

# O USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE ARTE NOS TEMPOS DE PANDEMIA

Alini de Almeida<sup>1</sup>

## RESUMO

A pandemia ocasionada pela COVID-19 demandou uma ressignificação da prática pedagógica de diversos profissionais da educação e, no CAESP/APAE de Araranguá, isso não foi diferente. Considerando esses desafios e as adaptações necessárias para a oferta do atendimento remoto, o presente trabalho objetiva relatar a experiência de uma proposta de ensino/aprendizado da Arte pelas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e uso da gamificação para educandos com deficiência Intelectual e Múltipla no CAESP/APAE de Araranguá. O tema escolhido foi artes visuais no modernismo brasileiro e os participantes foram sete educandos que frequentam o Programa de Atividades Laborais (PROAL). Os jogos foram elaborados a partir da edição de recursos encontrados em duas plataformas: Scratch e WordWall. As atividades e os encontros virtuais foram realizados pelo WhatsApp, por ser o recurso mais utilizado e acessível pelo grupo. Os resultados apontaram que, apesar dos desafios e necessidade de apoio dos familiares, para realizarem as atividades, o uso da gamificação pode ser uma alternativa para o ensino/aprendizado, visto que o uso de jogos bem elaborados possibilita aos educandos o acesso a recursos atrativos que contribuem para o seu engajamento, demonstrando-se mais ativos, fazendo questionamentos e buscando respostas para os conteúdos trabalhados. Em relação ao professor, pode-se afirmar que é desafiador propor jogos acessíveis que vão ao encontro dos seus objetivos pedagógicos, apesar disso, esse processo consiste em mais uma possibilidade para qualificar o ensino voltado às pessoas com deficiência intelectual e múltipla.

**Palavras-chave:** Ensino/aprendizado. Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC). Gamificação. Ensino de Artes. Pessoa com Deficiência.

## ABSTRACT

The COVID-19 pandemic demanded a rebranding of the pedagogical practice of several education professionals and, in the CAESP/APAE of Araranguá, it was no different. With these challenges and the necessary adaptations for remote learning in mind, this paper aims to discuss the experience of a teaching/learning proposal of Art through Information and Communication Technologies (ICT) and the use of gamification for students with intellectual and multiple disabilities at CAESP/APAE in Araranguá. The chosen theme was visual arts in Brazilian modernism, and the participants were seven students who attended the Vocational Activities Program (PROAL). The games were developed using resources found on two platforms: Scratch and WordWall. The activities and virtual meetings were conducted through WhatsApp, as it was the most used and accessible resource for the group. Results indicated that, despite the challenges and the need for support from family members to carry out the activities, gamification might be an alternative for teaching/learning, as well-designed games provide students with attractive resources that contribute to their engagement. They become more active, ask questions, and

<sup>1</sup> Graduação em Artes Visuais pela Universidade do Extremo Sul Catarinense, professora de artes da Associação de pais e amigos do excepcionais de Araranguá, Brasil

seek answers to the content. As for the teacher, proposing accessible games that align with their pedagogical objectives is challenging. However, this process represents another possibility to improve education for individuals with intellectual and multiple disabilities.

**Keywords:** Teaching/learning. Information and Communication Technology (ICT). Gamification. Art education. Person with disabilities.

## INTRODUÇÃO

Em um ano de muitas mudanças, perdas e desafios em decorrência da pandemia COVID-19 que se instalou no país no início do ano de 2020, a educação precisou se reinventar. Assim como o ensino regular, a educação especial, oferecida no Centro de Educação Especializado (CAESP) de Araranguá, também adotou a modalidade de ensino remoto, por atividades impressas e recursos digitais on-line, para poder dar continuidade aos atendimentos pedagógicos oferecidos aos educandos.

