

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
CÂMPUS CIDADE DE GOIÁS
DEPARTAMENTO DE ÁREAS ACADÊMICAS
CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM:
Um estudo sobre o ensino de Artes Visuais por meio das novas
tecnologias

Rodrigo da Silva

Goiás - GO
2023

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO NO REPOSITÓRIO DIGITAL DO IFG - ReDi IFG

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Digital (ReDi IFG), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IFG.

Identificação da Produção Técnico-Científica

- | | |
|--|---|
| ☐ Tese | ☐ Artigo Científico |
| ☐ Dissertação | ☐ Capítulo de Livro |
| ☐ Monografia – Especialização | ☐ Livro |
| ☒ TCC - Graduação | ☐ Trabalho Apresentado em Evento |
| ☐ Produto Técnico e Educacional - Tipo: _____ | |

Nome Completo do Autor:

Matrícula:

Título do Trabalho:

Autorização - Marque uma das opções

1. ☒ Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG;
 2. ☐ Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG somente após a data ____/____/____;
 3. ☐ Não autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG.
- Ao indicar a opção **2 ou 3**, marque a justificativa:
- ☐ O documento está sujeito a registro de patente.
- ☐ O documento pode vir a ser publicado como livro, capítulo de livro ou artigo.
- ☐ Outra justificativa: _____

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

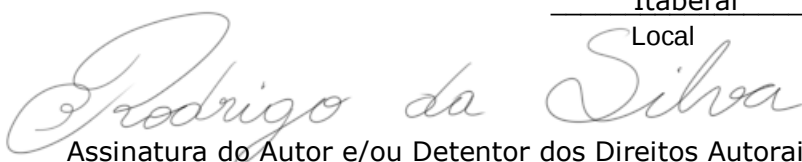
O/A referido/a autor/a declara que:

- i. o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- ii. obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- iii. cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

_____, 22/ 04 /2024

Local

Data


Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

RODRIGO DA SILVA

GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM:

Um estudo sobre o ensino de Artes Visuais por meio das novas tecnologias

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, Câmpus Cidade de Goiás, como requisito para a obtenção da licenciatura em artes visuais.

Orientador/a: Wagner Falcão Carlos

Goiás
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de
Goiás – Campus Cidade de Goiás

709.81

S586g

Silva, Rodrigo da.

Gamificação e aprendizagem: um estudo sobre o ensino de artes visuais por meio das novas tecnologias / Rodrigo da Silva; orientador, Wagner Falcão Carlos – Cidade de Goiás, 2023.

43 f.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Campus Cidade de Goiás, Departamento de Áreas Acadêmicas, Licenciatura em Artes Visuais.

1. Gamificação. 2. Metodologias de ensino. 3. Artes Visuais. I. Carlos, Wagner Falcão, orientador. II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia. III. Título.



INSTITUTO FEDERAL
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
CÂMPUS CIDADE DE GOIÁS

TERMO DE APROVAÇÃO

RODRIGO DA SILVA

GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM: UM ESTUDO SOBRE O ENSINO DE ARTES VISUAIS POR MEIO DAS NOVAS TECNOLOGIAS

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás – Câmpus Cidade de Goiás como requisito parcial para a obtenção do título de LICENCIADO EM ARTES VISUAIS e desenvolvido na linha de pesquisa Educação, escola e ensino de arte, sob orientação do Prof. Me. Wagner Falcão Carlos.

Aprovado em 13 de junho de 2023.

BANCA EXAMINADORA:

(assinado eletronicamente)

Profa. Me. Wagner Falcão Carlos (Presidente - orientadora)

(assinado eletronicamente)

Prof. Ma. Rosirene Rodrigues dos Santos Abramo (Membro interno)

(assinado eletronicamente)

Prof. Dra. Ana Rita da Silva (Membro interno)

Documento assinado eletronicamente por:

- Ana Rita da Silva, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 29/06/2023 20:05:15.
- Rosirene Rodrigues dos Santos, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 29/06/2023 19:15:53.
- Wagner Falcão Carlos, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 27/06/2023 09:50:45.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 13/06/2023. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifg.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 418735

Código de Autenticação: e0a51123d5



Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás

Rua 02, Quadra 10, Lote 01 a 15, Residencial Bauman, Centro, CIDADE DE GOIÁS / GO, CEP 76600-000
(62) 3371-9057 (ramal: 9057)

RESUMO

A gamificação, embora muitas vezes associada a jogos de videogame, é uma abordagem presente no cotidiano das pessoas, mas frequentemente passa despercebida devido ao desconhecimento sobre seu conceito e aplicação. Além dos jogos eletrônicos, a gamificação é empregada em diversas áreas devido à sua interatividade envolvente. No contexto escolar, especialmente nas artes visuais, os métodos gamificados têm ganhado destaque como uma abordagem que promove a educação libertadora e colaborativa, atuando como uma ponte entre professores, alunos e o conhecimento. Nesse contexto, esta pesquisa, oriunda de um trabalho de conclusão de curso, investiga o uso das metodologias gamificadas por professores de artes visuais para aprimorar o processo pedagógico. Utilizando a metodologia de revisão bibliográfica, esta pesquisa sintetiza as linhas de pensamento alcançadas por meio da análise dos estudos publicados. Além disso, o objetivo central desta pesquisa é refletir sobre o papel positivo dos jogos e games no aprimoramento do processo de aprendizagem de artes visuais no ensino fundamental. Considerando o atual contexto educacional e a constante conectividade social das pessoas, a pesquisa busca compreender como a gamificação pode contribuir para uma educação mais engajadora e eficaz no ensino de artes visuais.

Palavras-chave: Gamificação; Educação Gamificada; Metodologias de ensino; Artes visuais.

ABSTRACT

Gamification, although often associated with video games, is an approach present in people's daily lives, but often goes unnoticed due to lack of knowledge about its concept and application. In addition to electronic games, gamification is used in several areas due to its engaging interactivity. In the school context, especially in the visual arts, gamified methods have gained prominence as an approach that promotes liberating and collaborative education, acting as a bridge between teachers, students and knowledge. In this context, this research, arising from a course completion work, investigates the use of gamified methodologies by visual arts teachers to improve the pedagogical process. Using the literature review methodology, this research summarizes the lines of thought reached through the analysis of published studies. In addition, the main objective of this research is to reflect on the positive role of games and gamification in improving the learning process of visual arts in elementary school. Considering the current educational context and the constant social connectivity of people, the research seeks to understand how gamification can contribute to a more engaging and effective education in the teaching of visual arts.

Key-words: Gamification; Gamified Education; Teaching methodologies; Visual arts.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
CAPÍTULO 1 - A GAMIFICAÇÃO.....	13
1.1 Comprreendendo o jogo e a gramificação	13
CAPÍTULO 2 - GAMIFICAÇÃO E A CONSTRUÇÃO DE UM NOVO ESPAÇO EDUCACIONAL	20
CAPÍTULO 3 - GAMIFICAÇÃO NA ESCOLA A PARTIR DA ÓTICA DA PRÁTICA DOCENTE: NO CONTEXTO DO PROFESSOR PESQUISADOR.....	24
3.1 Explorando a Sinergia entre Gamificação e o Ensino de Artes Visuais no Ensino Fundamental: Uma Análise das Metodologias Gamificados na Educação.	31
CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	39

INTRODUÇÃO

A cada dia, os indivíduos da era atual, inspirados pelos feitos do passado, estão constantemente explorando abordagens para aprimorar as práticas do presente. Esse cenário estende-se à busca contínua por contínuos no âmbito do ensino e da aprendizagem. Ao longo do tempo, diversas abordagens têm sido empregadas para enriquecer o ensino, tornando-o mais abrangente e interativo, ao lado de métodos instrutivos de instrução.

Segundo Ferreira et al., (2015) as mídias digitais proporcionam meios que contribuem diretamente para o processo de construção da subjetividade do indivíduo, através de novos modos de se relacionar com a informação, o conhecimento e também, o processo de ensino e aprendizagem. Sendo assim, é imprescindível que a escola viabilize reflexões referentes à interferência da internet no processo de construção de conhecimento pelo indivíduo escolar, chamado de aluno.

Machado (2007) discorre sobre quem é esse sujeito e como ele vem se posicionando: “esse novo sujeito é agora implicado no mundo virtual onde está imerso; sua presença ali é ativa, no sentido de desencadeadora de acontecimentos e no sentido também de estar submetida às forças que ali estão em operação” (p. 229-230).

Para este trabalho, foi investigado especificamente o método de ensino baseado na utilização de jogos eletrônicos e da gamificação como aliados de professores e alunos através de uma pesquisa bibliográfica. O uso dos jogos eletrônicos consiste em um método que faz o uso das ideias e dos mecanismos dos jogos, com o intuito de melhorar o desempenho em certa atividade. O ensino por meio da gamificação é também uma forma de engajar as pessoas na possibilidade de resolver problemas e melhorar o processo de aprendizagem, motivando ações e mudando comportamentos.

Deste modo, a presente pesquisa tem como o objetivo refletir acerca da utilização de jogos e *games* como fator positivo na contribuição do processo de aprendizagem de artes visuais no ensino fundamental, levando em consideração o contexto educativo atual a qual nos encontramos, bem como o contexto social a qual as pessoas estão constantemente conectadas. Visando introduzir as metodologias

gamificados no ensino, pensando na educação básica e enfatizando o ensino de artes visuais, através de um paralelo com a prática docente do presente autor.

