

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS**

**CAÍQUE GOMES RIBEIRO**

**USO PEDAGÓGICO DE ELEMENTOS DO RPG PARA PRÁTICA DO DESENHO  
NO ENSINO/APRENDIZAGEM EM ARTE**

**BELO HORIZONTE  
2017**

**CAÍQUE GOMES RIBEIRO**

**USO PEDAGÓGICO DE ELEMENTOS DO RPG PARA PRÁTICA DO DESENHO  
NO ENSINO/APRENDIZAGEM EM ARTE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Colegiado de Graduação em Artes Visuais da  
Escola de Belas Artes da Universidade Federal de  
Minas Gerais, como requisito parcial para a  
obtenção do título de Licenciatura em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Geraldo Freire Loyola

**BELO HORIZONTE**

**2017**

*“Memento Mori”*

## **AGRADECIMENTOS**

*Agradeço aos meus pais, que sempre me apoiaram fazendo o possível e o impossível. Aos meus amigos, que me acompanharam, mesmo que distante, por toda essa jornada, à Marina, por me aturar nos momentos difíceis, sempre me incentivando a melhorar. Agradeço à faculdade por construir mais fontes de conhecimentos, além de criar boas amizades, e por me proporcionar a oportunidade de explicitar todo o conhecimento construído durante o tempo ao qual me prontifiquei a desenvolver este trabalho de conclusão de curso.*



## **DEDICATÓRIA**

*Dedico este trabalho à minha família, que esteve comigo em todos os momentos bons e ruins, que sempre me incentivaram a enfrentar qualquer obstáculo com muita força, determinação e constante apoio para atingir meus objetivos.*

## **RESUMO**

No presente trabalho serão apresentadas possibilidades de uso de elementos do jogo de R.P.G. em exercícios e experiências de desenho no ensino/aprendizagem em Artes Visuais. Nele será abordado ainda, o ensino de tópicos e noções básicas do desenho tais como: composição, perspectiva, volume, texturas, luz e sombra. Portanto, esse trabalho terá como objetivo estimular a prática do desenho associado a exercícios de criatividade, imaginação e autonomia dos discentes. Para tanto, utilizou-se como metodologia a criação de um material didático que funciona como um jogo de tabuleiro vinculado a elementos do R.P.G. que consiste em etapas e tarefas para as quais é imprescindível o exercício do desenho para avançar; bem como pesquisa bibliográfica a respeito de trabalhos de cunho acadêmico, sendo de grande relevância para o prosseguimento e desenvolvimento da proposta. O desenvolvimento com discentes mostrou-se satisfatório, a partir de depoimentos dos mesmos, no sentido de compreender e apreender técnicas que melhoraram seus desenhos, além de participarem de uma experiência que estimula e amplia a imaginação e a criatividade.

**Palavras – chaves:** Arte. Ensino/aprendizagem. Desenho. Elementos do R.P.G.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	9
<b>CAPÍTULO 1</b>	10
1.1 O Jogo e a ludicidade	10
1.2 As dificuldades vivenciadas nas escolas	12
1.3 Uma breve história do R.P.G.	13
<b>CAPÍTULO 2</b>	15
2.1 Possíveis aproximações entre R.P.G. e o ensino/aprendizagem em Arte	15
<b>CAPÍTULO 3</b>	18
3.1 A criação do material didático e suas etapas	18
3.2 A produção dos discentes	18
3.3 Proposta pedagógica	20
3.4 Opiniões dos Participantes	40
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	41
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	42
<b>ANEXOS</b>	44
As regras do jogo	42

## INTRODUÇÃO

Em meados de 2013 ao adentrar no Programa de Escola Integrada pela UFMG em parceria com a prefeitura de Belo Horizonte comecei a perceber nos discentes certa dificuldade com relação à prática do desenho. Era possível enxergar na maioria deles, uma ideia entranhada de que o desenho e o ato de desenhar se apresentavam de maneira divina, e não a partir de prática constante e atenta. Com essa visão, estimulá-los para essa prática se mostrava uma tarefa extremamente complicada.

Em 2016 ingressei como professor da escola regular da rede estadual de Minas Gerais. Talvez devido ao número exorbitante de discentes em cada turma, pelas condições estruturais da escola ou mesmo pela falta de recursos, o desinteresse era ainda mais notável, embora a admiração por aqueles que praticavam o desenho também fosse, o que ampliava a ideia de que, para eles, desenhar era algo divino. Começa então uma investida para estimulá-los para a prática do desenho, a fim de retirar a ideia de que isso seria um dom, através de uma ferramenta lúdica, os jogos de R.P.G.

Desde muito cedo os jogos de R.P.G. (Sigla em inglês para Role Playing Games) me atraíram. Diferentes da maioria dos outros, nesse tipo de jogo você possui a responsabilidade de conduzir o enredo da história, evoluir seu personagem em diversos aspectos e literalmente interpreta-lo, ser aquela pessoa durante o período do jogo.

Esses aspectos, aliados a ambientações de cunho fantástico, como os mundos do romance “O senhor dos anéis” ou “As crônicas de Nárnia”, deixavam a experiência dos jogos ainda mais interativa e emocionante, cujas narrativas criadas proporcionavam possibilidades de construção de conhecimentos diversos, enquanto se jogava.

Sendo assim, comecei a pensar nas possibilidades da criação de um material didático com elementos dos jogos de R.P.G. que pudesse incentivar as pessoas a praticar o desenho de uma maneira lúdica e interativa.

## CAPÍTULO 1.

### 1.1 O Jogo e a Ludicidade.

Para pensar em como produzir um jogo de R.P.G., tarefa nunca antes realizada, foi preciso diversas pesquisas sobre jogos em si, e em como a ludicidade que buscava se apresentava neles.

A palavra “jogo” vem do latim “*jocus*”, que significa gracejo, graça, brincadeira ou divertimento, logo, todo jogo teria o entretenimento como seu fim primordial. A partir da noção de que o jogo é uma ferramenta importante para o desenvolvimento infanto-juvenil, há alguns anos essa modalidade de jogo começou a ser utilizado com outro fim, o de proporcionar a construção de conhecimentos específicos. A finalidade pedagógica, segundo Martins (2007) não se torna a ideia central do jogo, e sim, uma consequência direta dele; sendo assim, o conhecimento viria de forma orgânica, através do entretenimento, visto que o brincar e o ‘faz-de-conta’ influenciam muito no desenvolvimento, na criatividade e na personalidade da criança e do adolescente.

De acordo com Santos (2001), (apud PIETROBON, 2008) existem dois aspectos que podemos observar, sendo eles: o prazer de jogar, juntamente com a seriedade e dedicação que as crianças devotam à brincadeira. Justamente por isso é que os jogos são de importância fundamental no desenvolvimento de relações de ensino/aprendizagem de diversos tipos de conhecimentos. Como constata Santos,

podemos, então, definir o espaço do jogo como um espaço de experiência e liberdade de criação no qual as crianças expressam suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo e também um espaço de interação consigo mesmo e com os outros. (SANTOS, 2001 p. 89).

Dentro dos jogos de sistema R.P.G., a imaginação e a capacidade de conectar acontecimentos em pensamentos rápidos, criando uma narrativa coesa, é o que permite ao jogador traçar caminhos e solucionar problemas, provocando outros acontecimentos e assim por diante, até o encerramento da história que está sendo contada na partida em questão. Essa é a chamada “ludonarrativa”, ou narrativa lúdica, que consiste em mobilizar vivências e competências, pelo viés do jogo, passando pelos desejos e fantasias ali presentes, criando novas competências e vivências, como uma experiência única. Partindo desse entretenimento lúdico do jogo, podemos fazer pontes e elos com o pedagógico, alicerçados na pedagogia da

autonomia de Paulo Freire; aqui em questão, trabalha aspectos do ensino em Arte, mais especificamente, o desenho e a representação bidimensional.

Produzimos desenhos desde a pré-história, para fins múltiplos, fazendo do desenho uma das manifestações artísticas mais primitivas da humanidade, e na medida em que o tempo avança ele vai adquirindo força como área autônoma de conhecimento e ganha novos seguidores, principalmente com a descoberta da técnica da perspectiva, atribuída por muitos teóricos ao período da renascença. O desenho é feito de técnicas específicas e de exercícios de observação atenta do objeto desenhado, ainda que muitos considerem o desenho um dom e o bom desenhista um ser dotado de habilidade divina.

O fato, porém, é que é difícil ensinar o desenho; Betty Edwards considera que:

Embora esta atitude de admiração pela capacidade artística faça com que os artistas e suas obras sejam apreciados, pouco faz no sentido de encorajar as pessoas a aprenderem a desenhar, nem ajuda os professores a explicar para os alunos o processo do desenho. Na verdade, muitas pessoas acham mesmo que não deve entrar para um curso de desenho por não saber desenhar. Isto equivale a resolver que não deve entrar num curso de francês por não saber falar a língua, ou de frequentar um curso de carpintaria por não saber construir uma casa (EDWARDS, 2007, p. 29).

O ato de desenhar, além da técnica artístico-representativa, permite a compreensão do mundo a nossa volta e conseqüentemente como nos situamos nesse mundo. Contudo, ao passar dos anos, começam os estudos avançados sobre o desenho, ligando-o e desenvolvendo-o a diferentes áreas e em diferentes maneiras.

Nesse aspecto, a impressão é que o coletivo social moderno e contemporâneo vê na arte e seus elementos mero instrumento facilitador para verdadeiras áreas do conhecimento humano; associando a arte à condição de mera ferramenta, isso quando não apenas mero divertimento. Sabe-se que a Arte<sup>1</sup> em geral é considerada ferramenta, e também, curiosamente, que o desenho é considerado, por muitos, como dom divino, negando a si mesmos a possibilidade de aprendizado.

---

<sup>1</sup> Arte - no singular e grafada com inicial maiúscula - se refere ao componente curricular;  
arte - grafada no singular e com inicial minúscula - se refere ao campo artístico de modo geral;  
Artes – com inicial maiúscula e no plural – se refere à área de conhecimento.

Como então, chamar a atenção dos discentes para que possam, conforme consta na proposta curricular da Secretaria de Educação do Estado de Minas Gerais,

Compreender e utilizar a arte como expressão, mantendo uma atitude de busca pessoal e/ou coletiva, articulando a percepção, a imaginação, a emoção, a investigação, a sensibilidade e a reflexão ao realizar e fruir produções artísticas. (Secretaria de Educação do Estado de Minas Gerais, 2007, p. 18).

Esse texto aponta para a possibilidade de utilizar o jogo de RPG como catalisador e propulsor dos discentes para as questões próprias do desenho, através de elementos presentes dentro dos jogos desse tipo, que são também elementos da arte.

