



ISSN 2359-5051

# Revista Diálogos Interdisciplinares GEPFIP/UFMS/CPAQ

Grupo de Estudos e Pesquisa em Formação  
Interdisciplinar de Professores

## A GAMIFICAÇÃO E O USO DO DESENHO COMO RECURSO ARTETERAPÊUTICO NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO

## GAMEFICATION AND THE USE OF DRAWING AS AN ART THERAPY RESOURCE IN SPECIALIZED EDUCATIONAL ASSISTANCE

Eliane Costa da Silva<sup>1</sup>

Marinalva Conceição de Almeida<sup>2</sup>

Roméria Aparecida de Oliveria Martins<sup>3</sup>

Ana Lúcia Gomes da Silva<sup>4</sup>

### RESUMO

A pesquisa tem como objetivo discutir sobre a importância do uso da gamificação e do desenho como recurso arteterapêutico no Atendimento Educacional Especializado-AEE. O recurso arteterapêutico propiciado pela gamificação e pelo desenho contribui para o desenvolvimento dos estudantes no AEE, evidenciando suas qualidades e seus avanços mediante as diferentes maneiras de se expressar. Neste estudo, temos como arcabouço metodológico a pesquisa teórica e bibliográfica (Gil, 2002). Com base nas pesquisas de obras literárias e bases de dados digitais que reúnem artigos e publicações científicas. Teve como aporte teórico em Silva (2023); Santana (2004); Dickmann (2021); Matias (2017); Philippini (2022); Bacich (2015); Moran (2018); Oliveira (2002), entre outros. Diante dessas considerações e da reflexão sobre o tema,

<sup>1</sup>Mestra em Educação, Linguagem e Tecnologias (UEG), Especialista em Humanidades e Linguagens (IFB) e Graduada em Pedagogia (PUC/GO), Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS). E-mail: [eliane\\_julho@outlook.com](mailto:eliane_julho@outlook.com).

<sup>2</sup>Graduada em Letras Português/Literatura (UFMT) e em Pedagogia (INVEST) Pós-graduada em: Produção de textos (FITS); “Educação Especial” - Atendimento Educacional Especializado (UNISERRA); Psicopedagogia (INVEST). Professora efetiva da Educação Básica do Estado de MT e do Município de Cuiabá-MT, atuando nas duas redes, na Sala de Recursos Multifuncionais. E-mail: [mariyrafas@gmail.com](mailto:mariyrafas@gmail.com).

<sup>3</sup>Especialista em Psicopedagogia Institucional (UCB), Especialista em Gestão e Orientação Educacional (UNEB) e Especialista em Docência do ensino superior e Metodologias ativas de aprendizado (UniAmerica). Graduada em História (UPIS) e Pedagogia (FORTIUM). Professora de Educação Básica da SEEDF. Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS). E-mail: [romeriaoliveira@gmail.com](mailto:romeriaoliveira@gmail.com).

<sup>4</sup>Doutora e Pós Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Currículo da PUC/SP. Graduada em Artes Plásticas e Pedagogia. Arteterapeuta. Professora aposentada da UFMS/ Câmpus de Aquidauana. Consultora no Instituto de Diversidade Intercultural – IPEDI. Mentora nos Cursos Atualiza e Diretora do Espaço Eco Pantaneiro. E-mail: [analucia.scl@hotmail.com](mailto:analucia.scl@hotmail.com).



foi observada a oportunidade de contribuir com um assunto bastante atual e favorável ao AEE. A utilização da gamificação na educação especial representa a inovação de recursos no desenvolvimento dos estudantes com necessidades especiais. Já o desenho apresenta-se como o protagonista do método da arteterapia, que busca, por meio da manifestação artística e da criatividade, proporcionar a expressividade dos sentimentos e a importante reorganização interna do indivíduo (Goldschmidt, 2004). Como resultados, a pesquisa destaca a importância da integração entre gamificação e arteterapia no AEE, promovendo um ambiente inclusivo e estimulante para o desenvolvimento integral dos estudantes. Ao combinar desafios lúdicos e expressão artística, essas práticas favorecem o aprendizado significativo, a autoestima e a autonomia dos discentes.

**Palavras-chave:** Inclusão; metodologias ativas; atendimento educacional especializado.

## ABSTRACT

This research aims to highlight the importance of using gamification and drawing as an art therapy resource in Specialized Educational Assistance (SEA). The art therapy resource provided by gamification and drawing contributes to the development of students in the SEA, highlighting their qualities and progress through different ways of expressing themselves. The methodological framework for this study is theoretical and bibliographical research (Gil, 2002). Based on literature review and digital databases that bring together articles and scientific publications. Its theoretical contribution was based on Silva (2023); Santana (2004); Dickmann (2021); Matias (2017); Philippini (2022); Bacich (2015); Moran (2018); Oliveira (2002), among others. In view of these considerations and the reflection on the topic, the opportunity to contribute to a current and favorable subject to SEA was observed. The use of gamification in special education represents the innovation of resources in the development of students with special needs. Drawing, on the other hand, is the protagonist of the art therapy method, which seeks, through artistic expression and creativity, to provide expressive feelings and an important internal reorganization of the individual (Goldschmidt, 2004). As a result, the research highlights the importance of integrating gamification and art therapy in SEA, promoting an inclusive and stimulating environment for the comprehensive development of students. By combining playful challenges and artistic expression, these practices favor meaningful learning, self-esteem and student autonomy.

**Key words:** Inclusion. Active methodologies. Specialized Educational Assistance.

## 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho integra pré-requisitos para a conclusão da Especialização em Alfabetização, Letramento e Educação Especial: perspectivas na inclusão na diversidade cultural, da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS). Temos como objetivo apresentar a importância do uso da gamificação e do desenho como recurso arteterapêutico no Atendimento Educacional Especializado (AEE) da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I e II.

A Arteterapia é uma área de atuação profissional que utiliza meios artísticos com finalidade terapêutica (Carvalho, 1995). Segundo Reis (2014), a arteterapia usa a atividade



artística como instrumento de intervenção profissional para a promoção da saúde e a qualidade de vida, abrangendo hoje as mais diversas linguagens: visuais, sonora, literária, dramática e corporal, a partir de técnicas expressivas como desenho, pintura, modelagem, música, poesia, dramatização e dança. Ela é uma ferramenta que amplia as possibilidades de expressão, indo além da abordagem tradicional, baseada na linguagem verbal.

Essa organização de ideias e emoções possibilita não apenas que o estudante entenda melhor sua própria experiência, mas também que outras pessoas possam entrar em contato com essa vivência, criando um objeto de conhecimento compartilhado. A arte como recurso terapêutico, nesse sentido, torna-se um meio para interpretar o mundo, transformar o caos em ordem e possibilitar novas formas de saber e compreender a condição humana.