A pesquisa se delinea através dos seguintes objetivos específicos: (1) compreender o conceito de gamificação e a sua relação com os jogos; (2) discutir como os métodos gamificados podem atuar e contribuir com a educação formal (escolar); (3) observar como os métodos gamificados vem atuando como aliados no processo de ensino e aprendizagem de artes visuais no ensino fundamental.

Para atender os objetivos desta pesquisa, foram observados conceitos ligados à expressão gamificação seguido de como o conceito tem sido visto e trabalhado no ambiente escolar, em busca de contribuições para o processo de ensino e aprendizagem. Considerando que a gamificação não ocorre apenas no caso dos jogos eletrônicos, o presente estudo observa as diversas formas pelas quais os conceitos e princípios que norteiam os jogos podem contribuir para uma construção cognitiva dinâmica e cooperativa com alunos enquanto conteúdos voltados as artes visuais no ensino fundamental.

Para responder os objetivos do presente trabalho foram realizadas pesquisas no *Google Scholar*, biblioteca digital *IEEE Xplore*, Portal de Periódicos da CAPES, e *Scientific Electronic Library Online* (ScieLO). Para complemento das pesquisas online, foram utilizados referências de livros didáticos. Para delimitar o recorte de tempo da sua pesquisa, concentrou-se em estudos realizados desde o início do interesse significativo pela gamificação na educação. Além disso, foram utilizados descritores relevantes ao seu tema, como "gamificação", "aprendizagem", "ensino de Artes Visuais", "novas tecnologias", "tecnologia educacional".

Se faz necessário compreender também, como esses métodos *gamificados* e sua utilização nos jogos, podem contribuir de forma significativa para o ensino/aprendizagem, visto que um dos maiores objetivos da gamificação é engajar, comprometer o usuário através de métodos de recompensas que visam aos participantes realizarem propostas pré-estabelecidas, que, em muitas vezes, são voltadas para a memorização, o incentivo a criatividade e culmina em fixação dos conteúdos propostos.

A utilização de recursos gamificados com intuito educativo é uma forma de garantir que os alunos se familiarizem com novas tecnologias. Além disso, as ferramentas oferecidas no processo, tendem a promover uma aprendizagem mais dinâmica, de forma rápida e claramente agradável, pois na maioria dos casos os

alunos já se encontram familiarizados com o ambiente dos jogos tradicionais e digitais.

Evidência-se, com base na experiência do autor como educador no ensino fundamental durante os anos especificados, em uma escola privada situada no município de Itaberaí, em Goiás, que as crianças e jovens estão cada vez mais imersos no universo virtual, demonstrando crescente interesse por jogos. Sejam eles digitais ou tradicionais, a realidade é que ao longo da evolução dos jogos, as pessoas sempre manifestaram consideráveis engajamentos em apreciá-los. Dado que esse tema não é novo, é explorar obras de autores que abordam a questão e apresentam as abordagens mais eficazes para compreender os benefícios que os alunos podem obter ao integrar essa ferramenta ao processo de ensino e aprendizagem.

Objetivando compreender alguns anseios a partir dos quais emergiu o presente estudo, a monografia em questão se divide através da seguinte estrutura:

O Capítulo 1 deste trabalho explora a essência da gamificação como uma abordagem pedagógica e seu papel na transformação do processo educacional. Ao longo deste capítulo, serão apresentados os princípios fundamentais da gamificação e sua distinção em relação aos jogos convencionais. Será realizada uma investigação aprofundada sobre como os elementos dos jogos podem ser aplicados ao ambiente educacional, incentivando a participação ativa dos alunos e promovendo uma experiência de aprendizado envolvente a partir dos autores Canclini (2005), Gularte (2010), Werbach e Hunter (2012), Navarro (2013), Tolomei (2017), Carlin, Oliveira e Roseto (2020)

No Capítulo 2, explora o impacto mais amplo da gamificação na construção de um novo espaço educacional. A gamificação não se limita a meramente tornar as atividades escolares mais divertidas; ela transcende as barreiras tradicionais do ensino, promovendo a colaboração, a criatividade e a autonomia dos alunos. Este capítulo examina como a gamificação pode abrir portas para um ambiente educacional mais animado, onde os alunos são motivados a explorar, experimentar e criar. Além disso, será discutido como a gamificação pode fomentar a resolução de problemas complexos e o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI, a partir dos autores Moyles (2002), Cruz e Castro (2014), Tonéis (2016), Moran (2017) e Siqueira (2019).

O Capítulo 3 direciona o foco para a perspectiva do docente, explorando a implementação da gamificação na escola sob a visão do professor pesquisador. Este capítulo analisa a experiência dos professores na adoção da gamificação, investigando os desafios e as oportunidades que surgem ao incorporar elementos de jogos no ambiente de aprendizado. Será examinado como os educadores podem se tornar agentes de inovação ao combinar criativamente a gamificação com o currículo estabelecido. Além disso, oferece uma visão prática e concreta da gamificação no contexto educacional, com um foco específico no ensino de Artes Visuais, a partir dos autores Moyles (2002), Canclini (2005), Gularte (2010) , Werbach e Hunter (2012), Navarro (2013), Cruz e Castro (2014), Tonéis (2016), Wosniak e Lampert (2016), Tolomei (2017), Moran (2017), Heinsfield e Pischetola, (2017), Siqueira (2019), Carlin, Oliveira e Roseto (2020)

CAPÍTULO 1 - A GAMIFICAÇÃO

1.1 Compreendendo o jogo e a gamificação

O século XX foi responsável por mudanças no cenário mundial. A transição da Revolução Industrial para a da Informação aconteceu marcada por variadas e significativas mudanças que, de acordo com Carlin, Oliveira e Roseto (2020) foram de ordem social, econômica, cultural, política e tecnologia. Os autores afirmam ainda que uma das principais características que representa essa nova era, desde o início, é o constante surgimento das tecnologias digitais, de novas mídias, de novos mercados e de novos hábitos que têm influenciado o comportamento da sociedade como um todo.

Assim, está gradativamente solidificando-se uma Cultura Digital. Para aprofundar nossa compreensão desse assunto, é essencial explorar certos conceitos de vitalidade espiritual. Canclini conceituava cultura como o "conjunto de processos sociais de criação, disseminação e absorção de significados na vida em sociedade" (2005, p. 34). Portanto, podemos inferir que a cultura é intrinsecamente entrelaçada nas práticas sociais.

Por sua vez, o termo Cultura Digital, de acordo com Heinsfield e Pischetola, se caracteriza pela:

[...] reestruturação da sociedade, oportunizada pela conectividade, emergindo transversalidade, descentralização e interatividade. Trata-se de um novo contexto, em que as tecnologias digitais, tendo a Internet como pano de fundo, aparecem como meios responsáveis por uma nova tessitura social (2017, p. 4).

A cultura digital implicou e implica até os dias atuais mudanças diretas nas sociedades e na forma com que essas se organizam, criando-se, gradativamente, uma cultura com pessoas mais inseridas no ambiente digital.

O importante avanço das tecnologias multimídias vivenciados nas últimas três décadas significa que as pessoas nascidas e educadas nesse período cresceram/crescem em um contexto computadorizado, estando, portanto, acostumados com as novas tecnologias, sendo os jogos eletrônicos/digitais uma presença marcante. Esses jogos podem ser considerados artefatos digitais culturais (CARLIM; OLIVEIRA; ROSSETO, 2020, p. 543).

Aprofundando no contexto da era digital, nos deparamos com a popularização dos aparelhos eletrônicos e também dos jogos. Cada dia mais as pessoas, principalmente as mais jovens, que nasceram imersas nas tecnologias digitais, se encontram familiarizadas e letradas por meio dos jogos digitais. Se faz necessário evidenciarmos que os jogos sempre estiveram presentes na sociedade, desde os primórdios.

[...] o jogo, como um elemento que constitui a nossa cultura, não deve ser compreendido como uma mera atividade que se encerra no seu próprio ato. Mas que transcende o seu momento. Ele promove o desenvolvimento social, emocional e cognitivo do indivíduo (MUÑOZ, 2009, p. 12).

O emprego do termo "jogo" no cotidiano ocorre de maneira diversificada e inclusiva, espelhando a complexidade de seu significado. Nesse sentido, não se consegue alcançar uma interpretação singular e absoluta da palavra; no entanto, é viável explorar diferentes concepções a fim de identificar aqueles que se adequam de maneira mais precisa ao contexto em que o termo é empregado. Conforme Huizinga (1980), o jogo é definido como:

[...] uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social. Teremos, portanto, de limitar-nos a descrever suas principais características (p.10).

Já a respeito da presença dos jogos na vida do indivíduo, Navarro (2013) discorre que:

O jogo está presente na vida tanto de um jovem – que compreende a existência de objetivos a serem alcançados e tem a consciência necessária para respeitar as diretrizes definidas – como na de um bebê – que brinca com diferentes tipos de objetos e, inconscientemente, tem como objetivo sentir forma, textura, sabor e peso, desenvolvendo sua coordenação motora e sentidos – quanto na de um cachorro – que persegue uma bola atirada pelo seu dono, obedecendo a regras como não agir com violência e com o objetivo de agarrar a bola com os dentes. Independentemente da atividade, há um objetivo comum a todos que jogam: a sensação de prazer promovida pelo divertimento (p.11).