## **1.2 : As dificuldades vivenciadas nas escolas.**

A cada dia se torna mais evidente o desinteresse dos discentes com relação à educação básica. É possível notar que existe entre eles o conhecimento de que a escolarização irá lhes proporcionar maiores chances de conseguirem um futuro mais confortável; contudo provavelmente por ser pouco demonstrado de maneira eficiente, esse conhecimento perde potência e validade entre grande parte dos jovens.

É possível observar, em grande parte das escolas, certa dificuldade em incentivar a autonomia dos discentes, provocando o pensamento crítico com relação ao mundo e a arte. Explorar o potencial dos jovens se mostra uma tarefa cada vez mais complicada, na medida em que a juventude muda, e as instituições de ensino não conseguem acompanhar tais mudanças. Uma coleção de sistemas de buscas e "toneladas e toneladas" de 'bites' de informação estão disponíveis na internet. Esse sujeito, que acredita que vive em tão famigerada "sociedade da informação", acredita que informação, nesse sentido, significa conhecimento. De acordo com Bondía:

Não deixa de ser curiosa a troca, a intercambialidade entre os termos "informação", "conhecimento" e "aprendizagem". Como se o conhecimento se desse sob a forma de informação, e como se aprender não fosse outra coisa que não adquirir e processar informação (BONDÍA, 2002, p. 21).

Para esses discentes, isso pode gerar uma falsa impressão da “descartabilidade” do professor, sem passar por suas mentes, muito bem informadas, que o papel do professor não é o de agente detentor do conhecimento (Visto por eles como informação), que irá transferi-lo, mas sim alguém com capacidade de conduzi-lo nesse novo mar de informações, já que, segundo Freire “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção de maneira autônoma e crítica, a fim de que possam desfrutar de verdadeiras experiências”. (FREIRE. 2014. p. 29).

Esse desinteresse se dá por inúmeros fatores além do citado acima. Um deles é a falta de relações para com os conhecimentos e a vida dos estudantes. Para o adolescente, poucas coisas interessam mais a eles do que suas próprias vidas, dessa maneira toda ação de construção ou produção do conhecimento deveria se dar de uma maneira associativa ou lúdica para que o discente possa enxergar a si mesmo como protagonista de sua escolarização, gerando autonomia e satisfação.

No campo da Arte, essa insatisfação e distanciamento se tornam ainda mais visível, pois, em vez de debatermos, discutirmos e acima de tudo produzimos e incentivarmos as produções artísticas, nesse momento, a arte se torna uma mísera válvula de escape, na qual se tem uma ideia de relaxamento, e não de disciplina como área de conhecimento. O Ensino de Arte atual deve estar ligado a despertar as emoções dos discentes, disponibilizando desafios á sua criatividade e inteligência.

Sendo assim, é necessário que se pense em maneiras de aproximar o discente do mundo da arte, através de elementos do seu cotidiano, sem que pareça uma mera reprodução, ou armadilha pedagógica, pois, em parte, quando percebem o esforço do professor em realizar essa aproximação, há um recuo dos discentes. Isso também ocorre quando a aproximação é mal feita e improvisada.

### 1.3 Uma breve história do R.P.G.

O *Role Playing Game* ou simplesmente R.P.G. em uma tradução livre, pode ser considerado como “jogo de interpretação”, criado nos Estados unidos, em meados dos anos 1970, por Gary Gygax e Dave Arneson, como uma variação de antigos jogos de guerra (jogos que originalmente foram utilizados para simular



estratégias para guerras reais). Gary, um dos fundadores da “Federação internacional de *war games*”, juntamente com Dave começaram a testar variações para os jogos: em vez de o jogador controlar um exército inteiro, passaria a literalmente interpretar apenas um soldado, em uma narrativa que limita suas ações às que seriam possíveis de serem realizadas por apenas um indivíduo. Os jogadores teriam objetivos não rivais, mudanças de cenários, indo além do campo de batalha, possibilidades de protagonismos mistos, ou seja, vários personagens sendo protagonistas de pequenas histórias interligadas, criando um arco principal, etc. gerando narrativas muito específicas. Segundo Almeida, foram fortemente influenciados por

determinado tipo de literatura produzida por autores como o sul africano J. R. R. Tolkien em obras como *O hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, que narram sagas de personagens heroicos e seres mitológicos habitantes de mundos fantásticos repletos de magia e entidades sobrenaturais. (ALMEIDA, 2008, p. 29).

Seguindo essa influência, Gygax e Kayne desenvolveram e lançaram um livro de regras escrito por Gynax e Arneson, sob o título de “*Dungeons & Dragons*” (Masmorras e dragões), a partir da ambientação fantástica, como a ‘Terra Média’, ‘Narnia’ (Mundos imaginários, repletos de orcs, anões, elfos e dragões) e outros mundos fictícios, que hoje são ambientações típicas do RPG, criadas por Tolkien, C.S Lewis e outros autores. Atualmente é considerado o primeiro R.P.G. criado tendo sucesso extremamente maior do que o esperado, cativando os antigos fãs dos jogos de guerra, e angariando novos públicos de idades variantes; tornando-se mundialmente conhecido e provavelmente o mais famoso e jogado até hoje.

Ao longo dos anos, vários sistemas foram criados, contando com regras complexas em centenas de páginas formando o manual do jogo. Atualmente os jogos de R.P.G. são populares em diversas partes do mundo e possuem inúmeras histórias publicadas dos mais diversos gêneros, tais como: ação, fantasia, ficção científica, terror, drama, aventura, etc.

Os atos de contar e desenvolver uma história são o que movimenta o jogo, já que aqui o jogador não é passivo o tempo todo, mas toma parte da construção do enredo, interpretando as ações de seu personagem em questão. Segundo Ricon:

O RPG é uma brincadeira de criar e contar histórias coletivamente. Quando crianças, ficávamos inventando histórias em casa: as meninas brincavam de

casinha e os meninos brincavam de polícia e ladrão, de faroeste. Na minha época, brincávamos de Ultraman e outras coisas. O RPG é mais ou menos isso, mas nós crescemos e, agora que somos adultos sérios, temos nossos trabalhos, nossos estudos, não podemos mais brincar de polícia e ladrão dessa maneira. Assim, inventamos uma série de regras e fingimos que estamos jogando algo sério quando, na verdade, o que estamos fazendo é brincar de criar histórias. (RICON, 2004, p. 15 apud ALMEIDA, 2008, p. 24).

## **CAPÍTULO 2.**

### **2.1 Possíveis Aproximações entre R.P.G. e o Ensino/Aprendizagem em Arte.**

Para explorar melhor as potencialidades do material como ferramenta para a prática do desenho, foi necessário traçar de maneira objetiva algumas similaridades inerentes nas duas modalidades. Um dos fatores-chaves que podem ser observados mais facilmente em qualquer R.P.G. e em qualquer praticante do desenho é a criatividade.

A criatividade é um dos elementos mais explorados em Arte, já que, através de nossa imaginação podemos fazer ligações entre os elementos do mundo, produzindo algo que não estava ali antes imaginado. A criatividade também deve ser reconhecida e valorizada dentro das especificidades culturais de cada povo e região. Criatividade vem do latim “*creare*” que indica a capacidade de criar, produzir ou inventar coisas novas. É uma habilidade extremamente importante em qualquer aspecto da vida; uma vez que proporciona maior capacidade para solucionar situações-problemas, ou mesmo melhorar uma situação já estabelecida. A criatividade é um ato que realoca objetos e significados, gerando novos objetos e significados, logo a fonte geradora da concepção, é a relação que você tem com as trocas e com o mundo a sua volta. Ou seja, nós mesmos somos fontes geradoras de significados.

As aproximações entre R.P.G. e o ensino/aprendizagem em Arte, especificamente o desenho, foram realizadas através de noções e conceitos sobre a criatividade, propostos por Torrance. Segundo ele:

Criatividade é o processo de tornar-se sensível a problemas, deficiências, lacunas no conhecimento, desarmonia; identificar a dificuldade, buscar soluções, formulando hipóteses a respeito das deficiências; testar e retestar estas hipóteses; e, finalmente, comunicar os resultados. (TORRANCE, 1965, apud AMATE, 2015, p. 61).

É possível então, destrinchar de maneira segura, quais aspectos cognitivos e emocionais são necessários para exercitar a criatividade, e seguramente, utilizar-se

de um elemento artístico, que é certamente uma área em que a criatividade aparece e é estimulada com mais frequência. Sendo assim, Wechsler aponta 12 aspectos da criatividade encontrados nos testes de figuração e nos desenhos livres realizados pelas crianças que participaram.

1) Fluência (grande número de ideias); 2) Flexibilidade: categorias ou tipos diferentes de ideias; 3) Originalidade: ideias incomuns; 4) Elaboração: detalhes enriquecendo a ideia original; 5) Sensibilidade emocional: indicadores de sentimentos nos desenhos; 6) Movimento: ações expressas nos desenhos; 7) Perspectiva Incomum: figuras vistas por diferentes ângulos; 8) Perspectiva Interna: figuras vistas por dentro; 9) Uso de contextos: preocupações com o ambiente; 10) Fantasia: expressão do imaginário ou irreal; 11) Títulos expressivos: nomes que enriquecem desenho; 12) Combinação: síntese de ideias em um só desenho. (WECHSLER, 2001, p. 06).

Sabe-se então, que a criatividade (habilidade essencial para o desenvolvimento do ser humano e inerente a Arte, consequentemente ao desenho) consiste de diversos fatores que podem ser isolados, com alguns deles apresentados acima;

Nessa perspectiva, este texto objetiva apresentar possibilidades de estímulo à criatividade e ao aprendizado em Arte, com exercícios de desenho a partir das concepções do RPG e do imaginário dos discentes.

1 - Fluência: Ter um grande número de ideias é essencial para o Mestre nos jogos de RPG, ele precisa conseguir reagir rápido as propostas de ações feitas por seus jogadores, visto que não existe uma narrativa completamente pronta e previa.

2 - Flexibilidade: Todos os jogadores estão, junto com o Mestre, construindo a história juntos, partindo de pontos de vista diferentes, tentando chegar a um lugar comum. Trabalhar com ideias diferentes é essencial. A aleatoriedade das ações também gera o amplo dessa característica.

3 - Originalidade: Existe, nos jogos de RPG, um imaginário coletivo comum. Entretanto os jogos mais vendidos dos últimos anos são justamente aqueles que fogem disso.

4 - Elaboração: Na medida em que a história está sendo construída por diversas pessoas, as possibilidades de amarrar as pontas do enredo aumentam.

5 - Sensibilidade emocional: A empatia para com os personagens da trama, principalmente aquele quem você representa, é extremamente presente em toda mesa de RPG, afinal é um jogo de interpretações.