Este artigo tem como objetivo apresentar um relato de experiência de uma prática educativa desenvolvida na disciplina de Artes, que abordou o tema: arte visual no modernismo brasileiro, por jogos digitais on-line. A proposta pedagógica buscou desenvolver habilidades reflexivas frente ao modernismo brasileiro, promovendo o protagonismo dos educandos, durante o processo de ensino-aprendizado. Assim, pretendeu-se: reconhecer alguns elementos e códigos das artes visuais no modernismo brasileiro, por vídeos e jogos; desenvolver uma postura mais ativa dos educandos diante das atividades desenvolvidas; experimentar novos recursos pedagógicos para tornar o processo de ensino/aprendizado mais interessante e efetivo diante da atual situação de ensino remoto.

Frente à necessidade de adequações do ensino presencial para o ensino a distância, surgiram inseguranças e incertezas, pois foi algo novo, tanto para os professores como para os educandos e para os seus familiares. Foram momentos desafiadores para manter o contato com os educandos e aprender a utilizar recursos digitais online, acessíveis às especificidades do grupo envolvido. Pensando em estratégias inovadoras de ensino/aprendizado que fosse acessível e interessante e tendo consciência de que os educandos apresentam forte interesse por jogos digitais, foi elaborado um projeto de arte, utilizando Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) de forma gamificada.

## DESENVOLVIMENTO

### **A gamificação no ensino da Arte nos tempos de pandemia**

Passando por um momento de transformação e adaptação do presencial para a modalidade remota, pensou-se em realizar uma experiência no processo de ensino/aprendizado da Arte, que fosse interessante e desafiadora, utilizando apenas o recurso digital. Portanto, depois de alguns estudos e pesquisas, chegou-se a uma proposta gamificada. Conforme mencionado por Fadel e Ulbricht “a gamificação tem intuito de aumentar a motivação, o que contribui para

o engajamento do usuário” (2014, p. 7). Desse modo, cogitou-se uma proposta que vai além do uso de jogos, mas aborda metas, regras, desafios e recompensas, interligando as atividades desenvolvidas aos objetivos estabelecidos.

O foco da gamificação é envolver emocionalmente o indivíduo dentro de uma gama de tarefas realizadas. Para isso se utiliza de mecanismos provenientes de jogos que são percebidos pelos sujeitos como elementos prazerosos e desafiadores, favorecendo a criação de um ambiente propício ao engajamento do indivíduo (BUSSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014, p. 33-34).

Diante dessa proposta, escolheu-se o tema artes visuais no modernismo brasileiro, por abordar a ruptura de uma arte academicista, sendo uma arte caracterizada a partir da cultura popular brasileira. Segundo Capelato, foi no modernismo que se

descobriu o primitivo em sua própria terra, mas, além disso, valorizou a natureza, a história e elementos da cultura popular como o carnaval, a cozinha, mesclando referências a símbolos da modernização como a fotografia, a técnica, a máquina. Condenou a cópia, a imitação, privilegiando a criatividade (CAPELATO, 2005, p. 264-265).

Mesmo os educandos apresentando dificuldade para reconhecerem cores, de realizar desenhos figurados ou até não ter autonomia em desenvolver as atividades propostas, o tema escolhido para ser trabalhado veio para mostrar em pequenos fragmentos que a Arte pode ser acessível a todos.

Em tempos de pandemia, não poderíamos deixar de pensar em estratégias pedagógicas ligadas às tecnologias de informação e comunicação (TIC),

que constituem um diversificado conjunto de recursos tecnológicos, tais como: computadores; internet e ferramentas que compõem o ambiente virtual como chats e correio eletrônico; fotografia e vídeo digital; TV e rádio digital; telefonia móvel; Wi-fi; Voip; websites e home pages, ambiente virtual de aprendizagem para o ensino a distância, entre outros (TEIXEIRA, 2010 apud GIROTO et al., 2012, p. 15).

Assim, para o desenvolvimento dessa proposta, na disciplina de arte, escolheu-se a plataforma de WhatsApp, por ser mais utilizada pelos educandos e pelos seus familiares. Dentro dessa plataforma, foram disponibilizados vídeos e jogos. Além disso, foi mantido contato para esclarecer dúvidas, expressar opiniões e realizar uma reunião com os participantes da intervenção pedagógica pela mesma plataforma.