Além de narrarmos a presença do jogo ao longo da vida de um indivíduo, podemos discorrer sobre sua participação na vida humana e em sua historiografia. Gularte (2010) afirma que o jogo é uma das mais antigas atividades coletivas da

humanidade sendo, também, um expoente cultural das sociedades, tanto na antiguidade, como na modernidade. Ao longo do tempo os jogos acompanharam o crescimento humano, de modo a contribuir com as experiências entre as pessoas. Para fundamentar tais afirmações, Gularte (2010) se baseia em referências de diversas áreas acadêmicas como da pedagogia, da medicina, da política, da música, da arquitetura, da psicologia, as artes plásticas e do direito.

Os jogos podem ser divididos em diversas classes, porém para o uso nesse trabalho de pesquisa bibliográfica, amparados em Tolomei (2017) os dividimos em jogos tradicionais e jogos digitais.

Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção cultural de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida, sobretudo, pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo (KISHIMOTO, 1993, p. 15).

Partindo da teoria histórica defendida por Kishimoto (1993), podemos compreender que o jogo transfere um fator de suma importância para o conceito de gamificação, pois proporciona que o indivíduo aprenda atividades e tarefas que irá desempenhar ao longo de sua vida. Pode-se identificar também outros fatores importantes para a gamificação, como o despertar de prazer e satisfação, que são necessidades inatas humanas.

Os jogos digitais, trazem consigo características dos jogos tradicionais somadas às especificidades que surgem ao longo do processo de evolução das tecnologias digitais. Prensky defende os jogos digitais como:

[...] um subconjunto de diversão e de brincadeiras, mas com uma estruturação que contém um ou mais elementos, tais como: regras, metas ou objetivos, resultado e feedback conflito/ competição/ desafio/ oposição, interação, representação ou enredo (Prensky, 2012, *apud* Martins e Giraffa, 2015).

Os jogos são dotados de variação e maleabilidade em suas representações, oferecendo uma abertura social, reflexiva e estética, sendo que “[...] tanto o jogo quanto a arte são produtores de imagens e carregam em seu contexto questões culturais, visto que ambos têm implicações de ordem pessoal, social, educacional, psicológica, filosófica, mística, econômica e histórica” (SANTOS, 2006, p. 26-27).

O jogo possui um papel na sociedade, onde se entende que ele ocupa um lugar secundário frente à vida real. Navarro (2013, p. 17) discorre que ao consideramos o jogo presente na sociedade desde os primórdios, sendo ele inerente ao ser humano “[...] entende-se que os mecanismos dos jogos estão presentes na forma de viver e de se relacionar do ser humano desde o início da civilização”. Deste modo, a própria sobrevivência humana, pode ser considerada uma forma de jogar, assim, olhando por essa ótica não é possível compreender a gamificação como um fenômeno social novo.

Sobre a existência de conceitos que definem o termo gamificação, Navarro (2013, p. 17) aponta que a gamificação assim como o jogo “[...] ainda não tem um conceito definitivo e exato, mas vem sendo compreendida por teóricos e desenvolvedores de jogos como a aplicação de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos no contexto fora do jogo.”

Apesar de serem distintos, ao analisar as características dos elementos jogo, pós-modernidade e gamificação, é possível encontrar conexões entre eles. Navarro (2013) aponta que o surgimento da gamificação emergiu como uma resposta às necessidades da sociedade pós-moderna e de seus indivíduos, que passaram a buscar segurança e controle, em diferentes esferas de suas vidas.

De acordo com Carvalho (2017, p. 131), “o termo *gamification* tem sido aportuguesado para gamificação, evidenciando o vínculo ao termo *game* em inglês. Há quem prefira o termo ludificação, tendo por base a palavra latina *ludus* (jogo).”

O termo gamificação provém de uma palavra estrangeira que traduzida para o português, tem a sua origem no termo inglês *gamification*, que corresponde ao conjunto de técnicas que utiliza de elementos de jogos. A primeira menção do termo, aconteceu em 2003 pelo inventor e programador de computador britânico Nick Pelling (COSTA, *et. al.*, 2020).

Segundo Fardo (2010), a indústria de meios de comunicação sociais digitais introduziu a palavra gamificação, como uma estratégia de *marketing* empresarial, onde registros de uso encontram-se datados em 2008, todavia, somente após a segunda metade do ano de 2010 que o termo veio a se popularizar, isso devido sua utilização em conferências voltadas às mídias digitais. Nota-se então que o termo é bastante novo e que sua utilização em áreas específicas que se distinguem do uso empresarial, tendem a ser mais novos ainda.

Por muito tempo os jogos eram vistos como formas de distração, outrora, com o surgimento da gamificação, eles passaram a ser entendidos oficialmente como fontes de conhecimento e de desenvolvimento pessoal e profissional. Para tanto, a distração antes vista nos jogos não é excluída, seja no trabalho ou na escola, porém ela é trazida para dentro desses espaços de modo a serem trabalhadas em busca do envolvimento do indivíduo, por meio de atividades que possuam capacidade de sanar suas necessidades de satisfação e felicidade constantes, que muitas vezes não fazem parte do ambiente de trabalho ou de estudo (NAVARRO, 2013).

Deste modo, a partir das transformações do conceito e do termo jogo no contexto da pós-modernidade, é perceptível o papel de importância que a gamificação passou a desempenhar nos últimos 20 anos na sociedade, sendo notória a sua presença e inserção em distintas ocasiões e momentos que compõem a rotina dos indivíduos contemporâneos, de modo a se misturarem às demandas e às tarefas geradas pelo trabalho, pela escola e também pelo círculo social.

Com o objetivo de aprimorar a aplicabilidade da gamificação em diversos contextos e áreas, é crucial não apenas compreender os conceitos subjacentes, mas também os elementos que a compõem. Nesse sentido, busco embasamento teórico em dois dos mais internacionais autores que exploram os componentes da gamificação, a saber, Werbach e Hunter (2012). Com base em suas questões, esses autores categorizam os elementos empregados na gamificação em três princípios fundamentais dos jogos: mecânicas, dinâmicas e componentes.

Existem três categorias de elementos de jogo que são relevantes para a gamificação: dinâmica, mecânica e componentes. Eles são organizados em ordem decrescente de abstração. Cada mecânica está ligada a uma ou mais dinâmicas, e cada componente está ligado a um ou mais elementos de nível superior (WERBACH; HUNTER, 2012, p. 78).

Esses três elementos, se organizam na *gamificação* como pode ser representado através de uma pirâmide, como disposto a seguir:

Figura 1 – Pirâmide de elementos da *gamificação*



Fonte: Elaborado a partir de Werbach e Hunter (2012) e Werbach (2017).

Como mostrado na figura 1, e disposto também nos parágrafos anteriores, os elementos dividem-se em três e ao redor dessa pirâmide a experiência que se busca obter. O topo da pirâmide é composto pelo primeiro elemento que são as dinâmicas. Werbach e Hunter (2012) afirmam que elas estão no topo da pirâmide pois se encontram no nível mais alto de abstração e representam os aspectos gerais do sistema gamificado que devem ser considerados e gerenciados, mas que nunca devem ser explicitados diretamente no sistema gamificado em si. Alves (2015), discorre que dinâmicas não são as regras, mas representam a estrutura implícita e as regras podem por sua vez estarem em sua superfície, e é importante destacar que elas incluem também elementos mais conceituais.

Na segunda parte da pirâmide, encontra-se a mecânica, que para Werbach e Hunter (2012), é o processo básico que impulsiona a ação e gera o engajamento do

usuário. Eles enfatizam que é através de cada mecânica, que se estabelece meios de se alcançar uma ou mais das dinâmicas.

Por fim, na base da pirâmide se encontram os componentes do jogo. Os componentes são formas mais específicas, se comparados à mecânica e à dinâmica: “{a}ssim como cada mecânica se vincula a uma ou mais dinâmicas, cada componente se vincula a um ou mais elementos de nível superior” (WERBACH; HUNTER, 2012, p. 81).

Vemos que a gamificação possui então, um sistema bem definido e distribuído, entre elementos e características como discorridos e também através de diferentes tipos de jogadores e métodos de construção, porém é necessário evidenciar motivos e justificativas para mostrar como a *gamificação* pode se tornar uma opção de método de ensino na educação formal.

Como visto, a gamificação pode ser considerada uma metodologia que utiliza de ideias e estratégias extraídas do *design* dos jogos e que com o advento da Era da Informação e a popularização da internet e conseqüentemente dos jogos de forma eletrônica, tem apresentado resultados satisfatórios no engajamento e aprendizagens desempenhados através de atividades. Esse método vem sendo utilizado em estratégias empresariais, outrora sua aplicação também se efetive fora do contexto dos jogos e fora do ambiente digital, se relacionando as demais formas e aplicabilidades dos jogos e suas relações com os indivíduos, assim como é o caso do seu uso relacionado à área da educação.

CAPÍTULO 2 - GAMIFICAÇÃO E A CONSTRUÇÃO DE UM NOVO ESPAÇO EDUCACIONAL

Atualmente a educação vive desafios que emergem e emergiram de variadas origens, podendo ser de acordo com (ORLANDI, *et. al.*, 2018) de natureza estrutural, conceitual, pedagógica, econômica, política, financeira e social. No entanto, há uma necessidade contínua de promover a motivação e o engajamento dos alunos no processo de ensino e aprendizagem, assim como em sua jornada pessoal de construção do conhecimento. Para alcançar esse objetivo, é fundamental contar com abordagens metodológicas e processuais que os incentivam a despertar a curiosidade, conduzindo-os a explorar a compreensão do contexto social em que estão inseridos.

