TÍTULO

POKÉART TCG: A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA DA ARTE NO 6º ANO

Flávio Félix da Silva 1º Autor
Mylena Pacheco Silveira Autor (a)2
Laura Baum da Silva Autor(a) 3
Acsa Bernardo Rodrigues dos Santos Autor(a) 4
Yanny Sabrina Contenda dos Santos Autor(a) 5

Instituição: Escola Municipal Fundamental Anita Garibaldi

Modalidade: Relato de Experiência

Eixo Temático: Linguagem e suas Tecnologias

1. Introdução:

O ensino da História da Arte no 6º ano do Ensino Fundamental envolve conteúdos que exigem dos estudantes atenção, observação e capacidade de estabelecer relações entre diferentes períodos e manifestações artísticas. Em turmas que apresentam dificuldades de concentração e resistência às atividades mais tradicionais, trabalhar esses conteúdos somente por meio da exposição de informações pode dificultar a participação e o envolvimento dos alunos.

Essa situação foi percebida durante as aulas de Arte com duas turmas de 6º ano da Escola Municipal Fundamental Anita Garibaldi, identificadas como 61 e 62. Os estudantes apresentavam grande agitação, conversas frequentes e resistência a algumas propostas convencionais. Ao mesmo tempo, havia um interesse espontâneo pelos jogos de cartas colecionáveis, especialmente pelo Pokémon Trading Card Game (TCG), cujas cartas eram utilizadas pelos alunos em disputas durante momentos que deveriam estar voltados às atividades escolares.

A partir dessa realidade, surgiu a proposta de utilizar o interesse já existente pelos jogos como ponto de partida para o ensino da História da Arte. Em vez de tratar as cartas apenas como elemento de dispersão, o projeto **PokéArt TCG** buscou transformá-las em instrumentos de aprendizagem. A ideia foi fazer com que os estudantes pesquisassem características de diferentes períodos e movimentos artísticos e, posteriormente, transformassem esses conhecimentos em elementos de suas próprias cartas.

A proposta está relacionada às orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que compreende o ensino de Arte como espaço de criação, apreciação, investigação, contextualização e reflexão sobre diferentes manifestações culturais (BRASIL, 2018). Também considera a importância de aproximar o ensino das experiências culturais e visuais dos estudantes, utilizando seus repertórios como ponto de partida para novas aprendizagens (MARTINS; PICOSQUE; GUERRA, 2010).

Flávio Félix da Silva 1º Autor, Professor de Arte pós-graduado em Metodologia da Arte do Ensino da Arte
Mylena Pacheco Silveira Autor (a)2, Estudante
Laura Baum da Silva Autor(a) 3, Estudante
Acsa Bernardo Rodrigues dos Santos Autor(a) 4. Estudante
Yanny Sabrina Contenda dos Santos Autor(a) 5, Estudante

O objetivo deste relato é apresentar a experiência do projeto **PokéArt TCG**, desenvolvido com duas turmas de 6º ano, e discutir como a criação e utilização de cartas inspiradas em movimentos artísticos contribuíram para o estudo da História da Arte, envolvendo pesquisa, criação, argumentação, leitura de imagens, oralidade e resolução de situações matemáticas.

2. Procedimentos Metodológico:

O projeto foi desenvolvido durante o primeiro trimestre letivo de 2026 com as turmas 61 e 62, dentro das aulas de Arte. A proposta foi realizada coletivamente, embora a produção das cartas tenha sido desenvolvida individualmente pelos estudantes. O trabalho partiu inicialmente de aulas expositivas dialogadas e atividades de pesquisa sobre diferentes períodos e movimentos da História da Arte, entre eles Arte Rupestre, Arte Egípcia, Renascimento, Barroco, Impressionismo, Expressionismo, Cubismo, Surrealismo, Pop Art e Grafite.

Após o estudo dos conteúdos, os estudantes receberam um modelo de planejamento elaborado pelo professor para organizar as informações que seriam utilizadas na criação das cartas. A tarefa não consistia apenas em desenhar um personagem relacionado a um período artístico. Era necessário compreender algumas características do movimento estudado e transformá-las em atributos de uma carta de jogo.

Nesse processo, características históricas e visuais foram convertidas em elementos da dinâmica do TCG. A rigidez e a organização presentes na representação da Arte Egípcia foram relacionadas a uma defesa elevada; o contraste entre luz e sombra característico do Barroco foi utilizado como base para um poder especial; a fragmentação das formas no Cubismo foi transformada em habilidade; e a expressividade da obra *O Grito*, de Edvard Munch, serviu de inspiração para ataques relacionados ao Expressionismo.