A proposta abordou o tema artes visuais no modernismo brasileiro, de forma gamificada, pela tecnologia da informação e comunicação (TIC). O grupo escolhido para participar dessa proposta foram sete educandos que frequentam o Programa de Atividades Laborais (PROAL). Cabe destacar que o CAESP/APAE de Araranguá funciona seguindo as orientações de enturmação definidas pela Fundação Catarinense de Educação. De acordo com o documento

norteador, o PROAL é um serviço direcionado ao atendimento de jovens e adultos com deficiência intelectual, associada ou não a outras deficiências, e/ou Transtorno do Espectro Autista (TEA), que não têm perspectivas para ingressarem no mercado de trabalho, mas que possam aprender atividades laborais e, principalmente, desfrutar de aulas e conteúdos que contribuam na promoção da sua independência pessoal e inclusão social (SANTA CATARINA, 2020).

Para esses educandos, foram desenvolvidos oito jogos intercalados por vídeos explicativos para poder contextualizar e direcionar a prática pedagógica de modo gamificada, com prazo de dez dias para realizar o processo. Para finalizar, foi realizada uma reunião on-line e disponibilizado um link para um passeio virtual ao museu de arte moderna da Bahia.

### **Planejar, desenvolver e aplicar**

No desenvolvimento dos jogos para a intervenção em Arte foram encontradas algumas barreiras, entre elas, não encontrar jogos prontos acessíveis, gratuitos e relacionados a proposta a ser desenvolvida, por isso, partiu-se da ideia de editar os jogos conforme o desejado. Há muitas possibilidades de edição de jogos na internet, porém, para quem não tem um conhecimento tecnológico aprofundado, o processo é difícil, em função das plataformas, na sua maioria, solicitarem a organização dos elementos dos jogos em uma sequência complexa de códigos. Portanto, dentre as muitas possibilidades, duas plataformas - Scratch e WordWall - foram mais acessíveis para a edição dos jogos. Dentro dessas plataformas, foram encontradas algumas possibilidades, que permitiram a edição dos jogos que se aproximavam daquilo que havia sido planejado.

Para dar início à intervenção, foi realizada uma conversa com os familiares e educandos de forma individual, por chamada de vídeo. Foi explicado que a intervenção a ser desenvolvida consistia em alguns vídeos e oito jogos com uma sequência pré-determinada, e que os educandos teriam dez dias para concluir todas as atividades propostas, sendo disponibilizadas na medida em que os educandos iriam realizando a sequência delas.

Também foi agendado um dia e horário para um encontro coletivo entre os educandos e a professora de forma remota, pelo Whatsapp. Nesse momento, foi reforçado que os educandos deveriam ter o máximo de autonomia e independência possível e que os familiares poderiam acompanhar o processo e dar suporte, quando fosse realmente necessário e, caso surgisse a necessidade desse suporte, que a professora fosse comunicada. No que diz respeito à promoção da autonomia das pessoas com deficiência, podemos mencionar o que está preconizado na Política de Educação Especial, que enfatiza que “a pessoa com deficiência intelectual deve fazer sozinha tudo o que conseguir” (SANTA CATARINA, 2018, p. 33).

No dia seguinte à chamada de vídeo, foi disponibilizado um pequeno vídeo elaborado pela professora para introduzir pequenos tópicos sobre o modernismo brasileiro e trazer a ques-

tão: quais as preocupações dos artistas brasileiros durante o movimento modernista nas artes visuais? Essa questão foi introduzida logo no início das atividades para nortear as reflexões, durante o processo de ensino/aprendizado, porém, seria discutida no dia da reunião agendada. Nesse mesmo vídeo, foi feita uma explicação sobre o funcionamento do 1º jogo, que foi editado em uma plataforma on-line chamada Wordwall e disponibilizado o link.