De acordo com Siqueira (2019) o processo de inovação e transformação das práticas educativas enquanto sala de aula, necessita que se compreenda os fenômenos sociais que emergem na sociedade. Sendo assim, no contexto atual, as práticas inovadoras e transformadoras da sociedade, assim como as metodologias ativas, provem da compreensão dos fenômenos que surgem em meio a cultura digital, tal essa que não exclui a instituição escolar, pelo contrário, que a abraça.

Segundo Moran (2017, p. 2):

Metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada, híbrida. As metodologias ativas num mundo conectado e digital se expressam através de modelos de ensino híbridos, com muitas possíveis combinações. A junção de metodologias ativas com modelos flexíveis, híbridos traz contribuições importantes para o desenho de soluções atuais para os aprendizes de hoje.

Deste modo, a aprendizagem ativa acontece quando o indivíduo participa da construção de conhecimento, ou seja, ouve, fala, pergunta, aprende, faz e ensina. Silberman (1996) define a aprendizagem ativa como uma estratégia de ensino bastante eficiente se comparada com os métodos de ensino tradicionais.

Nesse sentido, observando as novas metodologias ativas de ensino, Siqueira (2019, p.20) enfatiza que “[...] é preciso perceber as novas tendências pedagógicas no contexto das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)¹, numa sociedade cada vez mais conectada, relações e práticas sociais midiaticizadas”.

Com a inserção dos jogos e dos conceitos gamificados na sociedade, e ainda, considerando que a sociedade atual vive em meio a era da informação e tecnologia, a gamificação vem se destacando em relação ao seu uso como métodos pedagógicos dentro do ambiente escolar, surgindo como uma possível alternativa, que possui capacidade de agregar através de multimodalidades capacidades de envolvimento dos alunos, que podem levar a uma reinvenção do processo de ensino e aprendizagem. Visto que:

A escolarização tende a reafirmar valores de instituições existentes em vez de desafiar ideias, propor novos caminhos. Preciso ir além para romper sistemas estabelecidos ou para representar a função desses sistemas, por meio da retórica procedimental. Games permitem questionar esses sistemas ou simular novos desafios, questionar o que é 'viver bem' (TONÉIS, 2016, p. 224).

Para Moyles (2002), os jogos educativos possuem fundamental importância no processo de ensino-aprendizagem proporcionando aos alunos atividades lúdicas e prazerosas, que tendem a fomentar a ação coletiva e estimular a criatividade dos alunos.

Os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionadas pela situação lúdica (MOYLES, 2002, p. 21).

Cruz e Castro (2014, p. 5) evidenciam essa ideia quando definem os jogos educativos e apontam seu potencial para o ensino:

Jogos educativos têm a finalidade de promover o ensinamento lúdico de alguma atividade e ou disciplina. Assim como os jogos tradicionais podem entreter e ensinar o jovem, os jogos digitais educativos também possuem esse potencial. No jogo tradicional, além da experiência proveniente da prática do jogo, obtém-se uma experiência social enriquecedora, pois, ao participar de um jogo, o jovem torna-se mais sociável, de modo que mesmo indivíduos mais tímidos desfrutam experiências enriquecedoras (CRUZ; CASTRO, 2014, p. 5).

Deste modo, entendemos então, que os jogos educativos, quando construídos através de processos planejados e articulados dentro de uma prática

didática consistente, tendem a favorecer e potencializar a aprendizagem dos indivíduos, sejam eles digitais ou não.

Além de contribuir de forma direta na efetivação do processo de ensino e aprendizagem dos alunos, visto que ser avaliado através do *game* pode tornar o processo mais leve e também divertido. os métodos gamificados tendem a auxiliar os professores na identificação se o aluno conseguiu aprender o conteúdo, podendo através deles gerar dados qualitativos sobre a aprendizagem.

Tonéis (2016) evidencia em seu livro “Os games na sala de aula”, que as metodologias gamificados, além de possibilitarem um maior diálogo entre os envolvidos, no caso da escola, alunos e professores, eles também são responsáveis por construir pontes e abrir caminhos para a sinceridade na produção do conhecimento.

Eu posso errar no jogo, eu posso falhar, e isso não me diminui ou me envergonha. Compreender que o fracasso é uma ocasião para se procurar acertar, corrigindo hipóteses, jogando novamente, sendo melhor do que fui antes, é uma pedagogia que infelizmente a escola atual não tem conseguido alcançar (TONÉIS, 2016, p. 59).

A sinceridade na produção do conhecimento, parte do aluno reconhecer que os erros ou falhas no jogo, não o diminuem ou invalidam sua aprendizagem, pelo contrário, o levam a conhecer suas fraquezas e o incentivam a buscar meios para contorná-las e saná-las.

Para tanto, o *feedback* (retorno) faz com que o jogador seja preso no jogo, isso está diretamente associado ao fascínio e ao engajamento gerados através dos métodos gamificados. Alves (2015) afirma que o papel ocupado pelo *feedback* é fundamental nas propostas educacionais que envolvem os jogos, pois faz com que o jogador veja o objetivo proposto como alcançável, de modo a conseguir acompanhar seu progresso, que pode acontecer através da escolha e adoção de diferentes estratégias.

Deste modo enfatizo, que a visão tomada pela pesquisa trata a gamificação como uma metodologia ativa de ensino, se conectar com a perspectiva de ensino freiriana, onde Paulo Freire acredita que o ensino pode mudar a realidade do sujeito.

De acordo com Paulo Freire (2000), a educação se divide em dois tipos: (1) educação dominadora que é marcada pela passagem de conhecimento para uma pessoa, o que quer dizer que essa pessoa apenas recebe o conteúdo, não

possuindo uma participação ativa no processo, consistindo nos métodos convencionais de ensino; (2) educação libertadora que por sua vez consiste em fazer com que a pessoa a qual o conhecimento teoricamente deveria ser repassado, desempenhe uma participação mais ativa, fazendo com que haja uma abertura para troca de conhecimentos e assim a sua construção coletiva.

Ao adotar a pedagogia emancipadora e libertadora de Freire (2000), busco afastar a ideia de que a gamificação se limita a um modismo temporal, que vem sendo utilizada com constante frequência na sociedade pandêmica¹ e pós pandêmica², mas trata-la como um método que aliado as práticas cotidianas de ensino, e aplicada dentro da realidade do indivíduo, pode contribuir para sua socialização com o ambiente escolar e também com os conteúdos abordados.

[...] os games também são considerados métodos que partem da prática social, onde um ou mais indivíduos se encontram inseridos num determinado espaço virtual, ocupando posições diversas, numa relação voltada para compreensão do homem, sua história e problemas no espaço em que está inserido (FALEIROS; LEMOS; SALDANHA, 2020, p. 33).

Pois assim como apontam Faleiros, Lemos e Saldanha (2020) os games partem de uma construção de conhecimento social, onde a troca faz com que os agentes possam crescer, e assim alcançar seus objetivos, sejam eles individuais ou coletivos, alcançados através tanto da vitória, como na perda.

Trazendo para a perspectiva de ensino através de métodos gamificados, fazemos um acréscimo acerca da afirmação de Faleiros, Lemos e Saldanha (2020), pois tratamos não só os jogos digitais, que se desdobram nos ambientes virtuais, mas consideramos também os jogos tradicionais, que não se encontram inseridos nestes ambientes.

Apesar de vivermos em meio a era da comunicação digital, é importante salientar que os métodos de ensino gamificados baseados nos jogos tradicionais ainda possuem um espaço significativo na sociedade, espaço esse que tende a aumentar através da emancipação dos professores que se apoiam através de princípios e práticas consideradas libertadoras em relação ao ensino.

¹ Uma pandemia é uma epidemia de doença que se espalha por uma ampla área geográfica, muitas vezes afetando múltiplas regiões do mundo. Um exemplo recente é a pandemia de COVID-19, causada pelo novo coronavírus (SARS-CoV-2), que teve um impacto global significativo em termos de saúde, economia e sociedade.

² Pós-pandêmica refere-se ao período que ocorre após uma pandemia. É o momento em que os efeitos mais intensos da pandemia começam a diminuir, as medidas de controle e restrição são relaxadas, e a sociedade começa a se recuperar e se adaptar a uma nova normalidade.

CAPÍTULO 3 - GAMIFICAÇÃO NA ESCOLA A PARTIR DA ÓTICA DA PRÁTICA DOCENTE: NO CONTEXTO DO PROFESSOR PESQUISADOR

No cenário educacional contemporâneo, a busca por estratégias inovadoras para engajar os alunos e promover uma aprendizagem mais efetiva tem sido constante. Nesse contexto, a gamificação tem se destacado como uma abordagem que utiliza elementos de jogos para enriquecer a experiência de ensino e aprendizagem. Ao introduzir mecânicas, desafios e recompensas típicas de jogos no ambiente educacional, a gamificação visa estimular o interesse dos alunos, fomentar a participação ativa e aprender o aprendizado de maneira lúdica.

Refletir sobre as propostas de ensino gamificado no cotidiano é uma tarefa relevante, pois permite explorar as influências dessa abordagem na motivação dos alunos, no desenvolvimento de habilidades e na construção do conhecimento. Ao analisar exemplos práticos, torna-se evidente como a gamificação pode ser adaptada e aplicada de maneira eficaz em diferentes contextos educacionais.

Um exemplo prático de gamificação no ensino é a utilização de sistemas de recompensas e pontuações para incentivar a participação e o progresso dos alunos em atividades acadêmicas. As plataformas online podem oferecer distintivos ou distintivos virtuais a cada marco alcançado, criando um senso de conquista que impulsiona a motivador. Além disso, uma introdução de desafios específicos, como resolução de problemas complexos ou projetos interdisciplinares, pode estimular a colaboração entre os alunos, promovendo uma aprendizagem mais colaborativa e significativa.