Por meio da expressão artística, o que antes era uma sensação ou emoção bruta, inefável, ganha estrutura e significado. Deste modo, a arteterapia assume seu papel como um caminho de autoconhecimento e de transmissão de saberes, contribuindo para o entendimento mais amplo da realidade humana.

Segundo Philippini (1998), a arteterapia tem diversas aplicações, inclusive o processo terapêutico, mas aqui desejamos ampliar tal perspectiva agregando a gamificação e o desenho como parte dessas alternativas. Destacamos a importância desse avanço, mediante ao contexto do século XXI, visto que no ambiente escolar, estamos diante da cultura digital, que nos oferece diversas oportunidades de articular gamificação, arteterapia e o desenho, sendo utilizado, inclusive, para enriquecer o atendimento especializado.

A gamificação, como recurso terapêutico, ao utilizar mecânicas de jogos, motiva os estudantes através de desafios e recompensas, tornando o processo educativo mais interessante. Além disso, mostra estratégias eficazes no AEE, promovendo o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos estudantes público-alvo da educação especial. Ao integrar elementos lúdicos e expressivos, essa abordagem oferece uma forma inovadora de estimular o aprendizado e facilitar a comunicação, muitas vezes, limitada em contextos de salas de aulas com classes regulares.

Por sua vez, o desenho, como recurso arteterapêutico, proporciona uma via de expressão simbólica, permitindo que os estudantes externalizem emoções, explorem sua criatividade e desenvolvam habilidades motoras e perceptivas. Juntas, essas ferramentas promovem um ambiente inclusivo e participativo, essencial para o desenvolvimento integral no contexto do AEE.

O arcabouço metodológico desse estudo é a pesquisa teórica e bibliográfica (Gil, 2002). Com base nas pesquisas de obras literárias e bases de dados digitais que reúnem artigos e



publicações científicas, a pesquisa foi desenvolvida em duas etapas: primeira etapa, composta de leitura exploratória e segunda etapa, que buscou ampliar a discussão em profundidade sobre a relação entre gamificação e uso do desenho como recurso arteterapêutico no AEE. Destacam-se como aporte teórico Silva (2023); Santana (2004); Dickmann (2021); Matias (2017); Philippini (2022); Bacich (2015); Moran (2018); Oliveira (2002), entre outros. Diante dessas considerações e da reflexão sobre o tema, encontramos a oportunidade de contribuir com um assunto atual e favorável ao AEE.

O nosso artigo está organizado em seis seções: a primeira seção é a introdução; a segunda seção traz, de forma sucinta, a relação entre a gamificação e a arteterapia; a terceira seção explora as nuances da arteterapia no AEE; a quarta seção aborda propostas de atividades pedagógicas para serem desenvolvidas no AEE, integrando o uso da gamificação e o desenho intrínseco à arteterapia; a quinta seção apresenta os resultados e discussões, e, por fim, a sexta seção expõe as considerações finais do artigo.

## 2. GAMIFICAÇÃO E A ARTETERAPIA: QUAL A RELAÇÃO?

A gamificação e a arteterapia, embora distintas em suas abordagens, podem se complementar de maneira a contribuir com o desenvolvimento emocional e cognitivo de sujeitos, especialmente, em contextos educacionais e terapêuticos. Conforme definição da União Brasileira das Associações de Arteterapia (UBAAT)<sup>5</sup>, a arteterapia é uma prática terapêutica que usa formas artísticas para promover o bem-estar emocional, mental e físico das pessoas. Logo, ao utilizarmos essa ferramenta na Sala de Recursos Multifuncionais-SRM, pode-se obter um bom resultado no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes com deficiência, uma vez que, devido as suas limitações, eles necessitam de mais estímulos para avançar.

Conforme Avansi *et al.* (2022), a gamificação pode ser definida como uma estratégia educacional que aplica elementos comuns dos jogos, como desafios, recompensas e metas, em ambientes que não sejam jogos, com o objetivo de facilitar o aprendizado. Nesse contexto, o docente no atendimento educacional especializado desempenha um papel de mediador, integrando o conteúdo teórico com a prática, além de conectar o estudante à realidade social. A gamificação torna o processo de ensino mais envolvente e interativo, estimulando a motivação e o envolvimento dos estudantes para atingir os objetivos pedagógicos estabelecidos. Montanaro (2018) afirma que,

---

<sup>5</sup> **Fonte:** União Brasileira das Associações de Arteterapia. Disponível em: <https://www.ubaat.com.br/#home>. Acesso em: 08 set. 2024.



[o] sistema gamificado não é a mesma coisa que um jogo. Ainda que se utilize de estratégias e de um planejamento semelhante, são formas de se trabalhar diferente e que inclusive não se tornam excludentes, já que é possível se apropriar de um jogo como parte de uma estrutura gamificada (Montanaro, 2018, p.3).

Segundo Montanaro (2018), diferente do que se interpreta, a gamificação e os jogos não são sinônimos, apesar de terem algumas estratégias e abordagens semelhantes. Enquanto um jogo tem suas próprias regras e objetivos definidos, a gamificação adapta esses elementos para outros contextos, como a educação. Montanaro (2018) também aponta que essas duas abordagens podem ser complementares, ou seja, um jogo pode ser inserido em uma estrutura gamificada. Isso demonstra que, apesar de serem diferentes, as duas práticas podem se complementar no processo de ensino e aprendizagem.

Para Alves (2014), a gamificação pode criar espaços de aprendizagem em que os estudantes colaboram na construção de sentidos e significados, favorecendo a assimilação de novos conceitos de maneira dinâmica e inovadora. Tendo em vista que no AEE, os docentes têm a função de mediar essa proposta pedagógica e contribuir para o desenvolvimento de uma nova forma de letramento, que transcende os processos de codificação e decodificação.

Por conseguinte, podemos compreender que a gamificação e a arteterapia, apesar das diferenças metodológicas, podem ser usadas complementarmente em contextos educacionais e terapêuticos. A gamificação, ao utilizar elementos de jogos para envolver e motivar os estudantes no processo de aprendizagem, torna o ambiente mais interativo e dinâmico. Enquanto a arteterapia faz uso de expressões artísticas para promover o bem-estar emocional e físico, oferecendo uma abordagem mais introspectiva e criativa. Essas práticas combinadas podem potencializar o desenvolvimento emocional e cognitivo, enriquecendo a experiência educacional e terapêutica dos sujeitos.

De acordo com Lourenço e Santos (2010) ao afirmarem que

A arteterapia é um tema presente na educação e nos diversos campos de atuação escolar, mas, no caso da Educação Especial, assume características especiais [no] que se refere à inclusão escolar da criança com deficiência através da arte (Lourenço; Santos, 2010, p.48).