Figura 1



Fonte: <https://wordwall.net/pt/resource/4005454/cores-prim%C3%A1rias-luz-e-sombra> (ano)

O jogo consistia em uma viagem de trem com vagões de cores primárias, preto e branco. Em cima do trem passavam balões com as mesmas cores dos vagões e o educando deveria estourá-los para colocar as cores iguais dentro dos vagões. Como desafio, os educandos deveriam observar as cores que apareciam nos vagões e responder com áudio, pelo WhatsApp, quais as cores que encontraram no jogo. A maioria dos educandos souberam relatar as cores que visualizaram e nomeá-las. Conforme o relato de uma mãe, uma educanda conseguiu realizar o pareamento das cores, porém, não conseguiu nomeá-las. Mesmo o jogo sendo editado na velocidade mínima, os educandos relataram que o trem do jogo passava muito rápido e, por isso, tiveram dificuldade em colocar as cores nos vagões. Depois de concluírem o jogo e responderem à pergunta solicitada, os educandos tiveram acesso ao segundo vídeo e ao segundo e terceiro jogo.

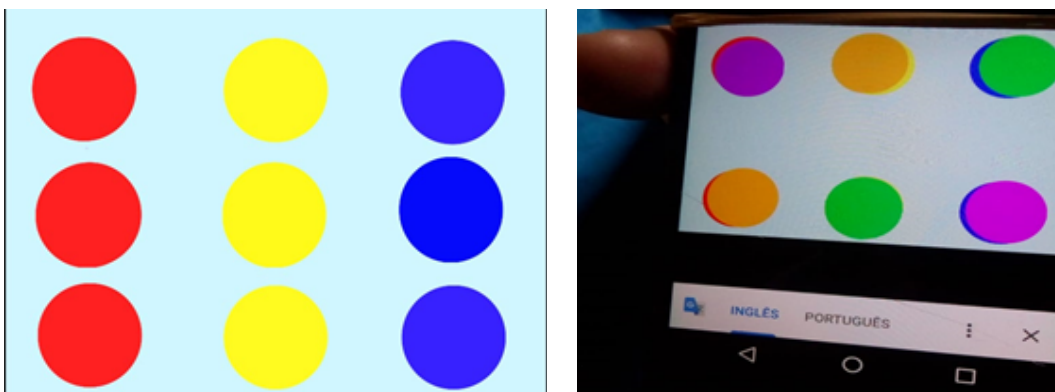
Assim se foi a proposta, cada educando realizou as atividades no seu tempo de disponibilidade. Conforme ia desenvolvendo as atividades propostas, os jogos iam sendo liberados gradativamente.

O segundo jogo consistia na mistura de cores primárias, dando origem às secundárias, desenvolvido na plataforma Scratch, salva em um arquivo de linguagem de marcação de hipertexto, do inglês HyperText Markup Language (HTML) e disponibilizada aos educandos.

Figura 2

Início do jogo

Fim do jogo



Fonte: Autor (ano)

Conforme relatos dos próprios educandos, alguns conseguiram mudar todas as cores e outros conseguiram mudar apenas algumas cores. Portanto, surgiu a necessidade de gravar um pequeno vídeo explicando o funcionamento do jogo e, assim, todos os educandos observaram a transformação das cores, concluindo essa etapa e partindo para o próximo jogo.

O 3º jogo editado na plataforma Wordwall consistia em agrupar cores iguais com tonalidades diferentes.

Figura 3: Nome



Fonte: <https://wordwall.net/pt/resource/4592492/cor-e-tons> (ano)

A maioria dos educandos relataram no grupo de WhatsApp que conseguiram concluir o jogo com autonomia e independência. Apenas uma educanda relatou ter solicitado a ajuda da sua mãe para compreender o jogo e finalizá-lo. Esse jogo serviu para os educandos observarem as diferentes tonalidades da cor.

No terceiro vídeo foi apresentada imagens dos artistas Di Cavalcanti, Anita Malfatti e algumas obras para contextualizar. Segundo Barbosa (2012, p. irregular) a Arte tem a missão de “favorecer o conhecimento nas e sobre Artes Visuais, organizado de for-

ma a relacionar produção artística com análise, informação histórica e contextualização”.

No 4º jogo, que foi elaborado na plataforma Wordwall, apareciam imagens das obras de Anita Malfatti como pintura e imagens das obras de Di Cavalcanti como desenhos.