6 - Movimentos: Esse aspecto está diretamente ligado com a interpretação, atuação dos jogadores.

7 - Perspectiva incomum: Frequentemente, cenas estranhas aparecem no enredo.

8 - Perspectiva interna: Tanto no sentido físico, quanto metafórico, é relativamente fácil encontrarmos dentro dos jogos, principalmente em mesas de pessoas com idades variadas. Tanto pela disposição inerente a idade, quanto pela experiência de vida.

9 - Uso de contextos: Todo o RPG em si é uma preocupação geral com o contexto.

10 – Fantasia: Aqui vemos o ponto forte e principal dos jogos de RPG, o elo mais fácil de ser feito, visto que muito raramente os jogos são ambientados no mundo padrão.

11 – Títulos expressivos: Alguns títulos de jogos são mais famosos do que o próprio jogo. “Dungeons & Dragons”, por exemplo, é extremamente famoso pela sua versão animada, trazida para o Brasil com o título de “Caverna do Dragão”.

12 – Combinação: Mesclar ideias é uma ação corriqueira em jogos de RPG que funcionam com o chamado “Team work”, ou trabalho de equipe. Uma pessoa não consegue resolver problemas sozinhos, precisando então, ouvir os companheiros para buscar a melhor solução possível.

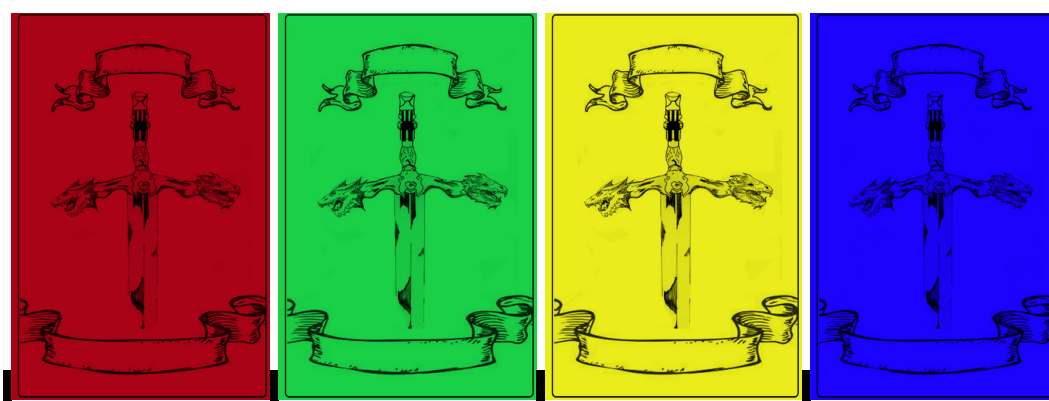
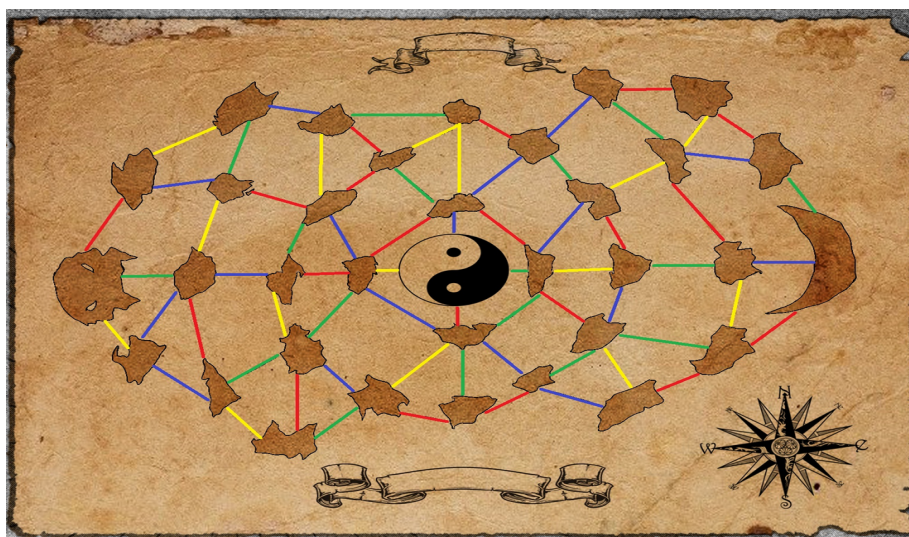
Tais habilidades, que são nativas do desenho, e também podem ser encontradas nos jogos de RPG, não são características fáceis de ser encontradas, já que a velocidade e a facilidade ao acesso a informação, bem como a sua transição, atrapalha o discente a desenvolver tais habilidades, que são essenciais para o desenvolvimento do indivíduo artista, tanto técnica, quanto emocionalmente. É preciso, então, chamar a atenção do discente para o campo da arte, retirando dele a visão de dom divino, fazendo com que ele perceba a importância, a necessidade e principalmente o prazer em desenhar.

### **CAPÍTULO 3.**

#### **3.1 A criação do material didático e suas etapas.**

O material foi primeiramente construído para que o jogador vivenciasse uma experiência de R.P.G. completa, em que a partir de uma narrativa base, os jogadores atravessassem por pontos chaves, criando o enredo para tal, guiados pelo Narrador (Mestre).

Os jogadores andariam pelas ilhas seguindo as cores das setas indicativas, de acordo com a cor da carta que retirassem do monte. Nessa versão, os jogadores possuíam controle quase total da narrativa, assim como nos jogos de R.P.G. de tabuleiro mais comuns. O Narrador tinha autoridade para criar itens novos como espadas mágicas e poções de cura, que ajudavam os jogadores durante a narrativa.



O exercício do desenho nessa versão ficou em segundo plano, com a narrativa e a jogabilidade em primeiro, as questões próprias do desenho não foram trabalhadas. Com o avanço do enredo, os jogadores tendiam a ignorar o desenho.

Foi então elaborada uma segunda versão, na qual o ato de desenhar fosse o foco, criando um jogo com apenas alguns elementos do R.P.G.

O primeiro passo foi à elaboração de um novo mapa, que fosse menor, e guiasse mais os jogadores. A opção foi por diminuir o número de ilhas, mas ainda se guiariam da mesma maneira, através de linhas coloridas no tabuleiro.



Contudo, em um teste simples, identificou-se o mesmo problema; o desenho ainda estava em segundo plano. Pensando nisso, foi criada uma ordem para as ilhas, como nos jogos de tabuleiros comuns, como “Banco imobiliário” e “Jogo da vida”, na qual o jogador segue as casas e dentro delas descobre desafios. Nesse caso os desafios foram substituídos por exercícios de desenho que estimulassem a imaginação do jogador.





Essa forma foi pensada para guiar melhor os jogadores, criando uma situação menos solta. Uma das maiores dificuldades encontradas é a utilização correta e proveitosa do tempo, devido ao fato de que nas escolas da rede Estadual de Educação de Minas Gerais só exista uma aula semanal de Arte na grade curricular; por essa razão, os estudos tem que ser interrompidos constantemente. Contudo, já sabendo dessa problemática, o jogo foi construído de maneira que fosse possível criar pausas.

Em seguida, a opção foi retirar dos jogadores o controle da narrativa, para que o foco pudesse ser o desenho. Logo foi observado que sem a narrativa, que é o elemento base, a imersão do R.P.G. se perdeu; por essa razão foram introduzidos alguns itens ao jogo, que pudessem capturar a atenção do jogador, aumentando à imersão a ambientação de ilhas criada. Esses itens davam ao jogo a imersão ao universo R.P.G., contudo não foram úteis durante os testes iniciais, bem como criavam uma sensação errada sobre o papel do desenho. Os itens eram comida e dinheiro.



Por fim, como esses elementos não funcionaram, outros foram colocados no lugar. O jogo ganhou um objetivo e um item bônus principal que seria totalmente funcional. As cartas de pergaminho servem para marcar o objetivo e quem está mais próximo da vitória (Embora para questões pedagógicas isso não tenha tanta relevância, dentro dos jogos a competição é um fator que visivelmente auxilia na imersão) e as cartas de poção do tempo que dará ao usuário uma habilidade especial referente ao tempo que ele possui para cumprir o exercício proposto.



Para despertar a curiosidade inicial dos discentes /jogadores, foi criado um material estético, que funcionaria como caixa para guardar o material didático. Todo o design foi pensado para parecer algo antigo, e pirata, para condizer com o aspecto de viagem e ilhas do jogo.

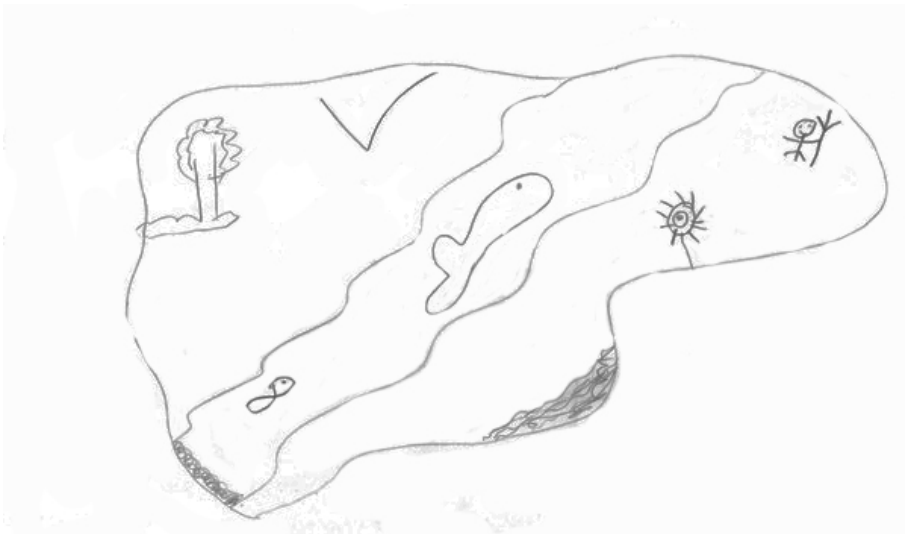
Apesar disso, o material funcionava apenas como instigador de desenhos de imaginação, já que a grande maioria dos exercícios pedia para que o discente se coloque no lugar do personagem e imagine o lugar onde ele está de acordo com a ilha em questão. O material em si não trabalhava nenhum conhecimento próprio do desenho. Sendo assim, foi elaborada uma proposta pedagógica que trabalha elementos básicos do desenho, como parte do material, embora ele seja útil para experimentações de quaisquer outras propostas pedagógicas com relação ao desenho.