Em relação às afirmações dos autores, podemos destacar que a arteterapia, aliada à gamificação, possibilita estratégias para o ensino-aprendizagem do AEE, criando um ambiente inclusivo em que a criatividade e o lúdico são centrais no processo de aprendizagem. Além disso, podem proporcionar meios alternativos para a construção do conhecimento e a expressão de sentimentos e ideias que, muitas vezes, são difíceis de verbalizar.

Dessa maneira observarmos que a gamificação envolve o uso de elementos de jogos,



como desafios, recompensas e níveis, em ambientes não relacionados a jogos, para aumentar a motivação, o engajamento e o aprendizado. Já a arteterapia utiliza a expressão artística, como o desenho, a pintura e a modelagem, como uma ferramenta para promover o autoconhecimento, a expressão emocional e a cura.

Por outro lado, compreendemos que a arteterapia traz à gamificação uma dimensão terapêutica e criativa, proporcionando um espaço para a expressão pessoal, a exploração de sentimentos e a construção de significado por meio da arte. A criação de desenhos, pinturas ou esculturas em um ambiente gamificado permite que os estudantes usem a arte como um meio para refletir sobre suas emoções, experiências e identidade, em um formato envolvente e lúdico.

A relação entre esses dois elementos oferece benefícios para o desenvolvimento emocional, cognitivo e social, promovendo tanto o bem-estar psicológico quanto a aprendizagem por meio de abordagens inovadoras. Nesse sentido, a junção de gamificação e arteterapia amplia as possibilidades de intervenção, permitindo que o processo seja tanto terapêutico quanto divertido, facilitando o crescimento pessoal de maneira criativa e dinâmica.

Segundo Angela Philippini (1998), temos diversas maneiras de conceituar a arteterapia, uma delas é entender a arteterapia como um processo que surge com a utilização dos diferentes recursos expressivos e que a interpretação do fazer artístico não é tarefa do arteterapeuta, mas é algo que se constrói em conjunto. A referida autora aborda ainda que a arteterapia é um campo de conhecimento transdisciplinar, focando métodos e processos em arteterapia como caminhos não apenas de criação, mas de transformação dos sujeitos. A gamificação, por sua vez, “[...] é o uso estruturado de elementos e mecânicas de jogos em situações que não são de entretenimento com o intuito de motivar as pessoas a atingirem um determinado objetivo” (Faria, 2018, p.14).

A abordagem de arteterapia como um meio de expressão e transformação individual, como proposto por autores como Philippini (2007), pode ser enriquecida pela gamificação ao introduzir elementos motivacionais e lúdicos. Em vista disso, elementos como pontuação, desafios e colaboração podem estimular uma maior interação entre os participantes e encorajar a expressão de sentimentos e pensamentos. Desse modo, a combinação dessas duas abordagens, por meio do entretenimento e da ludicidade, pode promover o bem-estar e o desenvolvimento pessoal.

Ademais, essas abordagens auxiliam no desenvolvimento da expressão emocional, uma vez que, a arteterapia permite que as pessoas expressem sentimentos e experiências através da arte, enquanto a gamificação pode incorporar narrativas que refletem experiências emocionais, ajudando os sujeitos a processarem suas emoções de forma lúdica.



Cabe salientar que o estudante do AEE, ao ser orientado e estimulado por seus professores, na prática de gamificação mesclada com a arteterapia, demonstram mais interesses pelas aulas, ficando mais motivados a desafiar o seu oponente e até a si mesmo.

De tal modo, a gamificação e a arteterapia, apesar de terem objetivos e métodos diferentes, têm grande potencial de complementaridade, sobretudo em contextos educacionais e terapêuticos. A gamificação se destaca por ser capaz de envolver e motivar nossos estudantes por meio de elementos lúdicos, enquanto a arteterapia oferece um espaço de introspecção e expressão criativa, podendo promover o bem-estar emocional e a transformação individual de cada um desses estudantes. Logo, a integração possibilita criar ambientes inclusivos, dinâmicos e motivadores, nos quais os indivíduos podem explorar emoções, adquirir conhecimento e desenvolver habilidades de forma significativa e inovadora. Conseqüentemente, a junção dessas abordagens aumenta as possibilidades pedagógicas e terapêuticas, fortalecendo práticas que aliam ludicidade, criatividade e desenvolvimento humano, especialmente no AEE.

## 2.1 As nuances da arteterapia no AEE

Em busca de compreender as nuances da arteterapia, inclinamo-nos sobre a premissa ancorada por Urrutigaray (2023). Essa autora destaca quanto à aplicabilidade da arteterapia para além dos espaços clínicos, isso pode ocorrer especialmente na área da educação. No âmbito educacional, a arteterapia visa contribuir para um desenvolvimento mais amplo e integral dos nossos estudantes, haja vista que a aprendizagem deles poderá ser favorecida, à medida que levarmos propostas que proporcionem emoções, autoconhecimento e criatividade. Do mesmo modo, pode ser uma ferramenta importante no AEE, e para o desenvolvimento das potencialidades expressivas dos estudantes da educação especial. Essa prática é capaz de ajudar a superar dificuldades, como a diminuição da tensão e da ansiedade no ambiente escolar, além de outros benefícios relevantes.

Cabe ressaltar que a arteterapia tem possibilidades quanto à prática terapêutica, pois utiliza a criação artística para promover o bem-estar emocional e o desenvolvimento cognitivo, possuindo nuances importantes quando aplicada no contexto do AEE, uma vez que a “[...] prática da Arteterapia não se restringe à função puramente clínica ou psicoterápica. A área educacional, por exemplo, é um grande campo para sua aplicação” (Urrutigaray, 2023, p.38).

Dessa forma, podemos afirmar que no AEE, cujo objetivo principal visa atender às necessidades educacionais específicas dos estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento ou altas habilidades/superdotação, a arteterapia tem sido uma aliada para



estimular a expressão e o desenvolvimento integral dos discentes.

Conforme Urrutigaray (2023), a arteterapia pode ser usada como recurso para promover a aprendizagem e, do mesmo modo, auxiliar em dificuldades de aprendizagem. Os estudantes do atendimento educacional especializado, principalmente, possuem muitas dificuldades, tanto relacionadas à coordenação motora quanto a questões cognitivas, e, nisso, a arteterapia tem auxiliado como um recurso pedagógico para diminuir essas dificuldades.