Figura 4: Nome

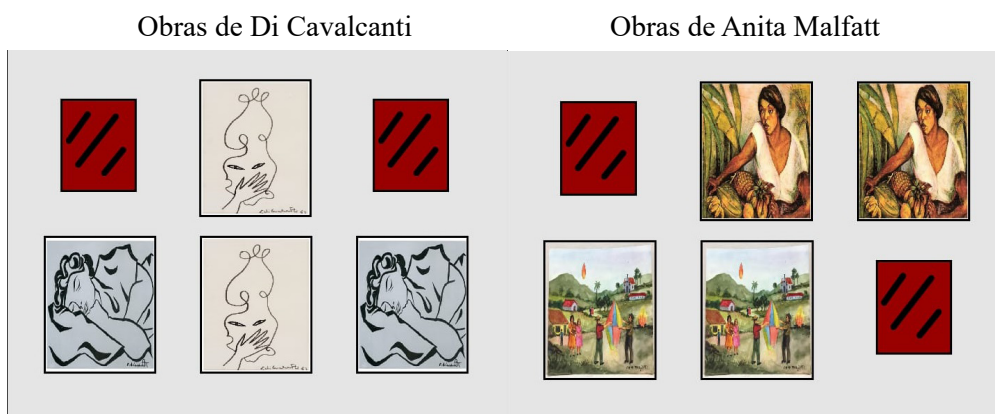


Fonte: <https://wordwall.net/pt/resource/4233945/desenho> (ano)

As imagens eram expostas uma a uma de forma aleatória e os educandos deveriam responder se era pintura ou desenho. Para facilitar a resposta este jogo, permitiu-se colocar cores nos botões de resposta além da escrita. Isso facilitou o processo dos educandos que não são alfabetizados, dando mais independência. Os educandos responderam azul para desenho e vermelho para pintura e todos relataram que não tiveram dificuldade nesse jogo.

O 5º e o 6º jogo foram jogos da memória, sendo um com imagens de obras de Anita Malfatti e o outro com imagens de obras de Di Cavalcanti.

Figura 5: Nome



Fonte: Autor (ano)

Nesses jogos editados na plataforma Scratch e convertidos em arquivo html não surgiram questionamentos, até porque os educandos relataram no grupo do WhatsApp, que já estão acostumados a jogarem jogo da memória. Portanto, eles não tiveram dificuldade e puderam observar nas imagens, os traços, as cores, os personagens, as cenas do cotidiano e as cenas festivas retratadas pelos artistas: “A imagem representa personagens, natureza, objetos e mitos, acontecimentos históricos, além de representações da sociedade, da política e da cultura em diferentes contextos” (CAPELATO, 2005, p. 253).

Depois do sexto jogo foi disponibilizado um vídeo aos educandos com imagens da artista Tarsila do Amaral e algumas das suas obras, com a intenção de mostrar aos educandos uma perspectiva mais geometrizada e lúdica de retratar cenas do cotidiano. Para Barbosa (2012, p. irregular), a Arte é o “ingrediente essencial para favorecer o crescimento individual e o comportamento de cidadão como fruidor cultural e conhecedor da construção de sua própria nação”.

Na sequência foi disponibilizado o 7º jogo, apresentando imagens das obras de Tarsila do Amaral, também no formato de jogo da memória, para uma melhor observação das imagens.

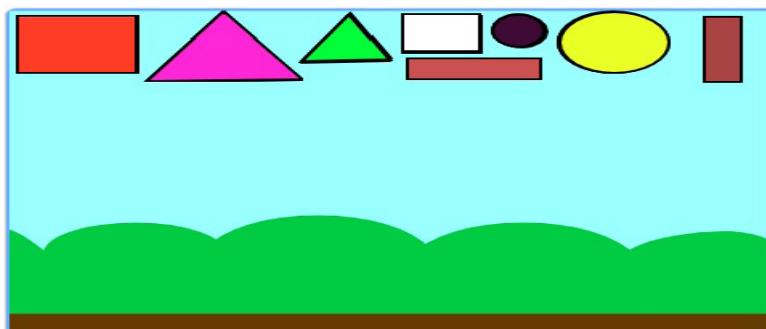
Figura 6: Imagens de algumas obras de Tarsila do Amaral



Fonte: Autor (ano)

Para o último jogo, foram editadas na plataforma Scratch algumas formas geométricas repetidas que se movimentavam pela tela do celular, conforme comando do jogador. Junto com o jogo foi disponibilizado um pequeno vídeo delimitando algumas regras e três desafios a serem cumpridos.

