [...]. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2013. Disponível em <https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/9828/23/22.pdf>. Acesso em 13 jan. 2026.

TELLES, João A. Pesquisa educacional com base nas artes: pensando a educação dos professores como experiência estética. **Educação e Pesquisa**. São Paulo, v. 32, n. 3, p. 509-530, set./dez. 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1517-97022006000300006>. Acesso em 13 jan. 2026.

DECLARAÇÃO DE CONFLITO DE INTERESSES

A autora declara que não há conflito de interesses com o presente artigo.



Critérios SciELO Brasil

Formulário de conformidade com a Ciência Aberta

Por meio deste formulário, os autores informam ao periódico sobre a conformidade do manuscrito com as práticas de comunicação da Ciência Aberta. Os autores são solicitados a informar: a) se o manuscrito é um *preprint* e, em caso positivo, sua localização; b) se dados, códigos de programas e outros materiais subjacentes ao texto do manuscrito estão devidamente citados e referenciados; e c) se aceitam as opções de abertura no processo de avaliação por pares.

Preprints

Depósito do manuscrito em um servidor de *preprints* reconhecido pelo periódico.

O manuscrito é um <i>preprint</i> ?	
(x)	Sim - Nome do servidor de <i>preprints</i> : DOI do <i>preprint</i> :
()	Não

Disponibilidade de dados de pesquisa e outros materiais

Autores são encorajados a disponibilizar todos os conteúdos (dados, códigos de programa e outros materiais) subjacentes ao texto do manuscrito anteriormente ou no momento da publicação. Exceções são permitidas em casos de questões legais e éticas. O objetivo é facilitar a avaliação do manuscrito e, se aprovado, contribuir para a preservação e reuso dos conteúdos e a reprodutibilidade das pesquisas.

Os conteúdos subjacentes ao texto do manuscrito já estão disponíveis em sua totalidade e sem restrições ou assim estarão no momento da publicação?	
(x)	Sim: (x) os conteúdos subjacentes ao texto da pesquisa estão contidos no manuscrito (x) os conteúdos já estão disponíveis () os conteúdos estarão disponíveis no momento da publicação do artigo Seguem títulos e respectivas URLs, números de acesso ou DOIs dos arquivos dos conteúdos subjacentes ao texto do artigo (use uma linha para cada dado):
()	Não: () os dados estão disponíveis sob demanda dos pareceristas () os dados estarão disponíveis sob demanda aos autores após a publicação – condição justificada no manuscrito () os dados não podem ser disponibilizados publicamente. Justifique a seguir:

Aberturas na avaliação por pares

Os autores poderão optar por um ou mais meios de abertura do processo de *peer review* oferecidos pelo periódico.

Quando oferecida a opção, os autores concordam com a publicação dos pareceres da avaliação de aprovação do manuscrito?	
☒ (x)	Sim
☐ ()	Não
Quando oferecida a opção, os autores concordam em interagir diretamente com pareceristas responsáveis pela avaliação do manuscrito?	
☒ (x)	Sim
☐ ()	Não

Informações sobre Ética na Pesquisa e uso de recursos de Inteligência Artificial (IA)

I. Dados da aprovação Ética

- ☒ (x) O estudo não envolve seres humanos.
☐ () O estudo envolve seres humanos. Ao marcar essa opção informe os dados da aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa.

Nome do Comitê:

Número do registro:

Data de aprovação:

Antes de responder as questões relativas ao uso de Inteligência Artificial (IA) leia o documento [Orientações para autores, avaliadores e editores sobre o uso de IA em manuscritos submetidos à Educação em Revista](#)

II. Declaração quanto ao uso de recursos de Inteligência Artificial (IA) no processo de escrita do artigo

Sinalize a opção que mais se adequa ao uso de inteligência artificial de forma ética na escrita do artigo.

- O (a) autor (a) utilizou recursos de IA em alguma etapa da produção do artigo?
☐ () Sim
☒ (x) Não
- Caso tenha sido utilizado algum recurso de IA: o (a) autor (a) revisou criticamente o conteúdo gerado e assume responsabilidade plena por sua exatidão e originalidade?
☐ () Sim
☐ () Não
☒ (x) Não se aplica, pois não foi utilizado IA
- Caso tenha sido utilizada algum recurso de IA: todas as informações de uso da IA encontram-se apresentadas no artigo de forma transparente, contemplando, quando aplicáveis, os *prompts* utilizados?
☐ () Sim

- ☐ Não
☒ Não se aplica, pois não foi utilizado IA

4. Caso tenha sido utilizada algum recurso de IA: foram tomadas medidas de mitigação de risco do uso da IA no processo de produção da pesquisa?

- ☐ Sim
☐ Não
☒ Não se aplica, pois não foi utilizado IA

5. Caso tenha sido utilizada algum recurso de IA: foram adotadas medidas para garantir que o uso de IA não violou princípios éticos, como confidencialidade de dados, consentimento informado ou direitos autorais?

- ☐ Sim
☐ Não
☒ Não se aplica, pois não foi utilizado IA

Descrição do processo de uso da IA:

Para a elaboração desse manuscrito foi utilizada o recurso de Inteligência Artificial (nome da ferramenta) para a realização da(s) seguinte (s) atividade(s): (detalhar as atividades desenvolvidas). O (a) autor (a) declara que todo o material derivado de tal processo foi revisado e o (a) autor (a) assume total responsabilidade por todo o conteúdo do manuscrito.

Data: 25/07/2026

Assinatura(s):



Ellen Cristina Roman

Este preprint foi submetido sob as seguintes condições:

- Os autores declaram que os necessários Termos de Consentimento Livre e Esclarecido de participantes ou pacientes na pesquisa foram obtidos e estão descritos no manuscrito, quando aplicável.
- Os autores declaram que a elaboração do manuscrito seguiu as normas éticas de comunicação científica.
- Os autores declaram que estão cientes que são os únicos responsáveis pelo conteúdo do preprint e que o depósito no SciELO Preprints não significa nenhum compromisso de parte do SciELO, exceto sua preservação e disseminação.
- Os autores declaram que os dados, aplicativos e outros conteúdos subjacentes ao manuscrito estão referenciados.
- O manuscrito depositado está no formato PDF.
- Os autores declaram que a pesquisa que deu origem ao manuscrito seguiu as boas práticas éticas e que as necessárias aprovações de comitês de ética de pesquisa, quando aplicável, estão descritas no manuscrito.
- Os autores declaram que uma vez que um manuscrito é postado no servidor SciELO Preprints, o mesmo só poderá ser retirado mediante pedido à Secretaria Editorial do SciELO Preprints, que afixará um aviso de retratação no seu lugar.
- Os autores concordam que o manuscrito aprovado será disponibilizado sob licença [Creative Commons CC-BY](#).
- O autor submissor declara que as contribuições de todos os autores e declaração de conflito de interesses estão incluídas de maneira explícita e em seções específicas do manuscrito.
- Os autores declaram que o manuscrito não foi depositado e/ou disponibilizado previamente em outro servidor de preprints ou publicado em um periódico.
- Caso o manuscrito esteja em processo de avaliação ou sendo preparado para publicação mas ainda não publicado por um periódico, os autores declaram que receberam autorização do periódico para realizar este depósito.
- O autor submissor declara que todos os autores do manuscrito concordam com a submissão ao SciELO Preprints.