As escolas públicas, geralmente, possuem a Sala de Recursos Multifuncionais (SRM), onde ocorre a prática do Atendimento Educacional Especializado. Desse modo, é nesse local, que se desenvolve a prática com os estudantes com deficiência, e/ou com outros tipos de diagnósticos, entre eles, autismo, síndrome de *Down*, paralisia cerebral, deficiência intelectual e outros. Esses alunos frequentam a SRM no contraturno, geralmente, o atendimento é feito com poucos estudantes ao mesmo tempo, e devido a isso, é possível desenvolver vários tipos de atividades, envolvendo a arteterapia. Cabe salientar que estudantes com deficiência, geralmente, sofrem de frequentes perturbações motoras e de linguagem, estando, às vezes, acometidos pela falta de comunicação, comprometendo bastante o seu processo de adaptação social.

Com a inserção das atividades envolvendo a arteterapia na SRM, alguns problemas como desequilíbrio social, baixa autoestima e dificuldade de aprendizagem escolar, através do desenvolvimento da criatividade, são sensivelmente diminuídos. Pode-se notar também que alguns estudantes que costumam ser faltosos na SRM passam a ser mais assíduos, depois que iniciam práticas de atividades envolvendo, principalmente, pinturas de tela, desenhos e modelagem. Associado à prática a exposição dos trabalhos artísticos, também fazem os alunos a se sentirem mais estimulados, capazes e valorizados, inclusive ao receberem elogios e palavras positivas de seus colegas e professores.

Ao utilizar práticas arteterapêuticas, os professores e psicopedagogos podem desenvolver estímulo e o envolvimento entre os estudantes e o conteúdo mais profundamente. Dessa forma, ao tornar-se pessoal, pode facilitar a construção de significados e o desenvolvimento de conexões emocionais e cognitivas. A arteterapia, também, ao incentivar a expressão livre por meio de diferentes linguagens artísticas, permite que os discentes enfrentem certos bloqueios e conflitos internos que podem dificultar a assimilação do conhecimento (Urrutigaray, 2023).

A [...] aquisição da aprendizagem significativa, como atual preocupação psicopedagógica, encontra na aplicação da Arteterapia um excelente canal de intervenção para a minimização de problemas de aprendizado, ou de tratamento de dificuldades em aprender, assim como atua de modo preventivo nas possíveis questões de aquisição de conhecimento (Urrutigaray, 2023, p.40).





Outro aspecto fundamental que pode colaborar é que, no cenário educacional, a aplicação dessa prática pode reduzir momentos de ansiedade ou estresse entre os estudantes envolvidos. De tal forma, permite que os discentes estejam mais preparados e confortáveis para enfrentar desafios e envolver-se mais ativamente no processo de aprendizagem. Esse fato pode ser notado quando alguns docentes regentes, sob orientação da professora da SRM, também adotam atividades diferenciadas em sala de aula regular.

Com base na experiência de uma das pesquisadoras desse estudo, que atua como professora de atendimento educacional especializado, quando alguns estudantes diagnosticados com Transtorno do Espectro Autista (TEA) começam a apresentar certos comportamentos de ansiedade e estresse, na tentativa de acalmá-los, são adotadas algumas propostas criativas com base na arteterapia, utilizando desenhos, pintura com lápis de cor e tinta guache. Depois de algum tempo, foi possível perceber que o resultado dessa prática apresentou aspectos positivos, visto que os alunos atendidos demonstraram serenidade após a execução das atividades.

Por essa razão, a arteterapia tem a possibilidade de transcender o ensino tradicional, promovendo uma aprendizagem que respeita e valoriza as individualidades e emoções, contribuindo significativamente para um ambiente educacional na perspectiva da inclusão (Oliveira, 2019).

Vale ressaltar que uma das principais nuances da arteterapia no AEE é o seu papel na comunicação não verbal. Muitos estudantes, principalmente, aqueles acometidos pelo Transtorno do Espectro Autista (TEA), enfrentam dificuldades em expressar-se através da fala ou da escrita. Marcela (2019) destaca que pessoas com TEA enfrentam diversos desafios diariamente, em torno deles, quanto ao desenvolvimento da linguagem e da comunicação. A dificuldade comunicativa é uma característica marcante do espectro, e as variações podem ser amplas: enquanto alguns autistas apresentam uma fala totalmente ausente, outros desenvolvem a linguagem, mas com características específicas, como a ecolalia (repetição de palavras ou frases), a inversão pronominal e o uso de um vocabulário particular. Essas particularidades de comunicação refletem não apenas um estilo único de expressão, mas também uma maneira singular de compreensão e interação com o mundo.

Essas manifestações podem ser interpretadas como tentativas de organizar o pensamento e lidar com a complexidade do ambiente social. A fala com entonação e volume peculiares, por exemplo, é uma forma de adaptação, muitas vezes inconsciente, que os autistas utilizam para lidar com aspectos sensoriais e emocionais. Diante disso, a arteterapia agrega, na prática, possibilidades para promover uma comunicação mais acessível e inclusiva. A utilização de recursos visuais, comunicação alternativa e estratégias sensoriais podem ser benéficas para



aprimorar a interação e criar um ambiente que respeite as particularidades individuais, contribuindo para uma interação mais respeitosa e eficaz no processo educacional. É importante salientar que muitas técnicas já foram desenvolvidas para amenizar as dificuldades de comunicação oriundas do autismo e outras deficiências, entre elas, o sistema de comunicação aumentativa e alternativa (Oliveira, 2019).

Para estimular o desenvolvimento social comunicativo têm sido utilizados sistemas de sinais, cartões com figuras, que exigem menos habilidades cognitivas, linguísticas ou de memória, como o PECS (*Picture Exchange Communication System*), neste a criança tem um papel ativo utilizando velcro ou adesivos, e como os dispositivos de comunicação (Oliveira, 2019, p.37).

Como pesquisadoras que já experienciaram e vivenciaram práticas educacionais com contexto de inclusão, compreendemos que para nossos estudantes do Atendimento Educacional Especializado, principalmente, aqueles com autismo é fundamental o uso de técnicas artísticas, como o desenho, a pintura, a modelagem, entre outras, que permite que esses estudantes externalizem emoções, pensamentos e vivências de forma mais acessível, oferecendo um canal alternativo de comunicação (Oliveira, 2019).

A mediação da arte na comunicação apresenta vantagens, como a expressão mais direta do universo emocional, pois a mesma não passa pelo crivo da racionalização que acompanha o discurso verbal. Além disso, a atividade artística facilita o contato do indivíduo com suas questões através de um viés criativo, não apenas formando um conteúdo subjetivo, mas reconfigurando-o em novos sentidos (Oliveira, 2019, p.40).

É importante acentuar que a pessoa com autismo, dependendo do grau de comprometimento, poderá praticar comunicação verbal, alfabetização, interagir socialmente e desenvolver outras habilidades, isso tudo irá depender da intensidade do problema e um adequado tratamento feito, geralmente, por uma equipe multidisciplinar composta por vários profissionais, tais como: fonoaudiólogo, psicólogo, psicopedagogo, musicoterapeuta, professores habilitados em AEE, médicos etc. “Assim, o incentivo à comunicação é essencial ao desenvolvimento social e cognitivo dessa população, contribuindo para o processo de inclusão desses indivíduos, seja na escola ou em outro ambiente” (Oliveira, 2019, p.50).