Figura 7: Disposição inicial do jogo

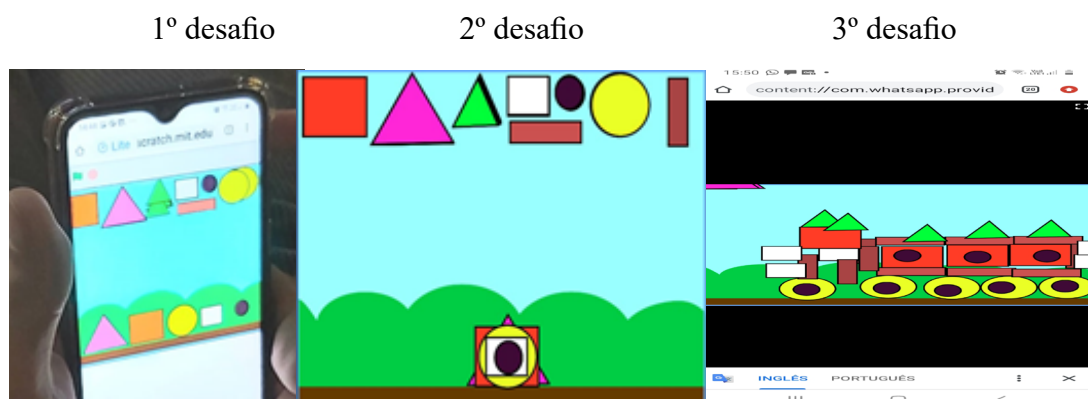


Fonte: Autor (ano)



No primeiro desafio, o educando foi orientado a observar as formas presentes no jogo e organizar cinco formas lado a lado na ordem decrescente. No segundo desafio, o educando foi orientado a sobrepor cinco diferentes formas geométricas, sem escondê-las. No terceiro e último desafio, o educando foi orientado a soltar a imaginação e a criatividade para criar um desenho usando as formas que desejar do jogo.

Figura 8: Nome



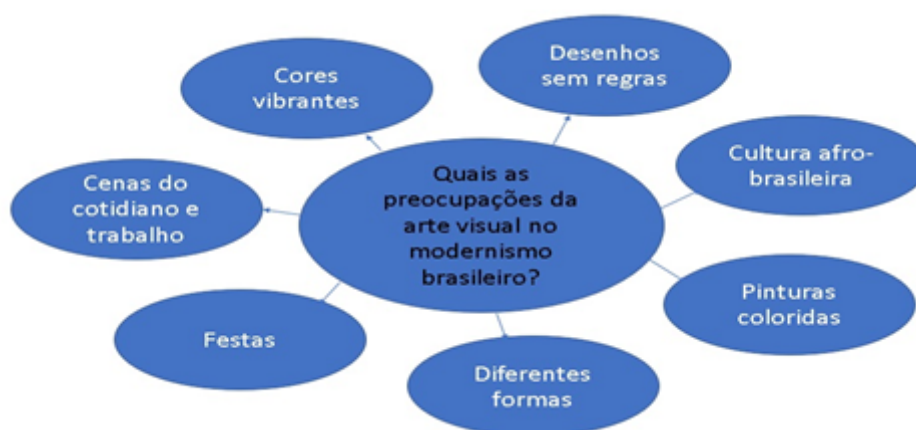
Fonte: Autor (ano)

Para acompanhar o andamento das atividades desenvolvidas, além da interação no grupo do WhatsApp, a plataforma Wordwall disponibiliza um gráfico informando alguns dados do jogador, como: tempo utilizado por cada jogador, maior pontuação, menor pontuação, acertos, erros e os nomes dos jogadores. Já no Scratch para acompanhar o andamento do jogo, foi solicitado aos educandos imagens do processo.