Depois do planejamento, cada estudante produziu sua própria carta, contendo personagem autoral, cenário, nome do Pokémon inspirado no movimento artístico, pontos de vida, poderes, fraquezas e uma descrição relacionada às características históricas estudadas. Os desenhos foram realizados com lápis de cor e caneta de contorno. Após a finalização, as cartas foram plastificadas para serem utilizadas nas atividades práticas.

A etapa seguinte foi organizada como um torneio pedagógico. Os estudantes utilizaram somente as cartas produzidas pela própria turma. Para evitar que a atividade se resumisse à disputa entre jogadores, foi criada a regra denominada **gatilho histórico**. Para utilizar determinado ataque, o estudante precisava explicar oralmente qual era a relação entre o golpe e as características do movimento artístico representado na carta. Também foram utilizados cálculos matemáticos para determinar bônus de dano e acompanhar os pontos de vida dos personagens.

Durante o desenvolvimento do projeto, foram observadas as produções dos estudantes, suas falas durante as atividades, as justificativas apresentadas nas batalhas, a participação nas etapas e o desempenho nas propostas de revisão. Esses registros serviram como base para a análise dos resultados. Como etapa final, as cartas foram digitalizadas pelo professor e utilizadas na elaboração de um quiz com quarenta questões na plataforma Kahoot, envolvendo

Flávio Félix da Silva 1º Autor, Professor de Arte pós-graduado em Metodologia da Arte do Ensino da Arte
Mylena Pacheco Silveira Autor (a)2, Estudante
Laura Baum da Silva Autor(a) 3, Estudante
Acsa Bernardo Rodrigues dos Santos Autor(a) 4. Estudante
Yanny Sabrina Contenda dos Santos Autor(a) 5, Estudante

reconhecimento visual, identificação dos movimentos artísticos e interpretação de características históricas.

3. Resultados e Discussões

A realização do projeto mostrou mudanças principalmente na forma como os estudantes se relacionaram com as atividades de Arte. O interesse que anteriormente aparecia nas aulas por meio das disputas com cartas passou a ser utilizado dentro da própria proposta pedagógica. As turmas continuaram apresentando bastante movimentação e conversa, mas grande parte dessas interações passou a estar relacionada às regras do jogo, às características dos movimentos artísticos, às estratégias das batalhas e às produções dos colegas.

Um dos resultados observados foi a capacidade dos estudantes de estabelecer relações entre características dos movimentos artísticos e elementos criados para as cartas. Durante as batalhas, por exemplo, não bastava possuir uma carta com determinado movimento artístico. Para utilizar o ataque, era necessário explicar sua relação com o conteúdo estudado. Isso fez com que conhecimentos trabalhados anteriormente fossem retomados de maneira oral e aplicados em uma situação prática.

A atividade também evidenciou que compreender um movimento artístico não depende necessariamente de reproduzir perfeitamente suas características formais. Alguns estudantes apresentaram dificuldades técnicas relacionadas à perspectiva renascentista, à composição barroca ou às deformações características do Expressionismo. Mesmo assim, suas explicações demonstravam compreensão de aspectos conceituais dos movimentos estudados.

Essa situação levou à criação da mecânica denominada Evolução. Quando o estudante percebia limitações em sua primeira carta, podia produzir uma segunda versão, buscando corrigir aspectos identificados durante o processo. A proposta introduziu a ideia de revisão da produção artística, permitindo que o erro ou a dificuldade inicial fosse utilizado como parte do processo de aprendizagem.

A integração com a Matemática também trouxe uma dimensão prática ao trabalho. Durante as batalhas, os estudantes precisavam realizar cálculos para controlar os pontos de vida e aplicar bônus de dano. Assim, uma operação matemática deixava de aparecer somente como exercício escrito e passava a fazer parte de uma situação criada pelos próprios estudantes.

Outro aspecto observado foi a valorização das produções. As cartas produzidas pelos estudantes passaram a ser utilizadas nas batalhas, apresentadas aos colegas e posteriormente digitalizadas para compor o quiz. Dessa maneira, o desenho produzido em aula deixou de ser apenas uma atividade que seria entregue ao professor e passou a ter uma função dentro de todo o projeto.