Sendo assim, as metodologias gamificadas podem ser inseridas em diferentes contextos educacionais, almejando maior envolvimento e desempenho dos alunos, nesse capítulo tratarei a *gamificação* através de exemplos práticos e cotidianos. Inicialmente é feita a exemplificação dos métodos gamificados em atividades do dia a dia e posteriormente, atividades de cunho educacional, focando para o uso na disciplina de artes visuais na rede de ensino básica, objetivo principal deste trabalho.

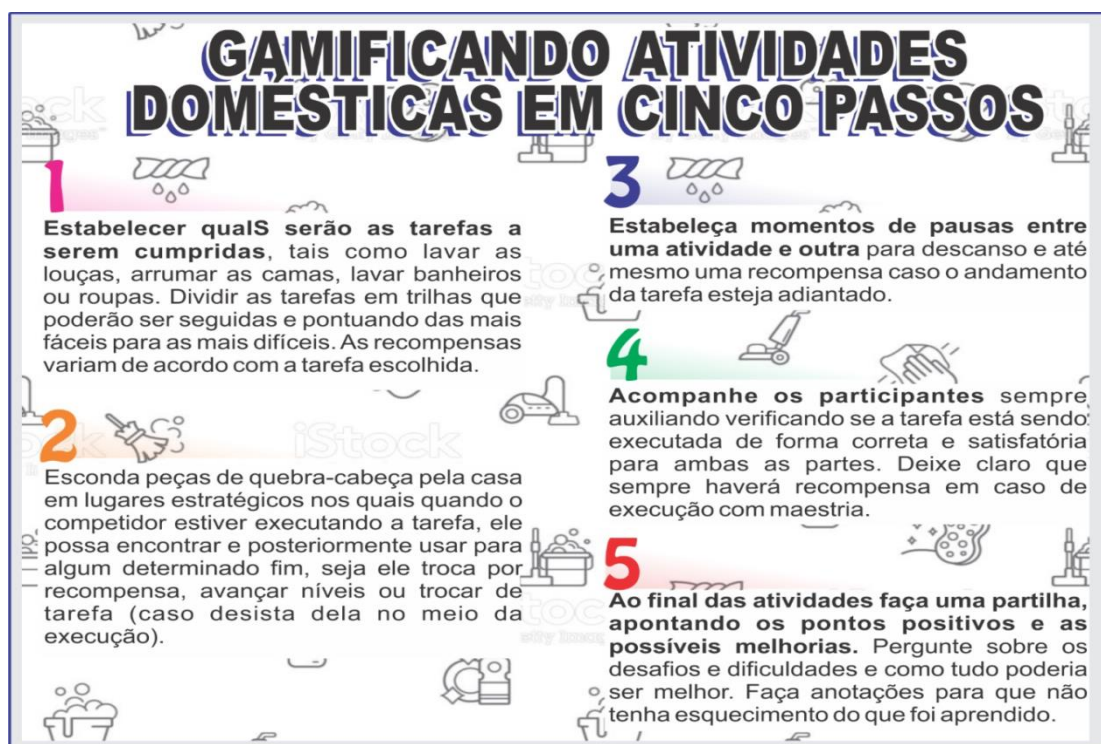
Destaca-se que ao pensarmos a *gamificação* enquanto prática docente, devemos ter em mente que o uso dessa metodologia ativa possui o intuito de criar desafios, objetivos, recompensas, personalização, narrativas, entre outras

características. Partindo da observação de um *gamer* (autor da pesquisa), diversos elementos podem ser listados para "gamificar" uma atividade.

Diante de tal afirmação, pode-se compreender que é possível gamificar atividades com a finalidade de torná-las mais interessantes. Trago como exemplo prático, atividades cotidianas como limpar um quintal ou faxinar a casa, como exemplos de atividades que podem ser gamificados, visando gerar possibilidades atraentes de serem executadas.

É possível perceber a possibilidade de gamificação desde a realização de atividades como limpar um quintal a experiências de ensino de arte na educação formal. No caso da limpeza de um quintal, por exemplo, é possível planejar a atividade, na perspectiva da gamificação, do seguinte modo:

Figura 2 – Fluxograma de exemplo de gamificação de limpeza de casa



Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2022).

O objetivo da atividade será a realização da tarefa proposta com a participação e cooperação de todos envolvidos. O primeiro passo seria distribuir as atividades e estabelecer tempos para que elas sejam completadas, onde dependendo do tempo de realização obtém-se maior pontuação, ou talvez tempos recordes possam ser vistos como conquistas memoráveis dentro da atividade.

A *gamificação* precisa sempre envolver elementos da vida real e por sua vez aplicar esses elementos presentes no *design* dos jogos às atividades. Temos que entender que os elementos envolvidos são muitos e que na maioria das vezes não é necessário utilizar todos para que a atividade possa ser considerada um *game*.

Devemos sempre lembrar que a ênfase em aspectos sociais dos jogos e nos pontos cooperativos, são importantes para a formação educacional do indivíduo. A gamificação no ambiente educacional, por sua vez, tende a atuar como motivador para que o aluno possa concluir suas tarefas com prazer e engajamento.

Um exemplo simples de aplicação em sala de aula seria o professor estipular regras para entrega de atividades, e pontuá-las de modo diferente de acordo com seus níveis de dificuldade. Atividades propostas em sala de aula teriam uma pontuação X, enquanto as atividades para realização em casa teriam uma pontuação maior que X e os trabalhos que exigem maior tempo do aluno para realização, teriam uma pontuação ainda mais elevada e após a execução das atividades seria realizada e divulgada uma lista com a pontuação dos alunos, os ordenando em um *rank* de pontuações, onde ficarem nas primeiras posições ganhariam recompensas, de modo a gerar maior interesse na realização das atividades.

A educação gamificada mesmo sendo nova, apresenta inúmeros benefícios tanto para os alunos, como para a instituição de ensino e para professores, pois o aluno se vê jogando e acaba sendo seduzido pela atitude lúdica, quando, na verdade está em um processo intensivo de aprendizagem, engajado e motivado pelo "jogo".

Como um exemplo lúdico de programa educacional com estrutura gamificada podemos apontar o aplicativo de aprendizagem de línguas *Duolingo*.

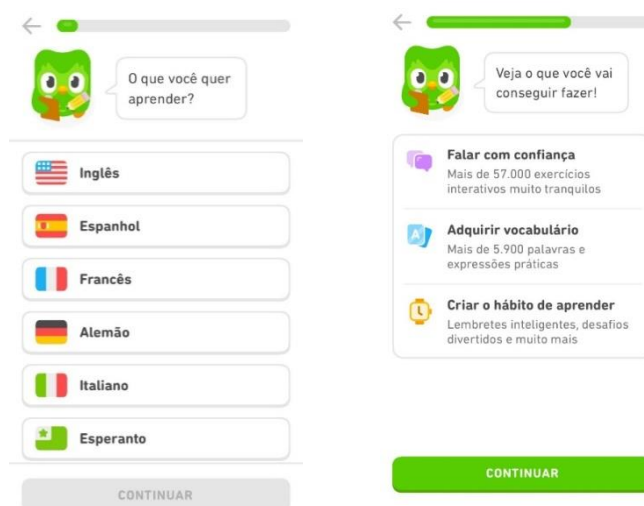
Figura 3– Folders de divulgação do aplicativo Duolingo



Fonte: Acervo do autor, 2022.

Nele as pessoas se cadastram e a partir daí se encontram envolvidas a todo momento com elementos que as fazem acessar com periodicidade o aplicativo de celular, pois ele oferece recompensas aos usuários assíduos, através de moedas que podem ser utilizadas dentro do jogo educacional para poderem personalizar seus *avatars*, mostrando para os outros *players* seus avanços e conquistas dentro do aplicativo.

Figura 4 – Prints do aplicativo Duolingo



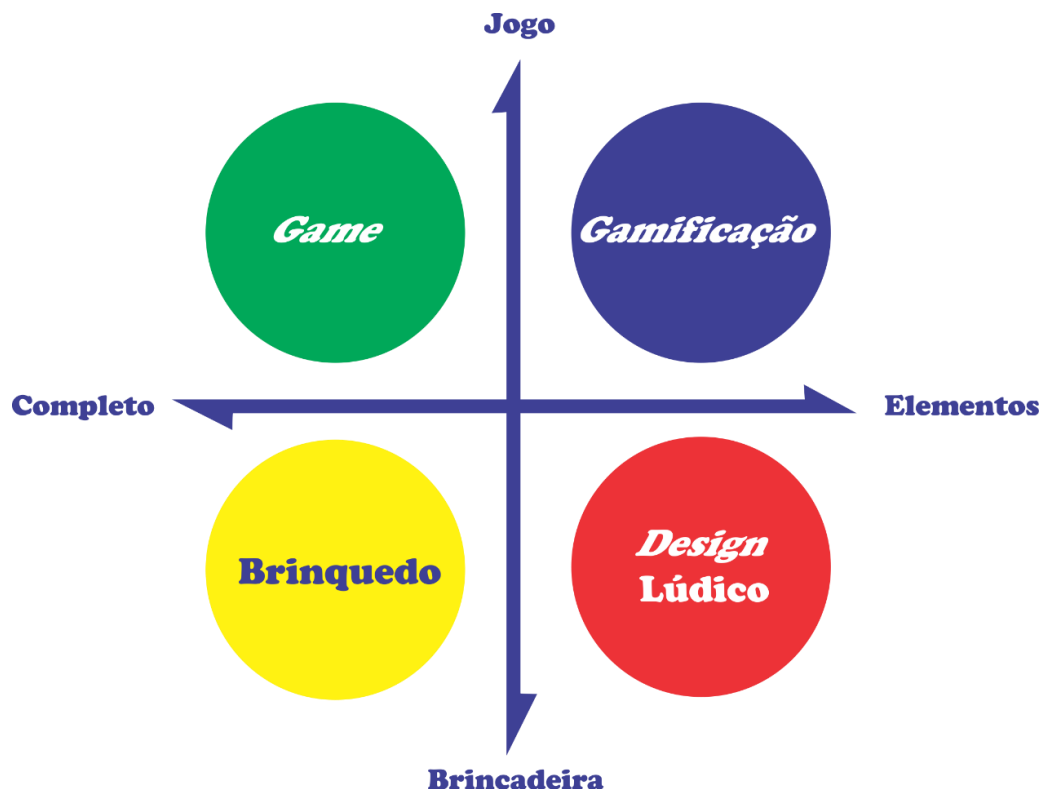
Fonte: Acervo do autor (2022).