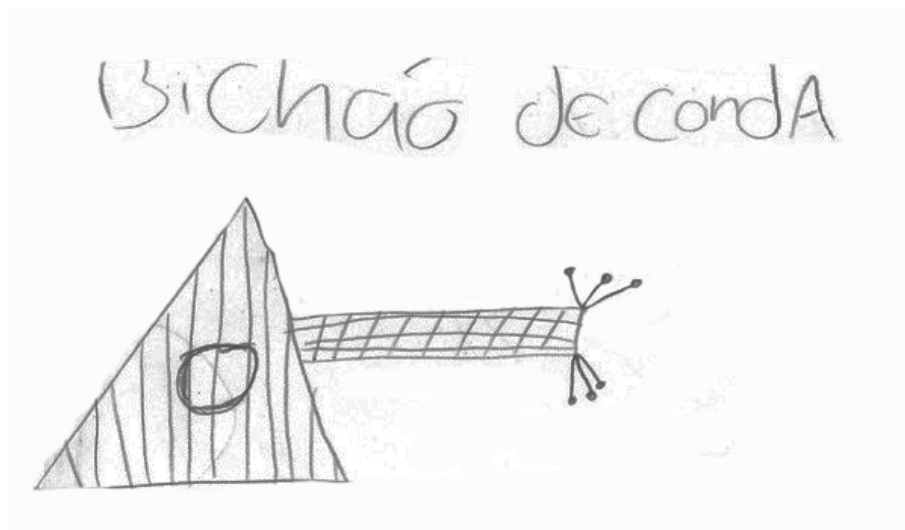
### **3.2 A produção dos discentes.**

Os discentes selecionados fizeram uso do jogo antes de serem apresentados aos conceitos básicos intrínsecos ao desenho. Os resultados foram desenhos chapados, com praticamente nenhuma perspectiva, estereotipados e pouquíssimos pensamentos sobre a composição da imagem assim como esperado.

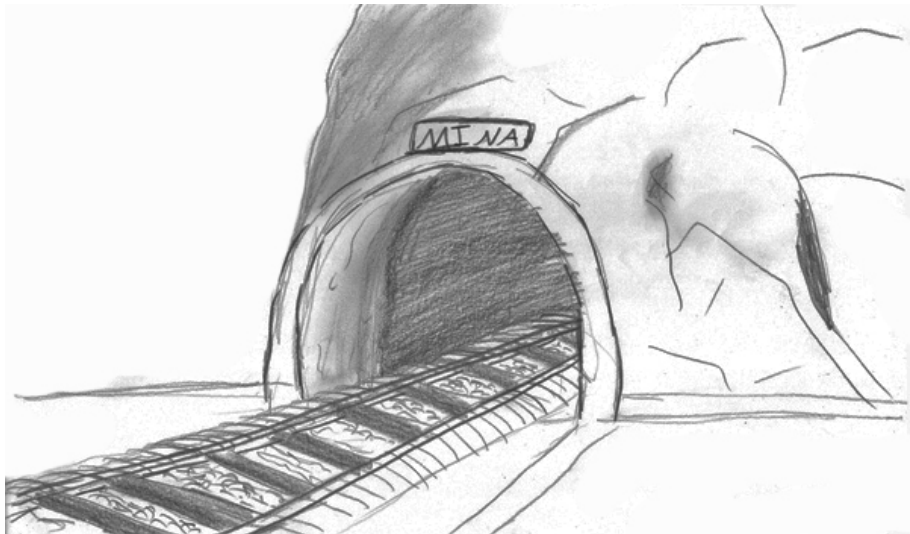
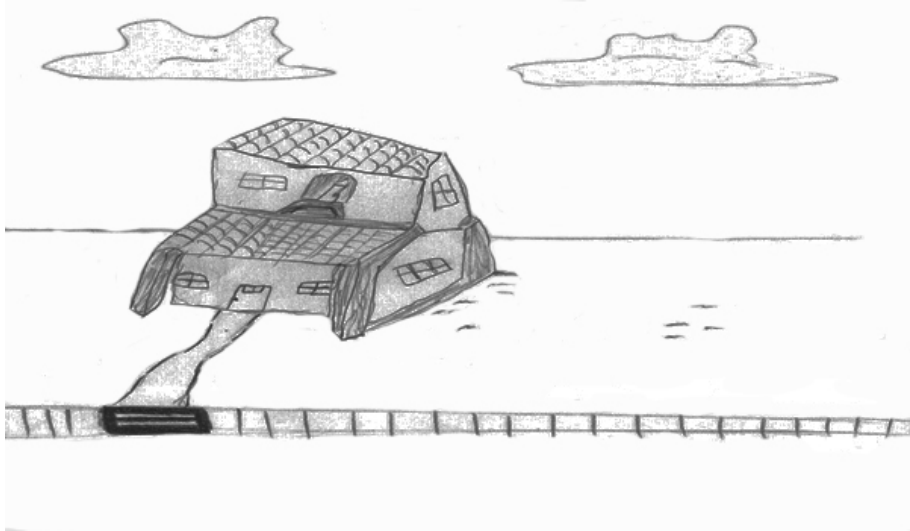


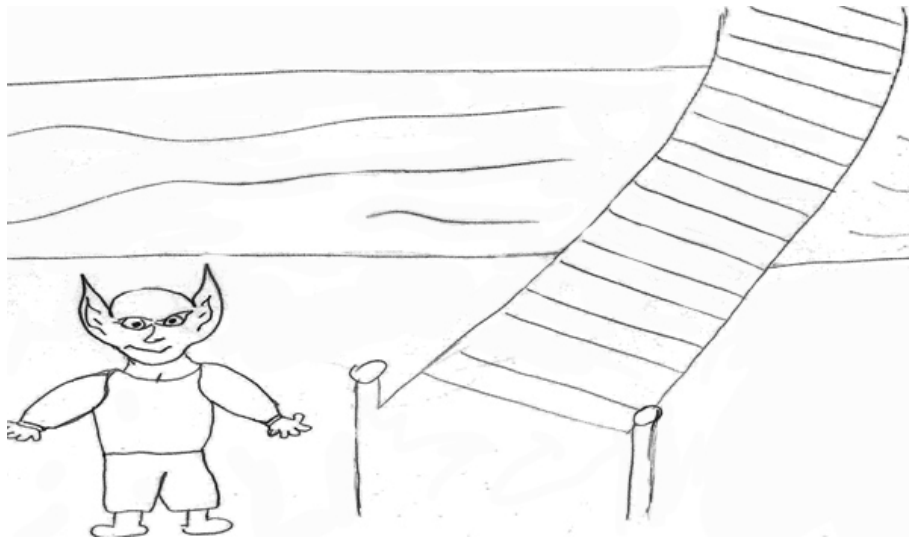
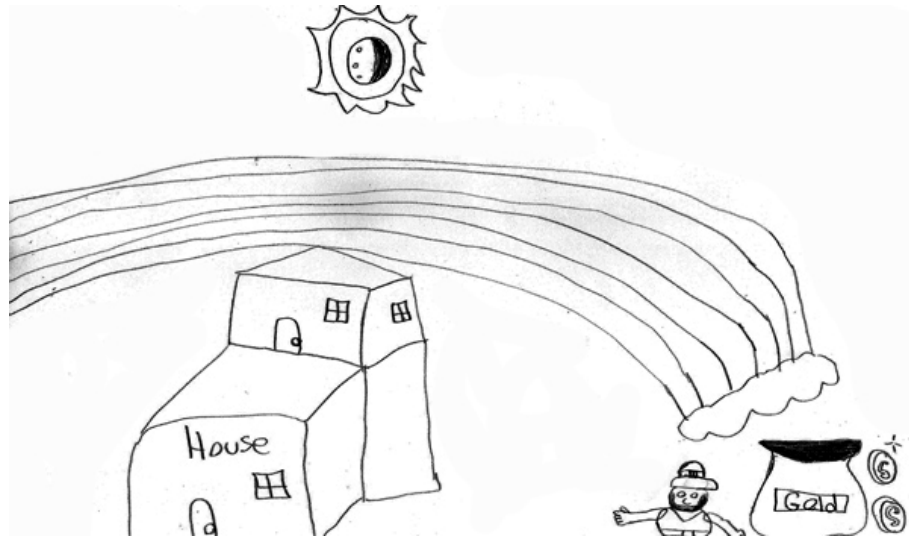


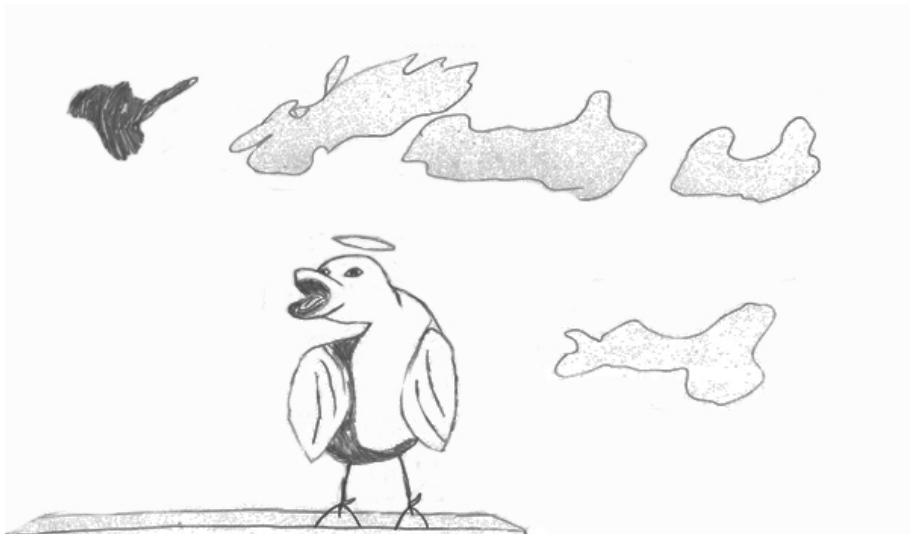
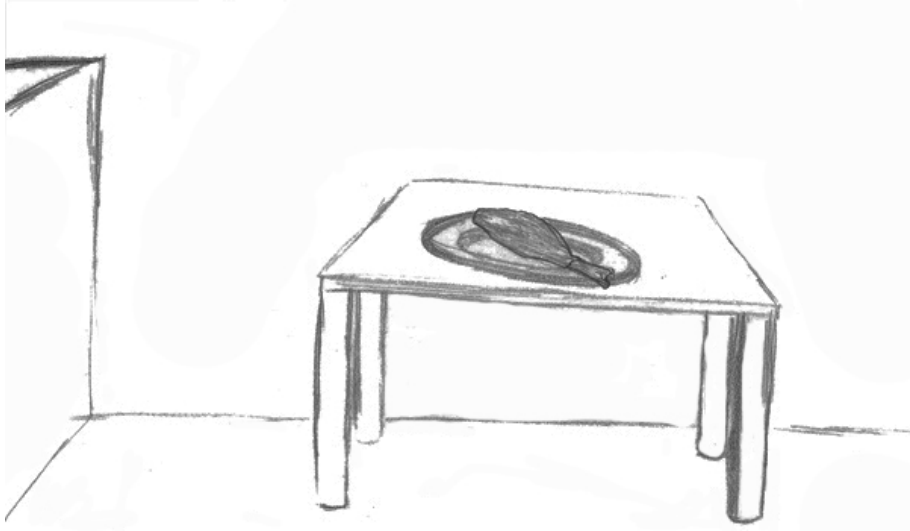




Depois disso, a proposta pedagógica foi realizada, apresentando os discentes aos conceitos e artistas, bem como produzindo uma atividade relacionada ao tema. As dúvidas que surgiram foram sanadas e o resultado foi positivo. Em seguida eles jogaram o jogo novamente, dessa vez com o objetivo de tentarem aplicar ao máximo os conhecimentos recém-construídos, evidentemente foram encontradas dificuldades, porém, houve significativo avanço na maioria dos desenhos.