A experiência também se relaciona à compreensão do jogo como elemento que pode ultrapassar o entretenimento e assumir funções culturais e educativas. Huizinga (2019)

Flávio Félix da Silva 1º Autor, Professor de Arte pós-graduado em Metodologia da Arte do Ensino da Arte
Mylena Pacheco Silveira Autor (a)2, Estudante
Laura Baum da Silva Autor(a) 3, Estudante
Acsa Bernardo Rodrigues dos Santos Autor(a) 4. Estudante
Yanny Sabrina Contenda dos Santos Autor(a) 5, Estudante

destaca a presença do jogo na própria organização da cultura, enquanto Kishimoto (2017) discute as possibilidades educativas das atividades lúdicas. No projeto desenvolvido, esses princípios foram utilizados de maneira prática, sem retirar dos estudantes a necessidade de pesquisar, interpretar e explicar os conteúdos de Arte.

O quiz realizado ao final do projeto funcionou como uma forma de retomada dos conhecimentos trabalhados. As quarenta questões utilizaram imagens das próprias cartas produzidas pelos estudantes, solicitando o reconhecimento dos movimentos artísticos e de suas características. A utilização das produções da turma nessa etapa contribuiu para aproximar novamente o conteúdo da experiência vivenciada pelos alunos.

Os resultados observados indicam, portanto, que a principal contribuição do projeto não esteve apenas na utilização de um jogo conhecido pelos estudantes, mas na transformação de suas regras e elementos em instrumentos para pensar sobre Arte. A carta deixou de ser somente um objeto de jogo e passou a representar uma síntese visual de conhecimentos históricos, enquanto a batalha criou situações nas quais esses conhecimentos precisavam ser recuperados, explicados e utilizados.

4. Conclusão O projeto PokéArt TCG teve como objetivo utilizar a criação e a dinâmica de cartas colecionáveis como estratégia para o ensino da História da Arte com duas turmas de 6º ano. A experiência mostrou que um interesse já presente no cotidiano dos estudantes pode ser incorporado ao trabalho pedagógico quando existe uma intencionalidade clara e quando os elementos do jogo são relacionados aos objetivos de aprendizagem.

A produção das cartas exigiu que os estudantes pesquisassem movimentos artísticos, identificassem suas características e transformassem essas informações em personagens, poderes, fraquezas e descrições. As batalhas ampliaram esse processo ao exigir explicações orais por meio do gatilho histórico, enquanto os cálculos utilizados durante as disputas estabeleceram relações com a Matemática.

Também foi possível observar uma mudança na dinâmica de participação das turmas. A agitação não desapareceu, mas passou a estar mais frequentemente relacionada às próprias atividades propostas. Estudantes que demonstravam resistência às metodologias tradicionais encontraram no projeto uma forma de participar utilizando um repertório que já fazia parte de seu cotidiano.

A experiência reforça que utilizar elementos da cultura visual dos estudantes não significa reduzir a complexidade dos conteúdos de Arte. No caso do PokéArt TCG, o jogo foi utilizado como uma mediação para pesquisar, interpretar, criar, argumentar, revisar e aplicar conhecimentos. O projeto demonstrou, assim, uma possibilidade de aproximar a História da Arte das experiências dos estudantes, mantendo os conteúdos curriculares como eixo central do trabalho.

Flávio Félix da Silva 1º Autor, Professor de Arte pós-graduado em Metodologia da Arte do Ensino da Arte
Mylena Pacheco Silveira Autor (a)2, Estudante
Laura Baum da Silva Autor(a) 3, Estudante
Acsa Bernardo Rodrigues dos Santos Autor(a) 4. Estudante
Yanny Sabrina Contenda dos Santos Autor(a) 5, Estudante

5. Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Cengage Learning, 2017.

MARTINS, Mirian Celeste; PICOSQUE, Gisa; GUERRA, M. Terezinha Telles. Teoria e prática do ensino de arte: a língua do mundo. São Paulo: FTD, 2010.

Flávio Félix da Silva 1º Autor, Professor de Arte pós-graduado em Metodologia da Arte do Ensino da Arte
Mylena Pacheco Silveira Autor (a)2, Estudante
Laura Baum da Silva Autor(a) 3, Estudante
Acsa Bernardo Rodrigues dos Santos Autor(a) 4. Estudante
Yanny Sabrina Contenda dos Santos Autor(a) 5, Estudante