Outro aspecto relevante do emprego da arteterapia para os estudantes com autismo é a sua capacidade de promover a autorregulação emocional. Praticando certas atividades artísticas, esses discentes podem encontrar um espaço seguro para lidar com frustrações, medos e ansiedades de maneira controlada e construtiva. Ao permitir que a expressão ocorra por meios simbólicos e visuais, a arte facilita a comunicação de emoções e pensamentos que, muitas vezes, são difíceis de expressar verbalmente. Esse caráter não verbal da arte torna-se um canal valioso para que os sujeitos em contextos de vulnerabilidade possam se sentir ouvidos e compreendidos,



contribuindo para o fortalecimento da autoestima e da autoconfiança (Oliveria, 2019).

A arte é um campo de conhecimento rico em símbolos e significados, que permite a eclosão de uma linguagem não verbal, possibilitando a comunicação por meios pouco explorados, buscando promover o desenvolvimento de habilidades individuais, integração grupal e formação humana. É um meio próprio que a pessoa com necessidades individuais ou adicionais encontra para expressar suas emoções, sentimentos, construir seus conhecimentos e interagir com outras pessoas e seu meio. É uma potencializadora da autoestima e autoconfiança (Oliveira, 2010, p.47).

A criação artística, oferece a oportunidade de explorar e expressar seus sentimentos e vivências de uma forma que facilita a construção de significados pessoais e o autoconhecimento. Além disso, o processo artístico, ao ser compartilhado em um ambiente de grupo, promove a integração social. Dessa forma, permite o reconhecimento e a valorização das diferenças, criando um espaço em que todos podem expressar sua singularidade. Esse aspecto inclusivo e humanizador da arte reforça sua importância na educação e na terapia, onde o foco está no desenvolvimento integral do ser humano, não apenas no âmbito cognitivo, mas também emocional e social. Por essa razão, a arte revela-se como um instrumento que modifica a experiência individual, abrindo caminhos para uma formação mais completa e para relações interpessoais mais respeitadas e significativas.

Além disso, a arteterapia no AEE também estimula o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas. O uso de diferentes materiais e técnicas artísticas exige coordenação motora fina e grossa, planejamento e resolução de problemas, habilidades que são trabalhadas de forma lúdica e criativa durante as aulas ministradas para o público-alvo da educação especial. Dessa forma, compreendemos ser inegável que a prática da arteterapia na SRM tem fortalecido de maneira surpreendente o desenvolvimento das habilidades dos estudantes com deficiência. Então, a prática artística pode contribuir para a melhoria da coordenação, concentração e atenção, aspectos fundamentais no desenvolvimento global do estudante (Urrutigaray, 2023).

A conquista da autonomia, como autoria de pensamento e ações, implica processos pedagógicos que estimulem o aprender a aprender. Tornar-se produtivo e criativo, como resultado desta aprendizagem, demanda ações educativas transcendentais ao simples movimento de processar informações, ou o de relembrar situações guardadas na memória. Ser criativo implica elaborar, construir novas estratégias diante de situações desconhecidas, desafiar o receio ante o diferente, possibilitar e efetuar modernizações nas relações estabelecidas entre sujeito e seu ambiente (Urrutigaray, 2023, p.39).

Segundo Urrutigaray (2023), a autonomia constitui-se como um processo profundo de construção de pensamento e ação criativa, indo além da simples aquisição de informações.



Portanto, pode promover a autoria de pensamento, com isso, busca incentivar os sujeitos a aprenderem a aprender, ou seja, a desenvolver habilidades que os capacitem a enfrentar novas situações de forma ativa e inovadora.

A arteterapia favorece a construção da autoestima e da autonomia dos nossos discentes. Como afirmam as autoras Silva e Rodrigues (2024, p.10) “[...] é fundamental reconhecer a importância de uma abordagem mais inclusiva e empoderada, que valorize a autonomia e a diversidade”. Ao criar algo próprio, as crianças e adolescentes experienciam um senso de realização e competência, fortalecendo sua confiança. A liberdade criativa oferecida pelas atividades artísticas também incentiva a autonomia, ao permitir que os estudantes tomem decisões sobre o que e como criar, respeitando seus próprios ritmos e capacidades (Sei; Gonçalves, 2010).

O desenhista passa para o papel, imagens de sua imaginação e criatividade. Há várias maneiras de fazer desenhos e com os mais diversos materiais. Para desenhar, é feita uma relação entre os elementos visuais: o ponto, a linha, a cor, a luz, o volume. É importante superar o preconceito de que desenhar é produzir uma cópia da realidade à nossa volta e deixar soltar o traço (Sei; Gonçalves, 2010, p.38-39).

Então, podemos afirmar que a arteterapia no Atendimento Educacional Especializado, revela-se uma prática versátil e integradora, que não só atende às necessidades individuais de expressão e desenvolvimento, mas também contribui para o fortalecimento emocional e cognitivo dos nossos discentes, promovendo sua inclusão plena no ambiente escolar. Por meio da “[...] arte o [sujeito] transmite seu sentimento, sua maneira de pensar, o modo como vive, compreende o mundo, promove mudanças internas, superação de problemas, equilíbrio emocional e construção de símbolos que libertam emoções e ideias (Sei; Gonçalves, 2010, p.5)”.

Conforme enfatiza Sousa (2010), a arte é um meio de expressão e autoconhecimento, permitindo que o sujeito comunique sua visão de mundo e seus sentimentos de forma profunda. Ao transformar emoções e ideias em símbolos, a arte promove a expressão e a libertação emocional, ajudando na superação de desafios pessoais e no fortalecimento do equilíbrio interno. Esse processo artístico estimula mudanças internas e possibilita uma compreensão mais ampla de si mesmo e do mundo ao redor, funcionando como uma ferramenta de transformação e resiliência (Sousa, 2010).

A grande variedade de materiais disponíveis para realizar uma produção artística, faz com que o [sujeito] se sinta livre na escolha daquele que mais lhe for apropriado. Isso facilita o despertar da criatividade e desbloqueia as defesas do inconsciente. As informações que aparecem nas produções podem estar reprimidas, ignoradas e encobertas na mente humana e essas informações colaboram para o desenvolvimento



de toda dinâmica intrapsíquica, ao serem transportados à consciência (Sei; Gonçalves, 2010, p.10).