### **3.3 Proposta pedagógica**

Para que o jogo funcione de maneira adequada a fim de construir conhecimento específico em desenho, é importante que certas noções sejam trabalhadas com os discentes.

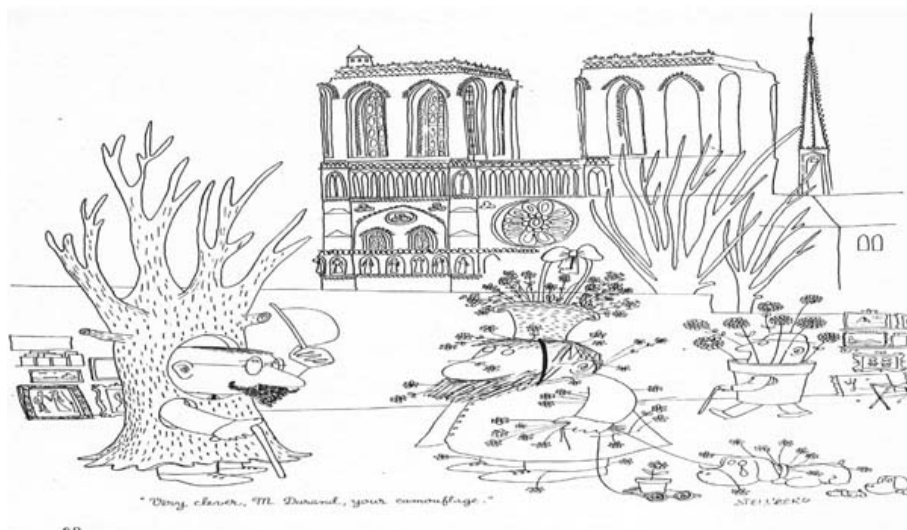
A aplicação do jogo de desenhar a partir da imaginação pode ser feita tanto antes, quanto depois (nesse trabalho os desenhos foram realizados antes e depois) da introdução de certos aspectos do desenho com os discentes, visto que durante o jogo em si são estimulados a imaginação, criatividade e o ato de desenhar. Sendo assim, escolheu-se trabalhar com questões básicas do desenho, construindo fichas de exercícios que os discentes poderão realizar, com auxílio do professor.

Essa escolha foi feita pela observação da falta de noções básicas do desenho pelos discentes e para realizar o experimento, contudo, outras questões mais profundas podem ser trazidas a tona, e experimentadas através do jogo de desenhar de acordo com o desejo de cada um.

Como tema base, foram escolhidos cinco aspectos do desenho sendo eles: linha, perspectiva, textura, luz/sombra e composição; elaborando laminas com uma breve introdução, referências a um artista que trabalha ou trabalhou questões referentes ao tema proposto, uma orientação de exercício e uma ficha para realização do exercício proposto.

#### **A linha**

Um dos artistas que mais trabalharam com a linha foi o norte-americano Saul Steinberg, que produzia obras se utilizando principalmente da linha como recurso, de tamanhos dos mais variados, chegando até mesmo a painéis de 4x1 metros.



Parsiflage from Paris, Haper's Bazaar, March 15, 1990, pp. 60.  
Disponível em: <<http://saulsteinbergfoundation.org/>>  
Acesso em: 26/06/2017.

Existem algumas definições do que é a linha; para a geometria é uma sucessão de pontos. Segundo a definição operacional, é um traço de um ponto em movimento sobre a superfície. Contudo, a arte vai além: É um elemento gráfico poderoso, que pode nos gerar milhões de sensações diferentes, dependendo da maneira em que é utilizada, sugerindo formas e criando ilusões de superfície e volume. A linha, entretanto, é por si só, muito limitada, nos levando a sintetizar o que expressamos.

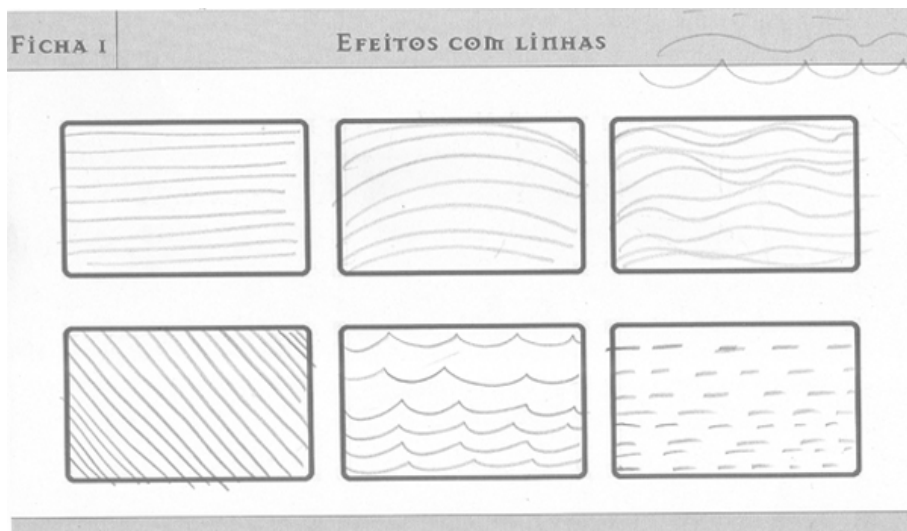
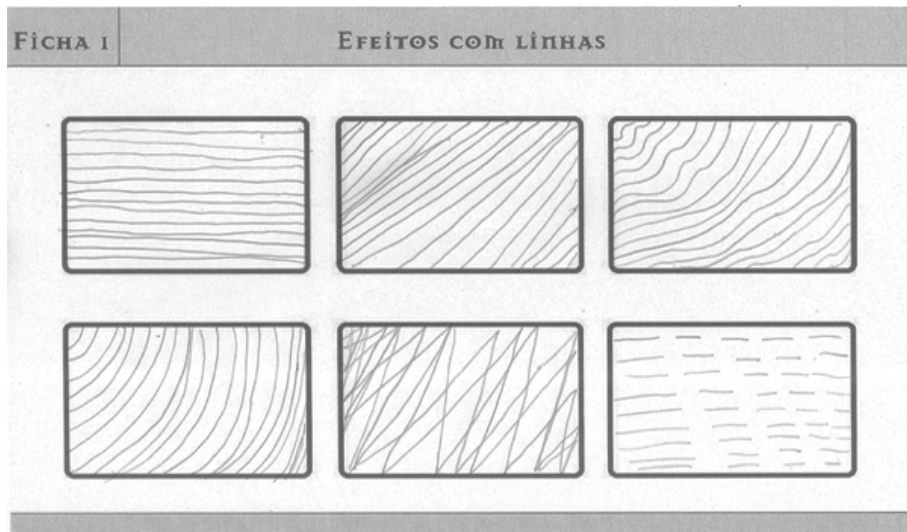
Dentre os exemplos de tipos diferentes de linhas, têm-se:

- Retas;
- Onduladas;
- Quebradas;
- Paralelas;
- Irregulares.

## Exercício

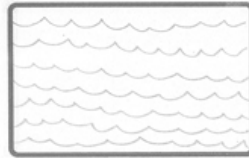
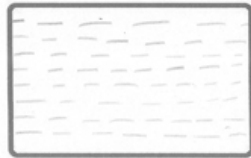
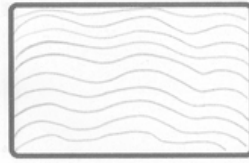
Ficha 1 – Na ficha aparecem seis quadros, nos quais os discentes deverão preencher usando os diferentes fios de linha. Não misturem as linhas no mesmo quadro.





FICHA 1

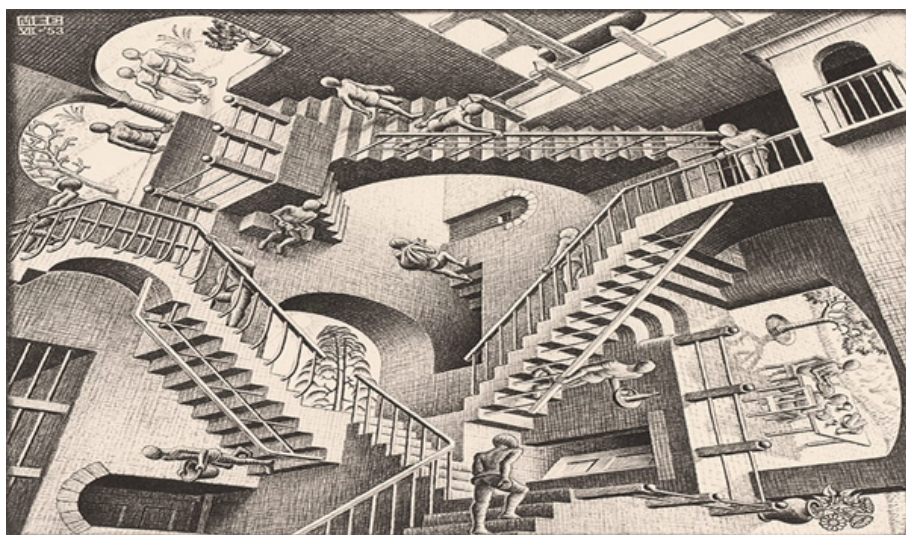
EFEITOS COM LINHAS



## A Perspectiva

A perspectiva é um método de representação dos objetos e do ambiente, que visa se aproximar da realidade. Consiste em representar em uma superfície de duas dimensões um objeto de três dimensões. O desenho de perspectiva surge na Itália, no período do renascimento. Artistas como Leonardo da Vinci e Rafael Sanzio estudaram profundamente essa técnica.