No dia da reunião agendada pelo grupo participante, as atividades já estavam todas concluídas e os educandos estavam ansiosos para o encontro, mesmo sendo de modo remoto, por uma chamada de vídeo coletiva pelo WhatsApp. O encontro transcorreu conforme o planejado e os educandos tiveram um tempinho para se cumprimentarem e matarem a saudade. Depois com mediação da professora foi discutido o tema trabalhado e criamos um mapa conceitual. Os educandos tiveram a oportunidade de compartilhar as suas ideias e interpretações sobre o assunto trabalhado. Todos os educandos durante a reunião estavam acompanhados de um familiar que os auxiliavam a utilizar o recurso tecnológico (celular) para permanecerem na reunião, porém, a maioria dos educandos demonstraram autonomia durante a discussão, tendo os seus familiares apenas como espectadores.

## MAPA CONCEITUAL

Figura 9



Fonte: Carla Josefino Pereira, Cleber Munareth, Elisandra Gonçalves, Gonzaga da Silva Réus, Rafael Machado Costa, Yuri José Pinheiro Sindeaux e Alini de Almeida (ano)

No final da reunião foi disponibilizado um link de uma visita virtual a um museu de arte moderna da Bahia e, assim, os educandos tiveram a oportunidade de visitar um espaço de arte até então desconhecido pelo grupo e aproximar-se ainda mais de elementos da Arte, despertando o seu olhar para um mundo digital cada vez mais próximo e acessível.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar dos desafios e da necessidade de apoio dos familiares para realizarem as atividades, em função da maioria dos educandos ainda não dominarem por completo o recurso tecnológico utilizado, a saber, o celular e as plataformas utilizadas, o uso da gamificação pode ser uma alternativa para o ensino/aprendizado, visto que o uso de jogos bem elaborados possibilita aos educandos o acesso a recursos atrativos que contribuem para o seu engajamento.

Percebeu-se durante a intervenção pedagógica em Arte que os educandos adotaram uma postura mais ativa, procurando esclarecer as suas dúvidas, por questionamentos e buscando respostas para os conteúdos trabalhados. Em relação ao professor, pode-se afirmar que é desafiador propor jogos acessíveis que vão ao encontro dos seus objetivos pedagógicos, principalmente quando se trata de um grupo como os educandos da educação especial que requerem maior atenção do professor, nas diferentes etapas do jogo, como: velocidade, imagens, cores, tamanho entre outros aspectos. As plataformas ainda precisam adaptar-se a essas questões para oferecer maior acessibilidade a todos que necessitarem.

Diante do exposto, esse processo consiste em mais uma possibilidade para qualificar o ensino voltado às pessoas com deficiência intelectual e múltipla.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

BUSARELLO, Raul Inácio. ULBRICHT, Vania Ribas. FADEL, Luciane Maria. **A gamificação e a sistemática de jogo**: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, Luciane Maria. ULBRICHT, Vania Ribas. BATISTA, Claudia Regina. VANZIN, Tarcísio. (org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

CAPELATO, Maria Helena Rolim. **Modernismo latino-americano e construção de identidades através da pintura**. Revista de História 153, local, v. ?, n. ?, p. ?-?, mês abreviado 2005.

FADEL, Luciane Maria. ULBRICHT, Vania Ribas. **Educação Gamificada**: valorizando os aspectos sociais. In: FADEL, Luciane Maria et al. (org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p.06-10

GIROTO, Claudia Regina Mosca. Título. In: POKER, Rosimar Bortolini; OMETE, Sadao (org). **As tecnologias nas práticas pedagógicas inclusivas**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.

SANTA CATARINA. Fundação Catarinense de Educação Especial (FCEE). **Diretrizes dos centros de atendimento educacional especializados em educação especial**. São José: editora, 2020.

SANTA CATARINA. Governo do Estado. **Política de educação especial** - Estado de Santa Catarina. Florianópolis: Secretaria de Estado da Educação, 2018.