O USO DE METODOLOGIAS ATIVAS NA ARTE EDUCAÇÃO EM PROL DE UMA EDUCAÇÃO INCLUSIVA

Amanda Baba (PROVIC), Adriana Rodrigues Suarez (Orientadora), e-mail: arsuarez@uepg.br

Universidade Estadual de Ponta Grossa - UEPG/Departamento de Artes

Artes. Artes Visuais

Palavras-Chave: *Educação inclusiva, Arte educação, Metodologias ativas, Gamificação*

Resumo

Esta pesquisa busca analisar a aplicação das Metodologias Ativas no ensino de arte-educação, visando contribuir para a promoção de uma educação inclusiva. Examinamos como a participação ativa e crítica do estudante pode favorecer a inclusão dentro do processo de ensino. Nesse contexto, a gamificação é explorada como estratégia didático-pedagógica capaz de tornar o ensino da Arte Moderna Brasileira mais acessível, equitativo e envolvente para estudantes do Ensino Fundamental II. A pesquisa possui como objetivo a criação de uma proposta pedagógica de um jogo utilizando a gamificação como base.

Introdução

A busca por metodologias inovadoras tornou-se uma demanda recorrente na educação contemporânea, sobretudo diante dos desafios impostos pela diversidade de perfis e necessidades dos estudantes. No cenário atual, em que se busca conciliar democratização do acesso e qualidade do ensino, ganham destaque estratégias que favorecem o engajamento, a inclusão e o protagonismo discente. Nesse contexto, a gamificação emerge como alternativa promissora, ao incorporar elementos característicos dos jogos — como desafios, recompensas, narrativas e interação — em situações de aprendizagem, tornando-as mais dinâmicas, colaborativas e significativas (Moran, 2018). Dessa forma, a pesquisa tem como objetivo propor um material pedagógico que, fundamentado em metodologias ativas, promova práticas inclusivas no ensino de Arte e valorize a relevância histórica e cultural da Arte Modernista Brasileira.

Materiais e Métodos

A presente pesquisa de natureza qualitativa, com caráter exploratória, adotou uma metodologia interpretativa, com base em estudos bibliográficos e científicos. Foram analisados texto de autores como Montoan (2003) e Rodrigues (2006), sobre educação inclusiva; Moran (2018), acerca das metodologias ativas e Freire (1996), sobre pedagogia crítica. Acrescenta-se ainda a realização de uma revisão bibliográfica referente ao Modernismo Brasileiro e à arte-educação, fundamentada em Barbosa (2003).

Resultados e Discussão

A análise da gamificação aplicada à arte-educação inclusiva possibilitou a elaboração de um percurso metodológico estruturado em etapas: levantamento das necessidades da turma, planejamento do projeto, seleção de atividades artísticas e gamificadas, capacitação docente, implementação, monitoramento e feedback, ajustes contínuos e, por fim, avaliação dos resultados em termos de inclusão e engajamento. Esse processo destacou a importância de adaptar os elementos lúdicos às necessidades específicas dos estudantes, assegurando a participação de todos. Entre os desafios identificados, ressaltam-se a necessidade de capacitação dos professores, a disponibilidade de infraestrutura adequada e o risco de reduzir a gamificação a um uso superficial de mecânicas de jogo. Como resultado, delineou-se uma proposta prática: a criação de um jogo de tabuleiro inspirado na Arte Moderna Brasileira, no qual os estudantes interagem por meio de desafios, narrativas e análises de obras.

Conclusão ou Conclusões

Em síntese, a integração entre gamificação, metodologias ativas e arte-educação representa uma alternativa inovadora para a construção de práticas mais inclusivas e significativas. Ao abordar a Arte Moderna Brasileira por meio de jogos e narrativas, promove-se a valorização da diversidade, o protagonismo discente e o engajamento crítico. Embora não testada empiricamente, a proposta contribui para o debate sobre inovação didática e destaca a necessidade de condições materiais, formação docente e suporte institucional para sua efetiva aplicação.

Agradecimentos

Agradeço à Universidade Estadual de Ponta Grossa, em especial ao Departamento de Artes, pela oportunidade de pesquisa. E de maneira especial, a Prof.a Drª Adriana Rodrigues Suarez pela orientação e por todo o apoio ao longo do desenvolvimento desse trabalho.

REFERÊNCIAS:

BARBOSA, A. M. **A Imagem no Ensino da Arte**. 2. ed. Perspectiva, São Paulo, 2003

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. Paz e Terra, São Paulo, 1996.

MONTOAN, M. T. E**. Inclusão escolar: o que é? Por quê? Como fazer?** Moderna, São Paulo, 2003.

MORAN, J. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda.** In: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

RODRIGUES, D. **Dez ideias (mal) feitas sobre a educação inclusiva**. In. RODRIGUES, D. (org). Inclusão e educação: doze olhares sobre a educação inclusiva. São Paulo: Summus, pp. 299-318. 2006