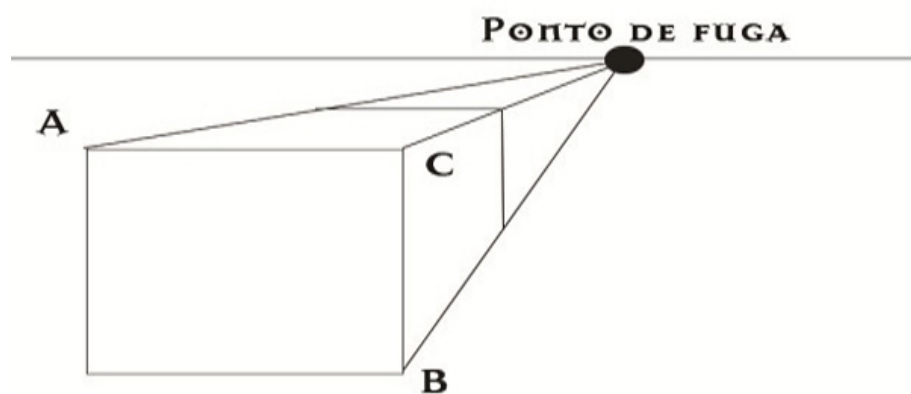
Um dos artistas atuais que utilizava da perspectiva com maestria foi Maurits C. Escher. Holandês conhecido por suas gravuras em xilo e em lito.



Relativity - 1953 Lithograph. 294mm x 282mm.  
Disponível em: <<http://www.mcescher.com>>  
Acesso em: 26/06/2017.

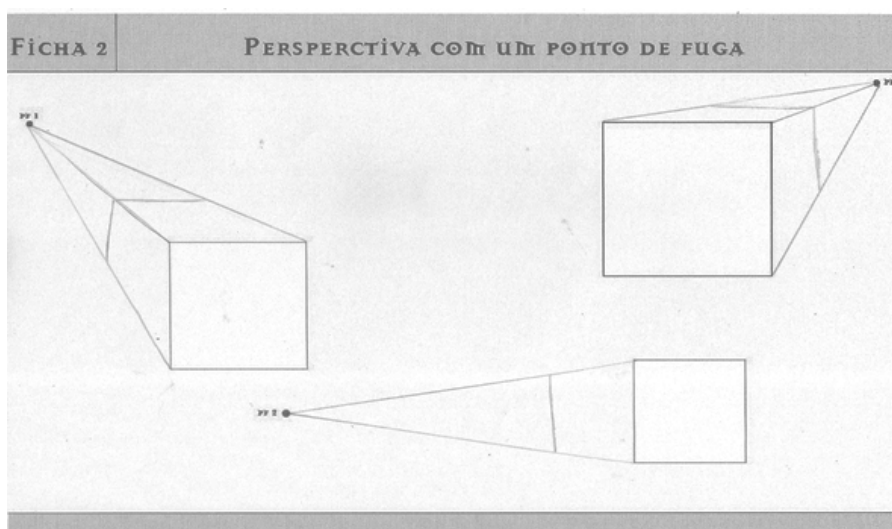
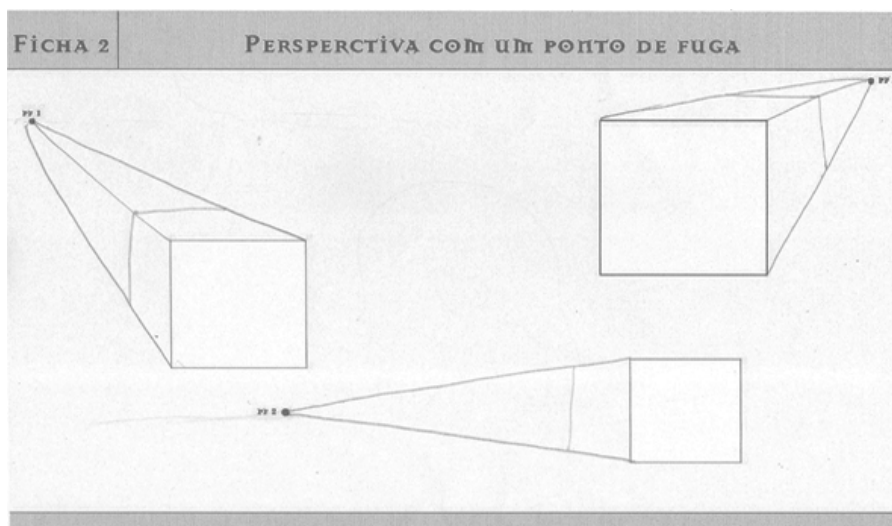
## Ponto de Fuga

O ponto de fuga é aquele situado sobre a linha do horizonte, para o qual as linhas paralelas, com exceção das horizontais e verticais convergem. É um elemento básico da perspectiva.



### Exercício

Ficha 2 – A ficha mostra três quadrados. Faça a perspectiva de cada um deles de acordo com o que foi demonstrado.



## Texturas

A textura é basicamente a aparência de um plano, a superfície de um objeto. É um elemento que pode ser natural ou artificial e extremamente utilizado no desenho. Com ela expandimos a sensação de realidade ao detalharmos um objeto, ou abstraímos a figura dando formas inexistentes naturalmente. É um elemento que pode ser percebido tanto tátil quanto visualmente, ou até mesmo uma mistura de ambos. Contudo as representações de texturas que fazemos na maior parte das superfícies lisas são apenas ilusões, ficando somente no campo visual.

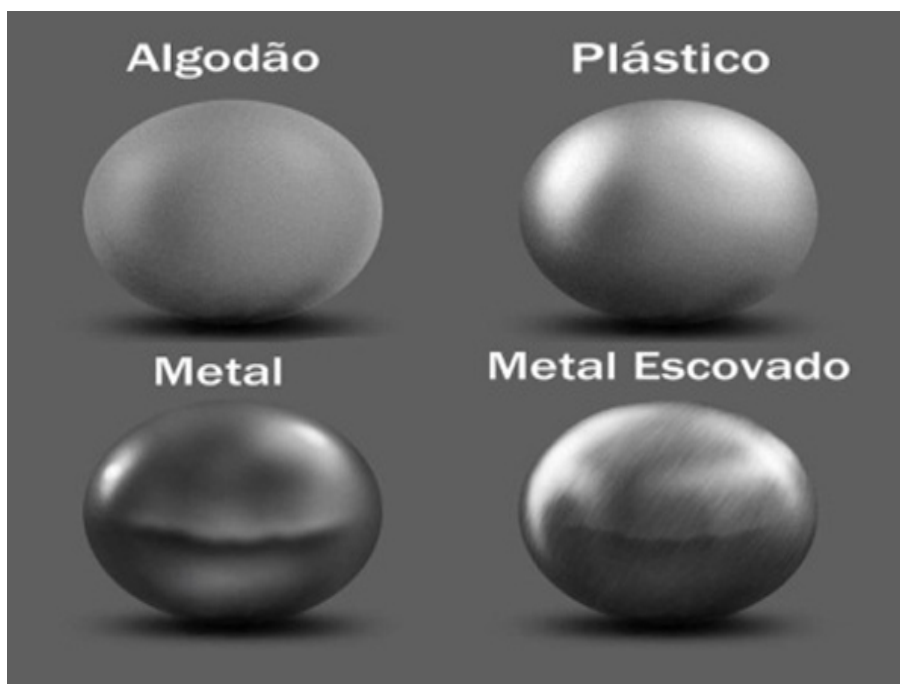
João Ruas é um artista brasileiro cujos trabalhos refletem o uso da técnica com maestria, obtendo texturas variadas.



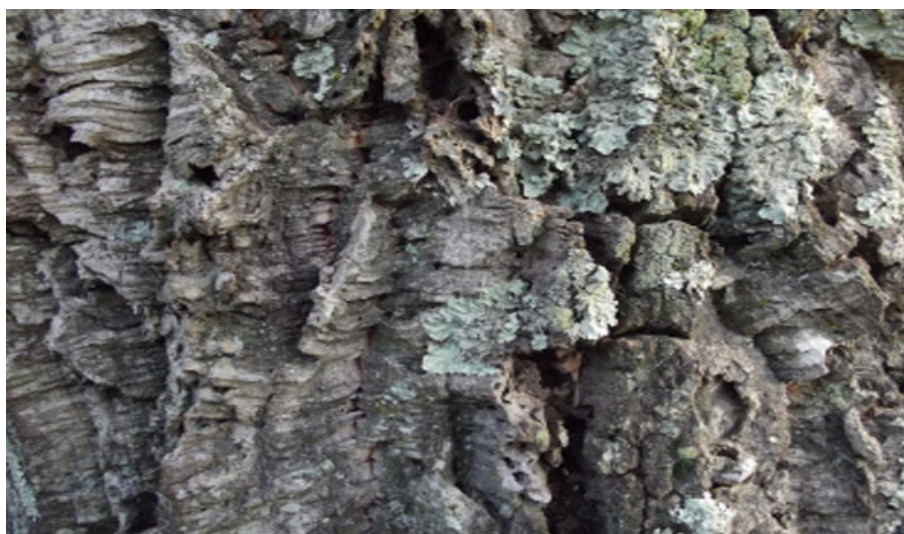
Automaton Study (2012) Acrylic on Fabriano and Acetate 21 x 35 cm  
Disponível em <<http://www.joaoruas.com>>  
Acesso em: 27/06/2017.

Com as texturas, juntamente com efeitos de luz e sombra, podemos demonstrar até mesmo os diferentes tipos de materiais do objeto.





Disponível em: <http://desenhetudo.blogspot.com.br/p/luz-e-sombra.html>.  
Acesso em: 26/06/2017.



Disponível em <https://carinaoliveiramm11.wordpress.com/modulo-1-fotografia/>  
Acesso em: 27/06/2017.

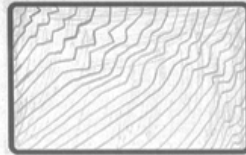
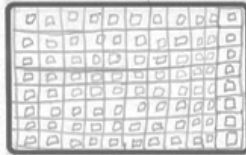
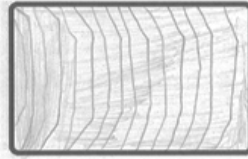
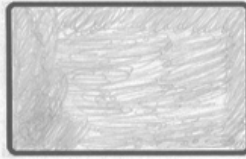
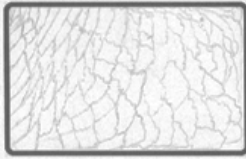
## Exercício

Ficha 3 – Preencha os retângulos da ficha utilizando de texturas diferentes.  
Experimente utilizar materiais diferentes para cada área do desenho.