Na figura 3 vemos duas etapas diferentes do cadastramento que é realizado de modo personalizável. Na primeira parte da figura, mostra uma das etapas iniciais do cadastro, onde o usuário seleciona o idioma que deseja aprender, os idiomas presentes na figura são as opções disponíveis para usuários que falem português. Já na segunda parte da imagem, vemos uma etapa posterior do cadastramento onde o aplicativo fornece as informações do que os usuários podem alcançar se utilizarem com frequência e dedicação o aplicativo.

O aplicativo oferece uma funcionalidade dedicada ao aprimoramento das habilidades. Sua abordagem combina um design de jogo digital, cativando não apenas aqueles que buscam entretenimento, mas também os interessados em atividades que intensifiquem o aprendizado de línguas estrangeiras. Embasado em uma metodologia de ensino lúdica e na imersão ativa do aluno/usuário em seus objetivos, o aplicativo proporciona uma experiência mais agradável e envolvente.

Para melhor exemplificar como a metodologia gamificada pode se fazer presente nos ambientes escolares, busco aporte teórico no modelo de contextualização da gamificação Deterding *et. al.* (2011), como disposto na figura 3.

Figura 5 – Contextualização da gamificação



Fonte: Adaptado de Deterdin *et al.* (2011).

Caminhando no sentido do que o jogo propõe, Domínguez *et al.* (2013), afirmam que a gamificação pode aplicar um grande impacto emocional e social sobre os alunos, sendo que a utilização de elementos extraídos dos jogos como meios de recompensa e mecanismos sociais competitivos, tendem a influenciar significativamente na motivação dos alunos.

Em relação às metodologias gamificadas destacamos que o processo de envolvimento do aluno com as mecânicas e com o jogo em si como um todo, deve ocorrer de forma voluntária e talvez colaborativa, para que dessa forma gere uma competição mais saudável entre os participantes. Destacamos que esses aspectos são importantes para que a gamificação possa transpor para a educação, pensando sempre nas dimensões sociais de conhecimento e nas necessidades do envolvimento voluntário por parte dos alunos, fazendo, assim, com que o processo de aprendizagem alcance maior sucesso.

Além disso, quando favorecemos o engajamento, estamos incentivando a autoconfiança e motivação. O processo de *gamificação* também vai exigir do educador muito mais atenção, pois quando se gamifica uma atividade, ela precisa ser continuamente trabalhada, o que torna o processo avaliativo constante, sendo que não podemos esquecer que para que o aluno tenha maior interesse nas tarefas as missões deve sempre ser atualizadas, afim de que não perca o interesse pela atividade.

Obviamente quando um processo de *gamificação* é introduzido na sala de aula, os meios de avaliação devem ser convertidos para se adaptem melhor à proposta de um jogo, ao invés de uma prova, no caso de atividade gamificada, o professor tem que propor várias atividades para ir pontuando de acordo com a conquista do aluno, assim, o processo fará mais sentido de acordo com a proposta metodológica dos jogos.

Não é possível deixar a atividade com aspecto de um jogo, por exemplo, se tiver apenas duas avaliações, isso iria reter toda a atividade e os objetivos propostos pela *gamificação*. Mais formas de avaliar significa maior chance de os alunos interagirem e de obterem maior sucesso na disputa entre eles. É possível que uma atividade seja ofertada mais de uma vez com o objetivo de alcançar superações dentro jogo, deste modo seria o aluno competindo com ele mesmo.

Durante a pandemia do COVID 19 e a forma emergencial de ensino remoto adotada para tentar amenizar os prejuízos provenientes das medidas de contenção

e controle sanitário, que visavam conter e diminuir a proliferação o contágio do vírus, o uso da *gamificação* na educação passou a ser utilizado com mais constância.

O professor não podendo estar presente junto aos alunos para supervisionar as atividades, onde estas por sua vez, para serem cumpridas deveriam ser mais interessantes, chamativas, voltando sempre a trazer a atenção do aluno para suas resoluções, para assim conseguirem prender a atenção dos alunos, mesmo eles estando em ambientes que não colaboravam para concentração com as atividades escolares.

Sendo assim, o uso de estratégias de gamificação no ambiente educacional tem sido objeto de interesse crescente, sendo estudado sob diversas perspectivas. Um dos pontos centrais dessa abordagem é o papel das recompensas, pontuações e rankings na motivação dos alunos, como evidenciado nos estudos de Costa et al. (2020). Ao considerar o impacto desses elementos na relação entre o aluno e as atividades de aprendizagem, é possível vislumbrar uma dinâmica que transcende o convencional, estimulando o engajamento e a participação ativa dos estudantes.

A gamificação se destaca por sua capacidade de manter os alunos em constante interação com as tarefas educacionais. O processo de atribuir recompensas, pontuações e rankings cria uma dinâmica competitiva saudável, na qual os alunos se sentem impulsionados a completar as atividades para não ficarem atrás de seus colegas. Esse senso de competitividade estimula a autodisciplina e a autorregulação, à medida que os estudantes internalizam a responsabilidade de acompanhar o progresso e buscar melhorias constantes em seu desempenho acadêmico.

Nesse contexto, a influência do professor na cobrança direta pela conclusão das tarefas é atenuada. A gamificação transforma o processo de aprendizado em uma jornada autônoma, na qual os alunos se tornam os principais agentes de sua evolução educacional. A sensação de vitória e conquista, intrínseca ao sistema de recompensas, emerge como um fator motivador por si só. A experiência de superar desafios e alcançar metas alimenta o desejo de progredir e aprimorar habilidades, conferindo um caráter intrínseco ao processo de aprendizagem.

É crucial ressaltar que a implementação eficaz da gamificação requer um planejamento cuidadoso. A estratégia não deve se sobrepor ao conteúdo educacional, mas sim complementá-lo. Além disso, a abordagem precisa ser adaptada às necessidades individuais dos alunos, considerando que diferentes

perfis de estudantes podem responder de maneira variada aos elementos gamificados.

Neste contexto estudos de Costa et al. (2020) destacam a influência positiva das recompensas, pontuações e rankings no engajamento dos alunos por meio da gamificação. Ao explorar essa dinâmica, os educadores podem aproveitar o desejo natural dos estudantes por conquistas e desafios para promover uma aprendizagem mais ativa e envolvente. A gamificação, quando implementada com sensibilidade e alinhada aos objetivos educacionais, pode transformar a maneira como os alunos percebem e se envolvem com o processo de aprendizado.

3.1 Explorando a Sinergia entre Gamificação e o Ensino de Artes Visuais no Ensino Fundamental: Uma Análise das Metodologias Gamificadas na Educação

Como já exposto anteriormente, os métodos gamificados vem sendo utilizados com frequência no processo de ensino e aprendizagem em diversas etapas da vida escolar, objetivando um melhor relacionamento do aluno com o conteúdo, e consequentemente um melhor nível de aprendizado.

As inovações tecnológicas recentes proporcionam um conjunto de métodos, ferramentas e técnicas de ensino disponíveis na área acadêmica educacional, neste contexto, pode-se observar que a integração de novas tecnologias em contextos de aprendizagem existentes trouxe mudanças significativas nos processos de aprendizagem globais. Com tudo é necessário realizar de maneira eficiente a escolha das estratégias que irão determinar os estilos de ensino e aprendizagem, assim como a organização dos processos de aprendizagem para estimular o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Definir e estruturar objetivos de aprendizagem alinhados aos avanços tecnológicos podem facilitar o processo de ensino e aprendizagem. (SIGNORI; GUIMARÃES, 2016, p. 74).

As artes visuais se apresentam através das formas tradicionais que conhecemos: pintura, escultura, desenho, gravura, arquitetura, objetos, cerâmica, cestaria, entalhe, e também por meio de outras modalidades que tem emergido com os avanços tecnológicos e as transformações sociais e estéticas vivenciadas durante o século XX.

De acordo com Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), cada modalidade artística possui suas características e particularidades, podendo ser

utilizadas de diversas maneiras, separadas ou combinadas, propiciando que os alunos se expressem e se comuniquem, de modo a contemplar os objetivos a serem alcançados durante o ensino fundamental pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN).