As autoras Sei e Gonçalves (2010) explicam que a relevância da arte como um meio de expressão transcende as barreiras conscientes, proporcionando um canal para acessar e transformar conteúdos reprimidos ou ignorados na mente humana. A ampla variedade de materiais artísticos disponíveis permite ao sujeito escolher o mais adequado para si, favorecendo a liberdade criativa e reduzindo resistências inconscientes. Essa liberdade estimula a espontaneidade, permitindo que sentimentos, pensamentos e memórias ocultos aflorem e sejam elaborados de forma construtiva.

A prática artística no ambiente escolar tem sido fundamental para o desenvolvimento social, especialmente, para os nossos estudantes com deficiência que apresentam dificuldade de socialização, visto que ela é uma saída criativa que acalma a mente nos momentos de estresse, ansiedade e tensão. Sem contar que essas atividades artísticas podem motivar, aumentar o engajamento e o interesse desses estudantes pelas atividades escolares que, devido às suas limitações, demonstram certa resistência ao aprendizado tradicional.

Em torno desses pontos, destacamos que a criança, ao realizar atividades que envolvem pintura, fomenta “[...] sentimentos, aspirações e conhecimentos. Ela vê o mundo a partir do seu eu, unindo as fantasias, sonhos, medos e desejos. Usar a imaginação livremente torna crianças mais capazes de encontrar soluções situações do cotidiano” (Sousa, 2010, p.21-22). Dessa maneira, essas contribuições tornam a arteterapia uma abordagem complementar para os estudantes do AEE, oferecendo diversos benefícios que podem melhorar a experiência de aprendizagem e o bem-estar emocional desses discentes com necessidades educacionais especiais.

## **2.2 Proposta de atividades pedagógicas: gamificação e desenho**

A integração da gamificação e do desenho em atividades pedagógicas oferece uma abordagem inovadora e lúdica para o ensino, especialmente em contextos que envolvem estudantes com necessidades educacionais especiais. Durante nossa experiência na sala do AEE, observamos a importância de ambas as estratégias e afirmamos que quando bem aplicadas, podem promover o engajamento, a criatividade e o desenvolvimento cognitivo e emocional dos discentes, permitindo que o processo de aprendizagem torne-se mais dinâmico e inclusivo. Em virtude disso, destacamos que é fundamental o envolvimento de todos os docentes nesse processo de aprendizagem dos estudantes do AEE.



As definições de gamificação trazem aspectos comuns, como elementos de jogo, técnicas, mecânicas e dinâmicas de jogo, e aumento da motivação e envolvimento. De acordo com Lovato (2018), essa metodologia parte da premissa de que o estudante é instigado a sair de uma posição cômoda, puramente receptora de informações, para participar ativamente das aulas em um contexto em que poderá desenvolver novas habilidades/competências necessárias como: criatividade, autonomia, iniciativa, a criticidade reflexiva, capacidade de inovar, cooperação para se trabalhar em equipe e refletir diante de situações problemáticas. Tudo isso atende às expectativas de um atendimento educacional especializado mais dinâmico e participativo (Lovato *et al.*, 2018).

Durante os momentos das aulas no AEE, nós, enquanto professoras, capacitadas para trabalhar com estudantes com deficiência, desenvolvemos o uso de dinâmicas de jogos nas atividades de ensino, como, por exemplo, desafios, recompensas, níveis e competição saudável, com intuito de motivar e engajar os estudantes. Apropriando-se dessas ações, na perspectiva de transformar o processo de aprendizagem em um momento de interação e envolvimento dos estudantes, que foram incentivados a superar obstáculos e a participar ativamente das tarefas propostas.

Em torno das nossas experiências, desejamos trazer algumas sugestões de atividades bem-sucedidas que foram ministradas aos nossos estudantes. São alguns exemplos de atividades gamificadas que podem ser utilizadas, principalmente, por professores da sala de AEE. As propostas apresentadas pelos autores foram adaptadas para atender às necessidades específicas dos nossos estudantes de Atendimento Educacional Especializado, porque sabemos que cada escola tem a sua realidade.

Organizamos duas atividades para essa proposta:

**1ª Atividade:** Verdadeiro ou Falso no ensino da arte (Dickmann, 2021, p.51-52)<sup>6</sup>.

**Objetivo:** Identificar, diferenciar e conceituar os elementos básicos da linguagem visual, valorizando a experiência com diferentes contextos e práticas artísticas.

**Dinâmica:** Cada grupo deverá levantar o cartão condizente à afirmação que o professor mencionar referente ao conteúdo estudado. Optando entre Cartão Verde para Falso e Vermelho para Verdadeiro. Sugestão: Use cartas maiores para facilitar a visualização.

Regras do jogo que podem ser adaptadas, conforme a capacidade dos estudantes:

- Formar grupos de três ou mais componentes (dependendo da quantidade de discentes na sala de aula);
- Distribuir as duas cartas (cartão verde e vermelho) para cada estudante;

<sup>6</sup> DICKMANN, Ivanio. **Gamificação e jogos educativos**. 1. ed. Chapecó: Livrologia, 2021.



- O professor irá dizer as informações/perguntas sobre o autor ou autora da obra, realizando questionamentos aos estudantes. (As informações podem ser sorteadas e previamente escritas, para facilitar).
- A cada informação/pergunta, o discente deverá levantar o cartão verde ou vermelho.
- Ganha quem responder mais questões corretamente. (Lembre-se de marcar os pontos feitos pelos estudantes).
- Lembrando que as perguntas dessa dinâmica serão relacionadas ao conteúdo abordado nas aulas, possibilitando a aprendizagem e o entretenimento ao mesmo tempo e o nível de dificuldade vai depender da capacidade dos estudantes presentes durante a realização do jogo.

**2ª Atividade:** Mandalas (Burgo, 2022, 19)<sup>7</sup>.

**Objetivo:** Ampliar e desenvolver a coordenação motora e a criatividade dos estudantes.

**Dinâmica:** Em um espaço apropriado, distribua aos discentes os seguintes itens: papelão cortado no formato de círculo, tubos de tintas. A atividade colabora para o relaxamento, criatividade, dimensões, formas geométricas, entre outros benefícios. Nessa atividade não há regras, o estudante tem a liberdade para desenhar aquilo que sentir vontade.

Adaptação: A atividade pode ser adaptada para programas de gamificação.

Figura 1 - Mandala na arteterapia



Fonte: Freepik (2024).

Perante o exposto, cabe acrescentar que o desenho, por sua vez, é um recurso poderoso no ensino, uma vez que possibilita que os estudantes expressem seus conhecimentos e sentimentos de maneira visual, o que é especialmente útil para crianças que têm dificuldades com a expressão verbal ou escrita. Nessa perspectiva da arteterapia, o desenho também atua

<sup>7</sup> BURGO, Ozilia Geraldini. **Oficina de arteterapia, contação de história, musicalização e alfabetização.** Rherma Educação, 2022.