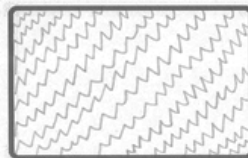
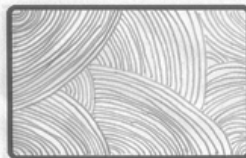
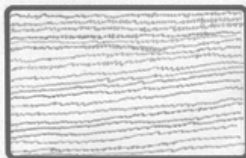
FICHA 3

TEXTURAS



FICHA 3

TEXTURAS





Jennifer Aniston e Justin Theroux, 8x10 (2015).  
Disponível em <<http://www.heather-rooney.com/>>  
Acesso em 27/06/2017.

Existem diversas maneiras para se aplicar a luz e a sombra dentro da representação bidimensional, principalmente o desenho. Utilizando-se de texturas específicas podemos produzir a ideia de uma sombra. Isso acontece quando utilizamos técnicas como: Esfumado, Hachuras e Pontilhados.

O esfumado consiste em “borrar” o grafite em diferentes tons, as hachuras consistem em uma serie de linhas próximas umas as outras, criando a sensação de áreas mais claras ou mais escuras, já os pontilhados são pequenos pontos colocados próximos uns aos outros que geram essa ideia. Sendo assim temos três dos mais comuns métodos de sombreamento.

### Hachura



Disponível em <<http://herdnation.com.br/livros-hqs/manga-vagabond/>>  
Acesso em: 27/06/2017.

## Pontilhado



Disponível em <<http://douglasdim.blogspot.com.br/2011/09/luz-e-sombra.html>>  
Acesso em: 27/06/2017.

## Esfumado



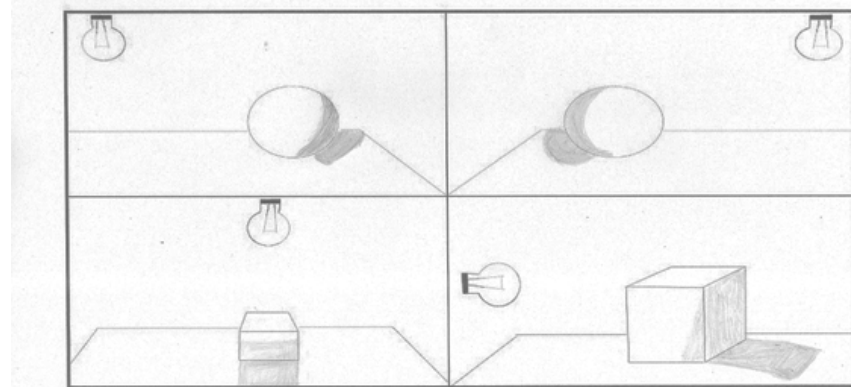
Heather-Rooney - Madre Teresa de Calcuta, Grafite sobre papel. 11x14 (2016)  
Disponível em <<http://www.heather-rooney.com/>>  
Acesso em 27/06/2017.

## Exercício

Ficha 4 – Observe as imagens da ficha. Identifique qual é a fonte de luz e como ela afeta os objetos. Utilize os meios tons para criar a sensação de volume.

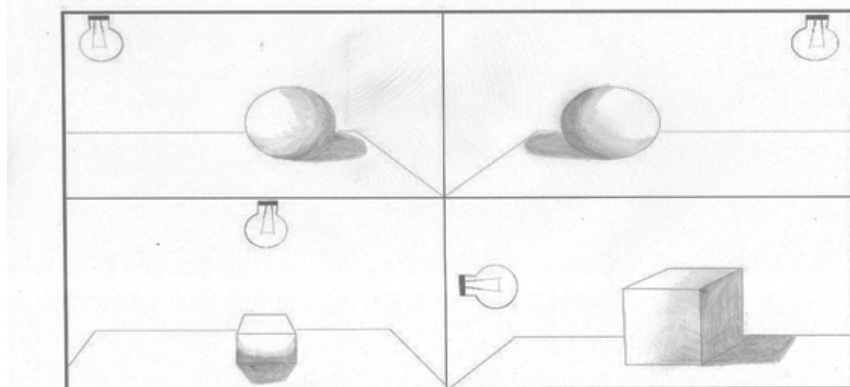
FICHA 4

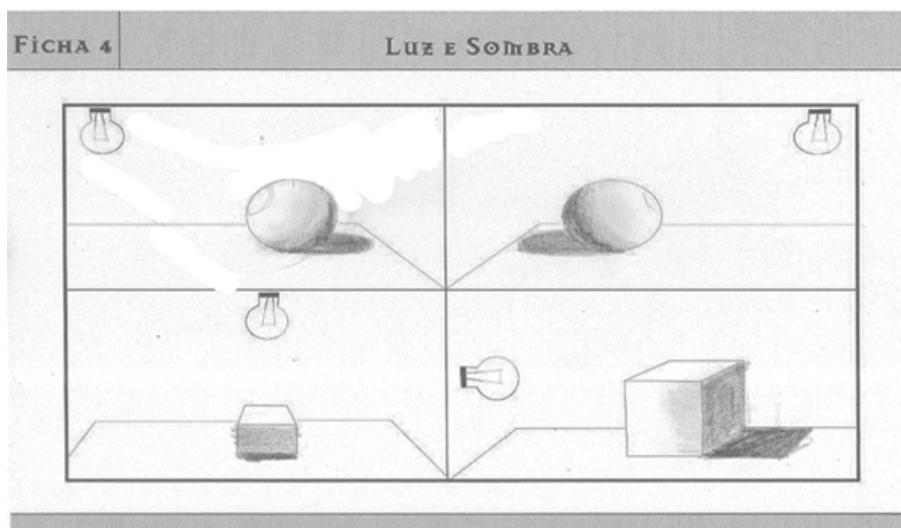
## LUZ E SOMBRA



FICHA 4

## LUZ E SOMBRA



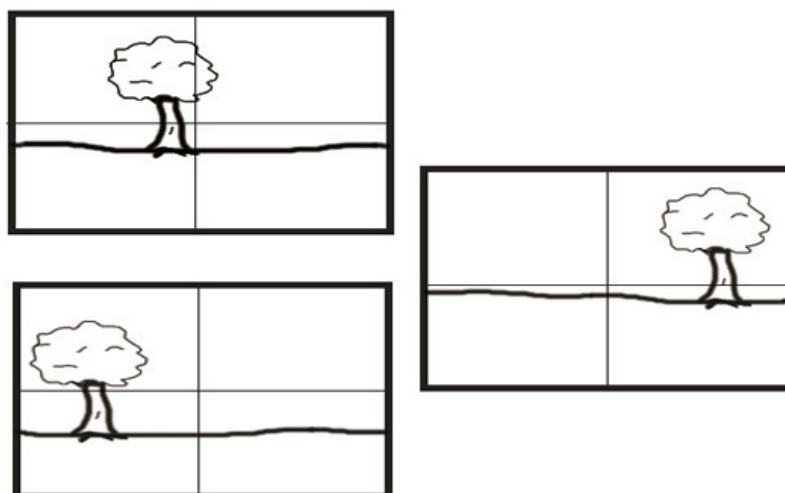


### Composição

Em termos de arte em geral, “a composição é essencial para um resultado satisfatório; mesmo que partes estejam bem resolvidas, se forem distribuídas inadequadamente, comprometerão o efeito final do trabalho.” (BERTELLO, 2005, p. 50).

Sendo assim a posição do elemento principal da obra pode modificar a sensação que ela passa ao observador. Todos os elementos estudados anteriormente (linha, textura, perspectiva e luz) dentre outros, fazem parte da composição de uma obra; dentre outras coisas.

É importante que ao pensarmos numa obra, estejamos atentos a harmonia dos elementos escolhidos, pensando em criar um certo ritmo condutor do olhar do expectador pela obra, ou seja, o mais importante para uma boa composição é o planejamento. Observe como o olhar percorre de maneira diferenciada o mesmo desenho em diferentes locais do plano.



Observe a obra do artista sul africano, conhecido por seus desenhos e colagens, William Kentridge, e perceba como a composição centralizada gera o equilíbrio da obra.



Tapestry weave with embroidery, Warp: polyester, Weft and embroidery: mohair, acrylic, and polyester 135 7/16 × 179 1/2 inches.

Disponível em: <https://art21.org/gallery/william-kentridge-artwork-survey-2000s/#/2>

Acesso em: 26/06/2017.

**Exercício.**

Ficha 5 – Elabore um desenho, utilizando-se dos conceitos construídos até o momento. O desenho é livre, tente produzir algo pensando na composição da obra. Fuja dos estereótipos.



FICHA 5

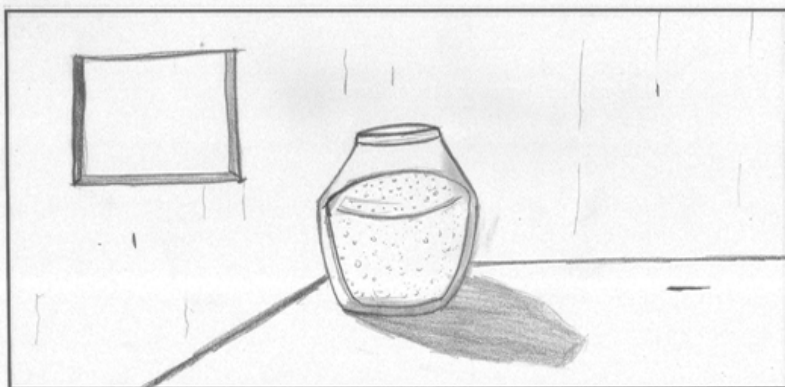
98/95

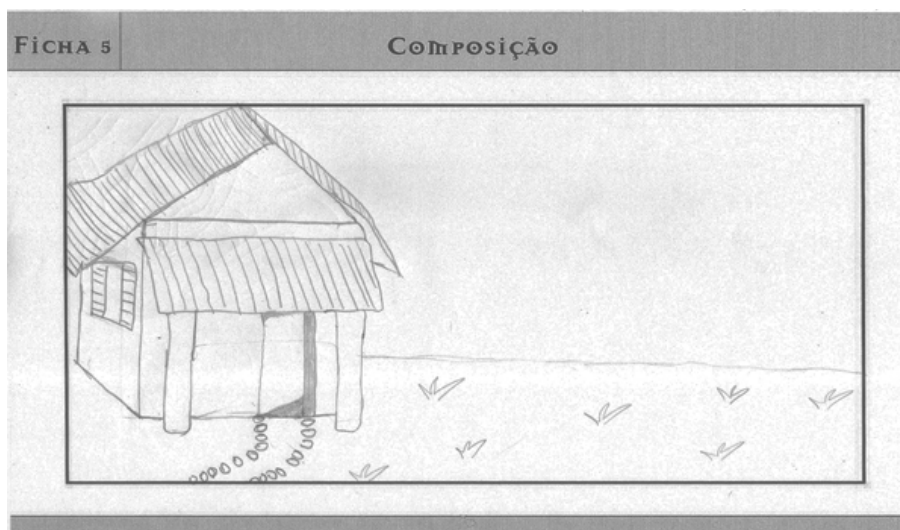
COMPOSIÇÃO



FICHA 5

COMPOSIÇÃO





### 3.4 Opiniões dos Participantes

O trabalho de pesquisa foi realizado com 8 integrantes do segundo ano do ensino médio, pertencentes há uma escola pública da rede estadual de Minas Gerais. Essa escolha baseou-se no fato de já conhecer e trabalhar na escola, facilitando a aproximação.