O mundo atual caracteriza-se entre outros aspectos pelo contato com imagens, cores e luzes em quantidades inigualáveis na história. A criação e a exposição às múltiplas manifestações visuais geram a necessidade de uma educação para saber ver e perceber, distinguindo sentimentos, sensações, idéias e qualidades contidas nas formas e nos ambientes. Por isso é importante que essas reflexões estejam incorporadas na escola, nas aulas de Arte e, principalmente, nas de Artes Visuais. A aprendizagem de Artes Visuais que parte desses princípios pode favorecer compreensões mais amplas sobre conceitos acerca do mundo e de posicionamentos críticos (WOSNIAK; LAMPERT, 2016, p. 63).

As artes visuais, assim como a *gamificação* são dotadas de ludicidade e se apresentam por meio de multimodalidades. Os conceitos gamificados vem sendo utilizados com constância para inserção dos conteúdos de artes visuais nas aulas de arte no ensino fundamental, tanto através do modo tradicional, como também do modo digital, porém esses métodos gamificados são realizados na maioria das vezes sem os professores terem o domínio do conceito e compreenderem que a abordagem adotada se encaixa na gamificação.

Para obter uma compreensão mais aprofundada sobre a aplicação dos conceitos de gamificação no ensino de artes visuais, esta pesquisa se baseou em estudos publicados ao longo dos últimos dezenove anos, utilizando-os como referência para análise dos autores: Moyles (2002), Canclini (2005), Gularte (2010), Werbach e Hunter (2012), Navarro (2013), Cruz e Castro (2014), Tonéis (2016), Wosniak e Lampert (2016), Tolomei (2017), Moran (2017), Heinsfield e Pischetola, (2017), Siqueira (2019), Carlin, Oliveira e Roseto (2020), Lima e Lampert (2023).

Durante o estudo, notou-se que as experiências publicadas através dos textos acadêmicos lidos, são predominantes em outros campos de ensino. Outrora, nos relatos e textos encontrados que especificam trabalhos voltados às artes visuais, observou-se que esses estudos não contemplam as realidades vivenciadas dentro de salas de aulas, apresentando em sua maioria modelos de atividades gamificados que, por meio da vivência docente do presente pesquisador, são consideradas

inviáveis, devido a não agregarem de forma significativa o conteúdo a ser trabalhado.

Para Lima e Lampert (2023), a gamificação, que envolve a incorporação de elementos de jogos em contextos não-lúdicos, tem sido uma estratégia cada vez mais adotada para engajar públicos em diversas áreas. No entanto, sua aplicação nas artes visuais requer uma abordagem sensível e criteriosa para não comprometer a essência e a profundidade dessa forma de expressão. Certas abordagens de gamificação, que priorizam recompensas desproporcionais, competição excessiva e métricas quantitativas, são inviáveis em relação às artes visuais, pois podem minar a apreciação genuína e o entendimento das obras de arte.

Uma das abordagens inviáveis é a oferta de recompensas desproporcionais em troca de interações mínimas com as obras de arte. De acordo com Carlin, Oliveira e Roseto (2020) ao enfatizar prêmios materiais ou externos, essa abordagem tende a transformar a apreciação da arte em uma busca superficial por benefícios tangíveis. A verdadeira riqueza das artes visuais reside na exploração das emoções, conceitos e contextos subjacentes às obras, algo que se perde quando as pessoas estão focadas apenas nas recompensas oferecidas.

Da mesma forma, a competição excessiva entre os participantes não se alinha adequadamente com a natureza subjetiva da apreciação artística. Transformar a apreciação de uma obra visual em uma competição para ganhar prêmios pode reduzir a experiência à busca de reconhecimento, desviando a atenção das nuances e das interpretações pessoais. A arte não deveria ser um campo de rivalidade, mas sim um espaço para a exploração de significados individuais.

A métrica quantitativa de sucesso, como o número de curtidas ou visualizações, pode resultar em uma avaliação superficial e distorcida da qualidade artística. Assim, para Siqueira (2019) a beleza e a profundidade das artes visuais não podem ser totalmente capturadas por números. Focar unicamente nas métricas quantitativas ignora a necessidade de uma apreciação cuidadosa, onde as obras são contempladas em sua totalidade, contexto e significado.

Portanto, para Heinsfield e Pischetola, (2017) o que se espera de uma gamificação específica para as artes visuais é uma abordagem que enriqueça a experiência do público, sem comprometer sua profundidade. Uma gamificação bem-sucedida deve promover a apreciação mais profunda das obras, estimular a

criatividade individual, incentivar a colaboração e a discussão construtiva, além de oferecer recompensas significativas que aprimorem a compreensão das artes visuais. Por meio de desafios que incentivem a exploração detalhada, análises aprofundadas e expressão criativa inspirada pelas obras, a gamificação pode criar uma conexão genuína entre o público e a arte.

Para Moran (2017), as atividades e conteúdos presentes nas disciplinas que se trabalham nas artes visuais buscam desenvolver tanto a capacidade teórica, como a capacidade prática de cada aluno, necessitando-se assim de modelos gamificados mais elaborados, que busquem alcançar os dois campos a serem trabalhados, tal fato diferencia a gamificação para o ensino de artes visuais dos demais modelos a serem adotados.

Sendo assim, buscando contemplar as necessidades específicas da área das artes visuais, baseando-se na experiência e prática docente, foi desenvolvido um modelo de gamificação de atividade para ser trabalhada com os conteúdos da disciplina, como mostrado na figura 6.

Figura 6 - Modelo de gamificação de atividade escolar para o ensino de artes visuais



Fonte: Acervo do autor (2023).

Como observado o modelo de gamificação proposto para atividades escolares, especialmente dentro da disciplina de arte no ensino fundamental II, apresenta contribuições específicas para as artes visuais que o diferenciam dos modelos já existentes. Ele busca integrar o desenvolvimento das capacidades teóricas e práticas dos alunos, proporcionando uma abordagem mais abrangente e enriquecedora para a educação artística.

Durante o estudo foi possível observar as contribuições para as artes visuais que foram: Integração Teoria-Prática, Estímulo à Criatividade, Engajamento Interativo, Aprendizado Autodirigido e Customização pelo Professor.

Ao abordar tanto o desenvolvimento teórico quanto prático dos alunos, o modelo de gamificação busca equilibrar a compreensão conceitual das artes visuais com a aplicação prática das técnicas e conceitos aprendidos. Isso permite que os alunos não apenas aprendam sobre os elementos e princípios da arte, mas também os coloquem em prática por meio de atividades criativas.

O modelo de gamificação incentiva a expressão criativa dos alunos, proporcionando oportunidades para aplicar os conceitos aprendidos de maneira original e pessoal. Isso vai além do simples aprendizado passivo, permitindo que os alunos desenvolvam sua própria voz artística e experimentem diferentes abordagens visuais.

Ao incorporar elementos de jogos, como desafios, recompensas e metas, o modelo de gamificação aumenta o engajamento dos alunos nas atividades de arte. Isso pode tornar as aulas mais envolventes e motivadoras, estimulando o interesse dos alunos pelas artes visuais de uma maneira que os modelos tradicionais podem não conseguir.

O modelo permite que os alunos tenham um papel mais ativo em sua própria aprendizagem, à medida que eles exploram os desafios propostos e buscam soluções criativas. Isso promove a autonomia e a responsabilidade pelo próprio desenvolvimento artístico.

Além disso, o modelo reconhece a importância da adaptação às necessidades específicas de cada turma e professor. Ao permitir que os professores realizem ajustes e modificações de acordo com sua realidade, o modelo se torna flexível e adaptável, garantindo sua aplicabilidade em diferentes contextos educacionais.

Comparativamente, o que esse modelo acrescenta em relação aos modelos existentes é a abordagem integrada entre teoria e prática, a ênfase na expressão criativa individual, o engajamento por meio de elementos de jogos e a capacidade de personalização para melhor se adequar à dinâmica da sala de aula e às necessidades dos alunos. Enquanto muitos modelos tradicionais podem focar predominantemente na teoria ou na técnica isoladamente, esse modelo busca unir esses aspectos de maneira harmoniosa, promovendo uma compreensão mais completa e uma experiência mais envolvente nas artes visuais.

Sendo assim, ao se gamificar uma atividade, seja ela qual for, é necessário levar em consideração a realidade em que a mesma acontecerá. Enquanto atividade escolar, é necessário que o professor tenha o devido cuidado e avalie a realidade de cada turma, além dos recursos disponibilizados pela instituição de ensino e os recursos pessoais dos alunos, devendo a gamificação somar ao processo de ensino e aprendizagem e não prejudica-lo.

O modelo de gamificação de atividade proposto através da figura 6 apesar de ser elaborado tendo como o objetivo o ensino das artes visuais, pode ser adaptado para outras disciplinas e conteúdos, sempre sendo realizadas alterações necessárias para se adaptar aos objetivos específicos a serem contemplados.

A atividade gamificada como modelo (figura 6) consiste em uma atividade interativa entre os alunos, regida pelo professor, podendo ser realizada a cada conteúdo trabalhado dentro do bimestre, ou planejado de forma mais ampla contemplando o bimestre como um todo ao invés dos conteúdos individualmente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta investigação sobre a interseção entre gamificação e aprendizagem no contexto do ensino de Artes Visuais por meio das novas tecnologias, foi possível desenvolver a conversão e o potencial desses métodos para melhorar a experiência educacional. A convergência entre gamificação e ensino de Artes Visuais demonstrou ser uma abordagem promissora para envolver os alunos de maneira mais profunda e significativa no processo de aprendizagem.