Disponível em: <https://blog.rhemaeducacao.com.br/wp-content/uploads/2022/05/PALESTRA-1-4.pdf>. Acesso em: 29 nov. 2024.



como uma ferramenta terapêutica, permitindo que os discentes explorem suas emoções e desenvolvam habilidades motoras e cognitivas. Nos estudos da criança, as atividades visuais encontram no conceito de narrativa gráfica um importante recurso, na medida em que ele favorece a hermenêutica das formas culturais de constituição das crianças como sujeitos de cultura e atores sociais (Sarmiento; Trevisan, 2017). Além desse conceito, destaca-se a empolgação ao criar um desenho e mostrar seu sentimento ou condição momentânea, o que facilita a interação entre professor e estudante e o interesse deste em participar da atividade proposta.

A criança com diagnóstico de deficiência intelectual quando exposta à comunicação e expressão, por meio do desenho, consegue criar e recriar formas de manifestar e comunicar seu mundo interno com o externo sem estar presa à normas, regras, obstáculos ou preocupações estéticas e sociais (Esper; Nascimento, 2019).

Nesta conjuntura, trouxemos alguns exemplos de atividades de desenho, como:

1. Pintura e desenhos em pedras (Burgo, 2022, p.18).
2. Autorretrato (Leite, 2020, p.21)<sup>8</sup>.
3. Kit-arte (Mendes; Masseram; Rondo, 2020, p.57)<sup>9</sup>.

Figura 2 - Pintura e desenho em pedras



Fonte: Burgo, 2022, p.18.

Figura 3 - Kit-arte



Fonte: Mendes; Masseram; Rondo, 2020, p.57.

Portanto, a união entre gamificação e desenho oferece uma experiência completa e imersiva para nossos estudantes, principalmente, àqueles com algum tipo de deficiência, unindo o estímulo visual com o envolvimento lúdico dos jogos. Ao incorporar elementos de jogo nas atividades de desenho, os professores podem criar um ambiente mais colaborativo, desafiador e divertido, onde os discentes se sintam motivados a participar e a superar obstáculos.

<sup>8</sup> LEITE, Maria Cecília Branco de Souza. Fotografia - um processo ateterapeutico pelo mundo as imagens. **Revista de Arteterapia da AARESP**, v. 11, 2020. Disponível em: [https://www.aatesp.com.br/arquivos/revistas/revista\\_v11\\_n01.pdf](https://www.aatesp.com.br/arquivos/revistas/revista_v11_n01.pdf). Acesso em: 29 nov. 2024.

<sup>9</sup> MENDES, Adriana Maria. MASSERAN, Claudia de Cássia Maganha Vanni. RANDO, Cássia Regina de Toledo. Arteterapia e Psicologia inovando no atendimento on-line em tempos de Covid-19. **Revista de Arteterapia da AARESP**, v. 11, 2020. [https://www.aatesp.com.br/arquivos/revistas/revista\\_v11\\_n01.pdf](https://www.aatesp.com.br/arquivos/revistas/revista_v11_n01.pdf). Acesso em: 29 nov. 2024.





Desse modo, a aplicação desses jogos para os estudantes tem auxiliado a desenvolver o engajamento e a motivação, o desenvolvimento cognitivo e motor, além de ser uma forma de inclusão e expressão no ambiente escolar e tem sido cada vez mais benéfico. Nessa circunstância, os estudantes com dificuldades para se expressar verbalmente ou com transtornos de desenvolvimento encontram no desenho e nas dinâmicas de jogo uma forma mais acessível e inclusiva de participar.

A utilização da gamificação em ambientes de aprendizagem contribui para o aprimoramento do ambiente, tornando-o mais eficaz na retenção da atenção do estudante (Busarello *et al.*, 2014). Com isso, essa combinação de gamificação e desenho não só transforma a sala do atendimento especializado em um ambiente dinâmico e interativo, mas também favorece ao desenvolvimento integral dos discentes.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÕES: O GAMIFICAR NA ARTETERAPIA**

Como resultados e discussão do nosso trabalho, foi possível perceber que a integração entre gamificação e arteterapia apresenta-se como uma abordagem inovadora e eficaz, que pode unir ludicidade, criatividade e desenvolvimento humano. Essa combinação favorece o aprendizado e valoriza o bem-estar emocional e social dos sujeitos, contribuindo para uma educação mais inclusiva, significativa e transformadora.

A arteterapia pode ampliar a integração entre aspectos emocionais, sociais e cognitivos, reforçando sua relevância como uma abordagem complementar no AEE. Dessa forma, constitui-se em uma ferramenta pedagógica e terapêutica indispensável, que transforma o processo educacional em uma experiência enriquecedora e acessível a todos. O seu caráter inclusivo e humanizador proporciona um ambiente de respeito às individualidades, aumentando as chances de desenvolvimento dos estudantes com deficiência.

Em suma, é importante salientar que a gamificação e o desenho oferecem uma experiência educativa que combina estímulos visuais e lúdicos, criando um ambiente desafiador e colaborativo. Essa abordagem não somente desperta o interesse e a participação dos estudantes, como também favorece a inclusão, ao oferecer formas acessíveis de aprendizagem e expressão. A criação de um espaço interativo e dinâmico no Atendimento Educacional Especializado reforça o potencial dessas estratégias para promover o desenvolvimento integral dos discentes, valorizando suas particularidades e ampliando as oportunidades de ensino e aprendizagem.



#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo apresentar a importância do uso da gamificação e do desenho como recurso arteterapêutico no Atendimento Educacional Especializado. Diante dessa premissa, conclui-se que a integração entre gamificação e arteterapia tem um potencial significativo para enriquecer contextos educacionais e terapêuticos. A gamificação usa elementos de jogos, como desafios e recompensas, para criar um ambiente motivador e engajador, enquanto a arteterapia promove a introspecção, o autoconhecimento e a transformação emocional por meio da expressão artística. A combinação dessas práticas resulta em experiências pedagógicas e terapêuticas dinâmicas, o que favorece o aprendizado significativo e o desenvolvimento integral dos sujeitos.

No Atendimento Educacional Especializado, essa integração se destaca por criar um ambiente inclusivo e estimulante para estudantes com diferentes necessidades. A gamificação ajuda a superar desafios e incentivar a interação e a arteterapia oferece um espaço criativo para a expressão emocional e o fortalecimento das habilidades cognitivas, sociais e motoras. Essas estratégias permitem atender às peculiaridades de cada estudante, promovendo a autonomia, a autoestima e o engajamento no processo de aprendizagem.