Todos os discentes fazem parte de uma mesma sala de aula. Essa escolha foi baseada em alguns fatores: as dificuldades de aprendizagem que comumente se apresentam em diversas disciplinas, a ignorância dos termos específicos do desenho, a faixa etária, o interesse individual dos envolvidos em participar do trabalho, a heterogeneidade do grupo com relação a conhecimentos sobre R.P.G. e a heterogeneidade do grupo com relação ao gosto pelo desenho. Em entrevista livre alguns dos participantes responderam o que acharam do experimento. Pensou-se colocar apenas as iniciais dos participantes.

Segundo T.R.S. “É um jogo muito bacana, pois ele acaba abrindo a mente da gente, tendo ideias malucas e engraçadas.”.

Para C.S.S. “O jogo é bem bacana por que da pra aprender muito de forma didática e divertida. Da pra gente aprender e aplicar várias formas de desenho. Se for olhar o antes e depois dos nossos desenhos teve um avanço de 300%, por que antes não tínhamos a ideia de perspectiva, luz e sombra essas coisas, mas agora a gente aprendeu de uma forma divertida e sem a gente notar aprendemos o negócio.”.

De acordo com F.P.S. “É um jogo muito bom porque atíça a nossa criatividade, e “tipo” a gente começou a jogar aqui e ficou entretido muito tempo e também meche

com a nossa perspectiva. Eu não sabia desenhar muito e agora já melhorei bastante.”.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A elaboração desse estudo possibilitou uma análise sobre as relações entre o ensino/aprendizagem em Arte, especialmente alguns dos elementos básicos do desenho, tais como texturas, volumes, perspectivas, luz/sombra e composição, a partir de elementos dos jogos de R.P.G. Buscou-se apresentar aos discentes uma maneira diferenciada para aplicar as noções e conceitos apreendidos, de uma forma lúdica, prática, narrativa e divertida, para que desenhassem com prazer, construindo conhecimentos.

Explorar as possibilidades dos jogos no ensino/aprendizagem em Arte mostrou-se um viés de extrema relevância e competência. A ludicidade, muito utilizada no desenvolvimento infantil, é um fator que pode e talvez deva ser resgatado a fim de estimular a criatividade e imaginação, e potencializar condições para construção de conhecimentos artísticos.

Dessa forma o que pôde ser observado, é que com a utilização do recurso lúdico (o material didático) os discentes conseguiram aplicar e construir de maneira efetiva os aspectos inerentes do desenho apresentados a eles. Além disso, o material promoveu a interação e a diversão, proporcionando uma maneira diferenciada de estímulo a criatividade e imaginação.

Contudo, embora se perceba a relevância de um tempo maior para que a pesquisa com os discentes pudesse alcançar melhores êxitos, o trabalho realizado nos permitiu compreender quão importante e válido foi ter a experiência com o material didático, considerando o tempo como inferior para o desenvolvimento

da proposta e abrindo o caminho para que outras ações possam ser realizadas com diferentes turmas.

Dessa maneira, certamente a pesquisa alcançará resultados mais precisos, em vários aspectos, como melhores esclarecimentos das explanações, aprimorando e fazendo com que o desenvolvimento da proposta pedagógica possa ser mais intensa e eficaz.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**ALMEIDA, de Fábio Sampaio. O que (Não) é um R.P.G: Polêmica e Produção de Sentidos em Discursos sobre o Role Playing Game. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. 2008. Disponível em: <<http://goo.gl/R1Arpt>> Acesso em 18/06/2017.**

**AMATE, Maria del M. de D. Martinez. Criatividade nas Artes Plásticas no 3º ciclo do Ensino Básico no apoio a inclusão de alunos com Perturbação de Hiperatividade e Défice de Atenção. Universidade Fernando Pessoa. Portugal. 2015.**

Disponível em: < <https://goo.gl/PAMVSw>> Acesso em 20/06/2017.

**BERTELLO, Augusta Maria. Minimanual de pesquisa – Arte. 3º ed. Minas Gerais: Claranto, 2005.**

**BONDÍA. Larrosa Jorge. Notas Sobre a Experiência e o Saber de Experiências. 2002.**

Disponível em: <<https://goo.gl/r6j6gu>> Acesso em 18/06/2017.

**CRV- Centro de Referência Virtual do Professor. Objetivos do Ensino de Artes. Disponível em: <<https://goo.gl/a1gKCo>> Acesso em 16/06/2017.**

EDWARDS, Betty - **Desenhando com o lado direito do cérebro**. 3º ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 49º ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.

MARTINS, Matos Cristina. **Um estudo do perfil textual de role playing games “pedagógicos”**. 2007.

Disponível em: <<https://goo.gl/6RdD6D>> Acesso em 15/06/2017.

PIETROBON, Sandra Regina Gardacho. **Os Saberes Docentes e a Prática Educativa de Acadêmicas Professoras da Educação Infantil**. 2008.

Disponível em: <<https://goo.gl/RiZTev>> Acesso em 16/06/2017.

WECHSLER, S. M. **Criatividade na cultura brasileira: Uma década de estudos**.

Disponível em: < <https://goo.gl/ob3txk>> Acesso em 20/06/2017.



## ANEXOS

### Regras do jogo

Este é um jogo de tabuleiro que visa, acima de tudo, estimular o jogador a adentrar o universo da Arte através do desenho, a partir do viés lúdico dos jogos, principalmente dos jogos de R.P.G. O kit do jogo consiste em:

1 – Caixa livro.



1 – Tabuleiro do jogo.



1 – Dado.

1 – Cronômetro.

3 – Bolsas.



4 – Peões.

1 – Ficha de personagem.

PERSONAGEM	
Nome:	_____
CLASSE	
Humano:	<input type="radio"/>
Elfo:	<input type="radio"/>
Trol:	<input type="radio"/>
Nível:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Vida:	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
Descrição	
Nível 1: Todos jogadores começam nesse nível. Nenhum bônus adicional.	
Nível 2: Consiga 5 "cartas de pergaminho". Bônus - Aumente seu tempo em um minuto.	
Nível 3: Consiga 10 "cartas de pergaminho". Bônus - Após sua jogada normal, caso deseje, jogue o dado novamente para tentar aumentar seu tempo.	
Vida: Todos jogadores começam com 5 pontos de vida.	

20 – Cartas de poção do tempo.

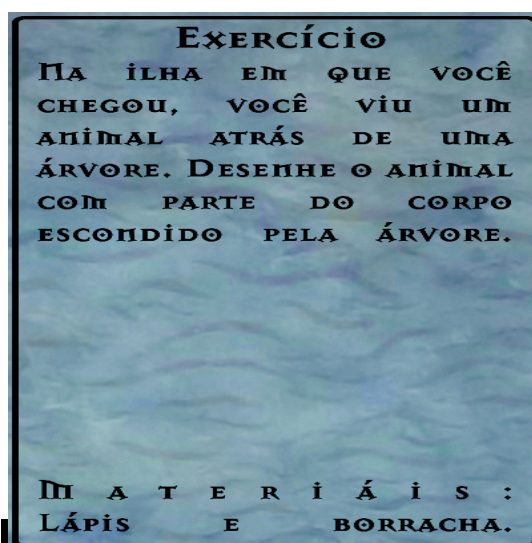




56 – Cartas de pergaminho.



100 – Cartas de exercícios de desenho



## **Iniciando o Jogo**

O jogo pode ser jogado por até quatro pessoas, sendo uma delas o responsável pela divisão das cartas e eventuais entregas e trocas de itens. É possível selecionar essa pessoa através do dado ou por livre escolha, essa pessoa será considerada como “Mestre” ou “narrador”. A partir daí, todos os jogadores devem começar a criação de seu personagem base, seguindo a ficha pré-existente. Quando todos os jogadores concluírem, joguem os dados para selecionar a ordem dos jogadores.

## **Fazendo uma Jogada**

Depois de selecionada a ordem dos jogadores, está na hora de começar o jogo. Lance o dado e ande o número de casas equivalente ao número tirado. A seguir, retire do monte uma das cartas de exercícios, leia em voz alta para todos da mesa. Prepare os materiais necessários e o cronômetro; o número tirado no dado anteriormente é o equivalente em minutos que o jogador possui para cumprir o exercício. Depois do tempo estipulado, os outros discentes (ou o professor, quando possível) deverão avaliar se o resultado é satisfatório ou não. Caso for decidido que o exercício não foi realizado, perde-se um ponto de vida.

## **Vencendo o Jogo**

O objetivo de cada jogador é conquistar todas as ilhas. Quando cumprir um exercício em uma ilha nova, receberá uma carta de pergaminho; o jogador que conseguir 14 cartas vence a partida. É importante anotar quais ilhas já foram conquistadas, pois só é possível obter uma carta de pergaminho por ilha. Caso pare em uma ilha já conquistada, realize o exercício da mesma maneira, porém sem recompensas. Caso decida não realizar o exercício, perca um ponto de vida.

## **Item Bônus**

A poção do tempo dobra o seu tempo estipulado para cumprir o exercício. Pode ser usada quando quiser e é encontrada aleatoriamente no monte.

### **As Peculiaridades de Algumas Ilhas**

Nesta jornada, algumas ilhas possuem características especiais, leia atentamente para não deixar passar nenhuma.

#### **Cidade natal**

É a ilha em que você nasceu. Isso será determinado de acordo com a sua classe (Humano elfo ou Trol). Caso caia na sua ilha natal aumente o seu tempo para realização do exercício em um minuto. Caso não for sua cidade natal, deverá cumprir dois desafios dentro do tempo estabelecido.

#### **Capital dos elfos**



#### **Capital dos humanos**



#### **Ilha dos trols**



#### **As Ruínas**

São os restos de um antigo reino, destruído por um terrível monstro marinho. Caso pare nessa ilha, cumpra o exercício com a metade do tempo retirado no dado.