A gamificação, ao incorporar elementos lúdicos e interativos, estimula o interesse dos alunos pela matéria, criando um ambiente mais dinâmico e motivador. Através do uso de tecnologias modernas, como aplicativos, plataformas digitais e realidade aumentada, os alunos aprenderam a explorar as Artes Visuais de maneiras inovadoras, expandindo sua compreensão e expressão artística.

No entanto, é essencial reconhecer que, apesar das evidências da eficácia da gamificação no contexto do ensino de Artes Visuais, há uma necessidade clara de uma experimentação prática mais aprofundada, concomitante de análise e discussão dos dados resultantes. Uma abordagem prática permitiria avaliar com mais precisão o impacto da gamificação no engajamento dos alunos, na assimilação dos conceitos artísticos e no desenvolvimento de suas habilidades criativas.

A proposta de avaliar a gamificação ao que nos jogos ou em dinâmicas em que habilidades e desafios estão presentes a sensação de plenitude, de bem estar, de sentir-se no fluxo é importante. Assim, cenários educacionais, profissionais ou de entretenimento que considerem fortemente determinados elementos terão mais possibilidades de sucesso.

Apesar do jogo em suas formas mais tradicionais integrarem a sociedade desde os primórdios, o processo de extrair os fundamentos dos jogos/games e introduzi-los através de metodologias gamificados para atividades cotidianas que se estendem e distinguem dos jogos, vem sendo estudado com mais notoriedade nas últimas décadas.

É possível perceber que, por meio da mecânica de jogos, a motivação e o engajamento dos indivíduos são potencializados e o desejo das relações humanas, intrínsecos ou extrínsecos, são recompensados por meio das estratégias, dos níveis que são alcançados nos problemas solucionados e das possibilidades de compartilhar os ganhos com outros indivíduos.

Durante a realização deste estudo, surgiram desafios significativos que levaram a ajustes nos métodos adotados e nas abordagens inicialmente planejadas. A compreensão comum do conceito de "jogo", aliada à ampla popularidade dessa atividade, apresentou algumas dificuldades ao longo do trabalho, como a delimitação conceitual do termo "jogo" e a distinção entre o ato de jogar e a aplicação da gamificação em uma atividade. Desde o início, este estudo definiu de forma clara e precisa seus objetivos, concentrando-se na observação dos métodos de gamificação utilizados em sala de aula para o ensino formal de artes visuais nas séries do ensino fundamental.

Outrora, com o caminhar da pesquisa, nota-se que os estudos e publicações acerca dos métodos gamificados aliados ao ensino de artes visuais estão em processos de estudo, existindo uma predominância na disciplina de matemática, seguida também de ciências e português. Diante de tal dificuldade para encontrar estudos para dar subsidio à pesquisa, foi necessário alterar os objetivos iniciais e estender também a observação da presença das metodologias gamificados nas atividades cotidianas.

Para alcançar um entendimento mais abrangente, experimentos conduzidos seriados que envolvem uma amostra integrada de alunos, levando em consideração fatores como faixa etária, nível de proficiência artística e familiaridade com as novas tecnologias. A análise dos dados resultantes dessas experimentações poderia fornecer insights valiosos sobre as áreas em que a gamificação está tendo o maior impacto, bem como identificar possíveis desafios e ajustes necessários.

Destaca-se ainda que mesmo não encontrando os dados que se objetivava inicialmente, é importante salientar que as observações e considerações presentes neste estudo são de suma importância para o desenvolvimento de pesquisas posteriores voltadas à temática tratada, uma vez que aqui se apresenta a necessidade de se realizar estudos voltados aos métodos gamificados dentro do processo de ensino e aprendizagem, como construtores de um cenário mais acolhedor e de maior engajamento e motivação entre seus envolvidos, alunos e professores.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. 2ed. São Paulo: DVS, 2015.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC): educação é a base**. Brasília, DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2018.

CARVALHO, Ana Amélia Amorim. Jogos digitais e Gamification: desafios e competição para aprender na era mobile learning. **Aprendizagem, TIC e Redes Digitais. Seminários e Colóquios. Conselho Nacional de Educação**, p. 112-144, 2017. Disponível em: https://www.cnedu.pt/content/edicoes/seminarios_e_coloquios/LIVRO_TIC_RedesDigitais.pdf. Acesso em: 10 de jun. 2023

COSTA, Cássia Eufrásia et al. Aplicabilidade da gamificação em sala de aula em períodos de pandemia. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 10, p. 79789-79802, 2020

CRUZ, Neilton Castro; CASTRO, Maria José Braga. Apropriação de estratégias como forma de superar obstáculos: trajetórias ininterruptas de estudantes da EJA no ensino fundamental. **Revista Nupex em Educação**, v. 1, n. 1, 2014.

DETERDING, Sebastian et al. Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In: **CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems**. 2011. p. 2425-2428

DOMINGUEZ, Arturo. Uma Linha de Produto de Software para Desenvolvimento de Jogos Educativos. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 26, n. 1, 2013

DOMÍNGUEZ, Adrián et al. Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. **Computers & education**, v. 63, p. 380-392, 2013

FARDO, Marcelo Luís. A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 2013. **Dissertação** (Mestrado) – Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/handle/11338/457>. Acesso em: 10 de jun. 2023

FERREIRA, Hiran et al. Gamificação em ambientes educacionais ubíquos. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Rafael-Araujo-18/publication/283304726_Gamificacao_em_Ambientes_Educacionais_Ubiquos/links/56321beb08ae3de9381ecf25/Gamificacao-em-Ambientes-Educacionais-Ubiquos.pdf. Acesso: 20 de mai. 2023

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Paz e Terra, 2000. 158p.

GULARTE, D. **Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis: Novas Ideias, 2010.

HEINSFELD, Bruna Damiana; PISCHETOLA, Magda. Cultura digital e educação, uma leitura dos estudos culturais sobre os desafios da contemporaneidade. **Revista ibero-americana de estudos em educação**, v. 12, n. 2, p. 1349-1371, 2017

HUYZINGA, Johan. **HOMO LUDENS—o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Ed. 1980

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Influencia dos jogos e materiais pedagogicos na construcao dos conceitos em matematica**. 1993. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 1993. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/000738078>. Acesso em: 21 ago. 2023.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

LIMA, Marcelo Pereira; LAMPERT, Jociele. O processo de construção da aula de pintura como um processo de criação e pesquisa em artes visuais. **Revista Apotheke**, v. 9, n. 1, p. 072-085, 2023

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas. **Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**, 2015. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/1236>. Acesso em: 10 de jun. 2023

MACHADO, Arlindo. **Arte e m'dia**. Zahar, 2007

MORAN, Jose. Metodologias ativas e modelos híbridos na educação. **Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento**. Curitiba: CRV, p. 23-35, 2017.

MOYLES, Janet R. Só brincar? o papel do brincar na educação infantil. In: **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. 2002. p. 199-199

MUÑOZ, Yolanda G. Gamboa. Ariadne/Artemidoro: Máscaras Liberadoras". et. al. **Foucault: As práticas da Liberdade II: topologias, políticas & heterotopologias** Pontes Editores, Campinas SP, p. 175-188, 2019

NAVARRO, Gabrielle. Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. **Biblioteca Latino-Americana de Cultura e Comunicação**, v. 1, n. 1, p. 1-26, 2013

ORLANDI, Tomás Roberto et al. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. **Biblios**, n. 70, p. 17-30, 2018

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Ed. SENAC São Paulo - SP, 2012.

SANTOS, Christiano Lima. Jogos eletrônicos na educação: Um estudo da proposta dos jogos Estratégicos. **Monografia) Universidade Federal de Sergipe. São Cristóvão-SE**, 2006. Disponível em: <http://christianosantos.com/files/pub/monografia.pdf>. Acesso: 10 de jan. 2023

SIQUEIRA, Luiza Carla Carvalho. Gamificação: experiências pedagógicas inovadoras no chão da escola. 2019. 196f. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Instituto Metrópole Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/28458>. Acesso em: 20 out. 2022.

SIGNORI, Gláuber; GUIMARÃES, Julio Cesar Ferro. Gamificação como método de ensino inovador. **International Journal on Active Learning**, v. 1, n. 1, p. 66-77, 2016

SILBERMAN, Mel. **Active Learning: 101 Strategies To Teach Any Subject**. Prentice-Hall, PO Box 11071, Des Moines, IA 50336-1071, 1996

SIQUEIRA, Ana Carolina Oliveira et al. Todos contra a dengue: um jogo interativo produzido em PowerPoint. **Educação Pública**, v. 19, n. 27, 2019

TONÉIS, Cristiano N. **“Os games na sala de aula”: Game na Educação ou a Gamificação da Educação?** São Paulo: Bookess Editora, 2017.

TONÉIS, Cristiano N. O design de Puzzles nos jogos digitais. **SBC–Proceedings of SBGames**, p. 404-411, 2016

TOLOMEI, Bianca Vargas. A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. **EAD em foco**, v. 7, n. 2, 2017

WERBACH, Kevin. HUNTER, Dan. **For the win: how game thinking can revolutionize your business**. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

WERBACH, Kevin. **Gamificação**. Coursera. 2017. Disponível em <https://www.coursera.org/learn/gamification/supplement/OwQYD/gamification-designframework>. Acesso em: 18 abr. 2021

WOSNIAK, Fábio; LAMPERT, Jociele. Arte como experiência: ensino/aprendizagem em Artes Visuais. **Revista Gearte**, v. 3, n. 2, 2016