Por tal motivo, a combinação de gamificação e arteterapia não apenas enriquece o ensino e a aprendizagem, como também aumenta a inclusão e o bem-estar emocional dos estudantes. Essa inovação torna o ambiente educacional mais acolhedor e atento às diferenças, incentivando o protagonismo dos estudantes e aumentando as suas possibilidades de interação e desenvolvimento.

#### 5. REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. Games, colaboração e aprendizagem. *In*: OKADA, Alexandra (Org.). **Recursos educacionais abertos e redes sociais: coaprendizagem e desenvolvimento profissional**, 2. ed. São Luiz: Eduema, 2014.

AVANSI, Márcia Cristina Nunes. Gamificação: uma metodologia ativa e inclusiva no processo de ensino aprendizagem. **Humanidades Tecnológicas (FINOM)**. vol. 33, jan/mar. 2022. Disponível em:  
[https://revistas.icesp.br/index.php/FINOM\\_Humanidade\\_Tecnologia/article/view/2174/1515](https://revistas.icesp.br/index.php/FINOM_Humanidade_Tecnologia/article/view/2174/1515).  
Acesso em: 08 set. 2024.

BUSARELLO, R. I. *et al.* A gamificação e a sistemática de jogo. *In*: FADEL, L. M. *et al.* (Org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.



CARVALHO, M. M. M. J. O que é arte-terapia. *In*: M. M. M. J. CARVALHO (Org.), **A arte cura? Recursos artísticos em psicoterapia** (pp. 23-26). Campinas, SP: Editorial Psy. II. 1995.

ELIANE, Costa da Silva, KAROLINE, Santos Rodrigues. Discussões sobre o capacitismo em pesquisas científicas. *In*: VICENTE, Eliézer Reis. LOPES, Igor Gonzaga. SANTOS, Tarsio Paula Dos (Org.) **Educação em múltiplos contextos: diálogos interdisciplinares** (pp.07-14). Chapadinha, MA: Editora Alfa Ciências. 2024.

ESPER, Marcos Vinicius. NASCIMENTO, Lucila Castanha. Narrativas gráficas sobre família por crianças matriculadas em uma escola de atendimento especializado. **Revista Psicopedagogia**. vol. 36, n. 111, set/dez. 2019. Disponível em: [https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-84862019000400003](https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862019000400003). Acesso em: 07 nov. 2024.

FARIA, F. **Gamificação: como destravar a fase secreta**. 1. ed. São Paulo, 2018.

LOURENÇO, Lípio Emanuel. SANTOS, Égle Pires. Inclusão o direito de ser diferente: um olhar através da arteterapia. **Educação contemporânea**. (org.) GONÇALVES, Maria Cécilia da Silva. JESUS, Bruna Guzman. Poisson: Belo Horizonte, 2021. Disponível em: [/https://www.researchgate.net/profile/Sandro-Santos-3/publication/354970375\\_Forum\\_de\\_Educacao\\_Infantil\\_da\\_Regiao\\_do\\_Alto\\_Jequitinhonha\\_Formacao\\_e\\_mobilizacao\\_em\\_defesa\\_dos\\_direitos\\_da\\_crianca/links/61e4f7d870db8b034c9d7d0b/Forum-de-Educacao-Infantil-da-Regiao-do-Alto-Jequitinhonha-Formacao-e-mobilizacao-em-defesa-dos-direitos-da-crianca.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Sandro-Santos-3/publication/354970375_Forum_de_Educacao_Infantil_da_Regiao_do_Alto_Jequitinhonha_Formacao_e_mobilizacao_em_defesa_dos_direitos_da_crianca/links/61e4f7d870db8b034c9d7d0b/Forum-de-Educacao-Infantil-da-Regiao-do-Alto-Jequitinhonha-Formacao-e-mobilizacao-em-defesa-dos-direitos-da-crianca.pdf). Acesso em: 15 set. 2024.

LOVATO, Fabricio Luiz. *et al.* Metodologias ativas de aprendizagem: uma breve revisão. **Acta Scientiae**, v.20, n.2 mar/abr. 2018. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/327924688\\_Metodologias\\_Ativas\\_de\\_Aprendizagem\\_Uma\\_Breve\\_Revisao](https://www.researchgate.net/publication/327924688_Metodologias_Ativas_de_Aprendizagem_Uma_Breve_Revisao). Acesso em: 05 nov. 2024.

MONTANARO, Paulo Roberto. **Gamificação para a Educação**. INOVAEH UFSCar/ SEaD. São Carlos, 2018. Disponível em: [https://cursosextensao.usp.br/pluginfile.php/774742/mod\\_resource/content/1/ebook\\_gamificacao\\_definitivo\\_cc.pdf](https://cursosextensao.usp.br/pluginfile.php/774742/mod_resource/content/1/ebook_gamificacao_definitivo_cc.pdf). Acesso em: 8 set. 2024.

PHILIPPINI, Angela. Arteterapia: métodos, projetos e processos. Rio de Janeiro: Wak, 2007.

PHILIPPINI, Angela. Mas o que é mesmo Arteterapia? *In*: **Revista Imagens da Transformação**. Rio de Janeiro: Clínica Pomar, 1998, p.7. Disponível em: <http://arteterapia.org.br/pdfs/masoque.pdf>. Acesso em: 08 set. 2024.

PROENÇA, Graça. **História da arte**. São Paulo: Ática, 2000.

RAGUZE, Tiago. SILVA, Régio Pierre. Gamificação aplicada a ambientes de aprendizagem. **Seminário de games e tecnologia**, 2016. Disponível em: <https://www.feevale.br/comum/midias/7fe3e6be-385f-4e8b-96e4-933a0e63874f/gamificac%C2%B8a~o%20aplicada%20a%20ambientes%20de%20aprendizagem.pdf>. Acesso em: 07 nov. 2024.



REIS, A. C. dos. Arteterapia: a arte como instrumento no trabalho do Psicólogo. **Psicologia: Ciência E Profissão**, 34(1), 142–157, 2014.

SARMENTO, Manuel Jacinto. TREVISAN, Gabriela. A crise desenhada pelas crianças: imaginação e conhecimento social. **Educar em Revista**. n.2. Edição Especial, set. 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/4kx5YwwP8nsgrXfDnBJMBWd/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 07 nov. 2024.

SEI, Maira Bonafé. GONÇALVES, Tatiana Fecchio. (Org.) **Arteterapia com grupos: aspectos teóricos e práticos**. Casapsi: São Paulo, 2010.

VIEIRA, Alexandre de Sousa. *et al.* O estado da arte das práticas de gamificação no processo de ensino e aprendizagem no ensino superior. **Revista Brasileira de Ensino Superior**. v.4, n.1, 2018. Disponível em: <https://seer.atitus.edu.br/index.php/REBES/article/view/2185/2047>. Acesso em: 07 nov. 2024.