

## GAMES NO PROCESSO DE CRIAÇÃO E ENSINO DE ARTE

*GAME IN PROCESS OF CREATION AND LEARNING ART*

**Flávia Braga Gonçalves / UFMG**

---

### **RESUMO**

O presente trabalho é uma proposta pedagógica que apresenta convergência entre ensino/aprendizagem em Arte e games. Teve como base a cognição imaginativa, a discussão cultural digital e a ludicidade na arte. Tais questões são problematizadas a partir do trabalho prático desenvolvido com estudantes do Ensino Médio em 2019 até março de 2020. As contribuições teóricas estão fundamentalmente baseadas nos autores Lucia Gouvêa Pimentel, James Gee, Huizinga e John Dewey.

### **PALAVRAS-CHAVE**

Arte; Aprendizagem; Game; Ensino Médio.

### **ABSTRACT**

*The present work is a pedagogical proposal that presents convergence between teaching/learning art and games. It based the imaginative cognition, the digital culture discussions and lucidity in art. Such issues are discussing in a practical work developed with High School students in 2019 until March 2020. The theoretical contributions are substantially based on authors Lucia Gouvêa Pimentel, James Gee, Huizinga and John Dewey.*

### **KEYWORDS**

*Art; Learning; Games; High School.*

### **Convergência**

Os padrões da vida cotidiana foram reformulados pela tecnologia digital, que informatizou a sociedade, o campo das comunicações, a cultura em geral. Progressivamente somos

dominados e dependentes de mediação tecnológica. O *game* advém desse avanço tecnológico. No espaço escolar, os *games* são populares. Os adolescentes jogam assiduamente em celulares, computadores ou videogames. Este último, sendo atualmente mais consumido que o cinema. Apresentando Receita mundial de 152,1 bilhões em 2019, de acordo com relatório da Newzoo (2019), é parte essencial da linguagem contemporânea.

Com a cultura de convergência de mídias, informações e criações, por meio de computadores e celulares, editamos fotos, assistimos a vídeos, jogamos e enviamos mensagens. Encontramos uma infinidade de recursos que se concentram em um único aparelho ao toque de nossos dedos. Sustentando a convergência em criações, o jogo *Dreams*, lançado em 2020, oferece participação do jogador na criação de jogos. Tudo está ao alcance dos dedos (repito), na tecla, no *joystick* (controle do videogame) ou no *touch* – tela sensível ao toque. No espaço escolar, o estudante enquanto criador de game, acessa lugares que não acessaria apenas atuando como jogador. Portanto, as ações planejadas para o 1º ano do Ensino Médio da Rede Estadual de Ensino, procuraram por experimentações e processos de criação convergindo jogos e ensino/aprendizagem em Arte. Aliou o lúdico à cognição. Esta entendida como “o conjunto estruturado de saberes que se baseiam em experiências sensoriais, pensamentos, lembranças. Envolve atenção, percepção, memória, raciocínio, juízo, imaginação, sensibilidade, pensamento, emoção” (PIMENTEL, 2018, p.97).

Lidando com o corpo e jogos, com interfaces computacionais e videogames, o trabalho de campo desenvolvido durante meu mestrado em Arte na UFMG, foi dividido em quatro etapas e realizado de 2019 a março de 2020:

1. Configurações do jogo - experimentação com o jogar.
2. Games ou Jogos eletrônicos - apropriação de games para estudos apoiados principalmente em História da Arte;
3. Protótipos – planejamento de elementos de jogo e produção artística.
4. Criação de jogos – transposição dos protótipos para o formato digital.

Nas duas últimas, aliado ao pensamento e ao imaginar, o início do “nada” tornou-se na possibilidade do “tudo”. Do engendramento da ideia à matéria. Do estudante fruidor à sua obra. Em entremeios, a vivência, os corpos e tudo mais confluindo em processos de criação.

## **O que é um jogo?**

Para reflexão crítica e a definição de jogo, a experiência do *Jogar* tornou-se imprescindível. Para Huizinga, em sua obra *Homo Ludens* (2010), a natureza lúdica é um fenômeno humano e social. O lúdico é entendido principalmente como algo que está acordado voluntariamente por indivíduos e, portanto, se manifesta em diversas áreas, como religiões, relações amorosas e jogos. O autor descreve o jogo como

uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 2010, p.14).

O trabalho de campo foi iniciado com a apreciação da pintura de Pieter Bruegel, *Jogos Infantis* (1560), por possuir mais de 90 brincadeiras e jogos tradicionais e, portanto, reconhecidos até o momento. Para iniciar discussões acerca de jogo e brincadeira, algumas das atividades representadas na pintura, foram reconhecidas e listadas pelos estudantes: 1. Três marias; 2. Pula carniça; 3. Morceguinho; 4. Seu mestre mandou; 5. Reloginho; 6. Pião; 7. Galo doido e Cabo de guerra; 8. Cadeirinha; 9. Soprar bexiga; 10. Casamento; 11. Bambolê; 12. Cabra-cega; 13. Esticção; 14. Pega-pega; 15. Corredor da morte; 16. Pinhata; 17. Moinho de vento; 18. Cambalhota e Bananeira; 19. Cavalinho de pau; 20. Cavalinhos no barril.



Figura 1 - Jogos Infantis, Pieter Bruegel, 1560. 1610 x 1180 cm.

Fonte: <http://anatomyofnorbiton.org/ludic.html>

A listagem serviu de parâmetro para experienciar jogos e brincadeiras. Apoiado em Dewey, na *Arte como experiência* (2010), a cognição decorre da relação entre corpos, da experiência concreta e integral da criatura viva com o entorno.



Figura 2 – Detalhe da pintura e prática com estudantes. Jogo Cabra-cega. Fonte: Acervo Próprio

Ao escolherem e vivenciá-las, estavam prontos para a definição das características dos jogos:

1. Objetivo final
2. Participação voluntária
3. Estrutura rígida
4. Criatividade
5. Vencedor e perdedor
6. Distração
7. Conjunto de pessoas

Tendo formado a base conceitual sobre jogos, os estudantes começaram a explorar a aproximação de *games* com o ensino/aprendizagem de Artes Visuais e audiovisuais.

## Games e Aprendizagem

Acessar a cultura de *games* tornou-se prioridade para o sujeito atento ao discurso digital. Games são jogos operados por sistema digital e podem ser classificados em

[...] jogos para consoles ocorrem em um monitor de televisão a partir de um console próprio (como o Atari, ou o Playstation, por exemplo); os jogos para computadores são jogos que ocorrem no monitor do computador a partir de seu próprio hardware (como no PC ou Mac); e os jogos para arcades — também chamados equivocadamente por alguns de fliperama —, que são grandes máquinas integradas (console – monitor) dispostas em lugares públicos. (NESTERIUK, 2009, p. 27).

Os estudantes, em grupo, foram orientados a pesquisarem e jogarem *games* que trouxessem narrativas e características que simulassem determinadas culturas. Um exemplo foi *Strange Brigade*, com cenário egípcio e vilões ligados a mitologia, como Anúbis, Amint e Seteki. De acordo com James Gee, em *Bons jogos e boa aprendizagem* (2013), o jogador precisa articular os conhecimentos para solucionar problemas e ascender a fases mais complexas. Alguns games têm a capacidade de produzir sentido contextualizado. Aprende-se explorando o cenário, absorvendo a trilha sonora, coletando informações enquanto joga.

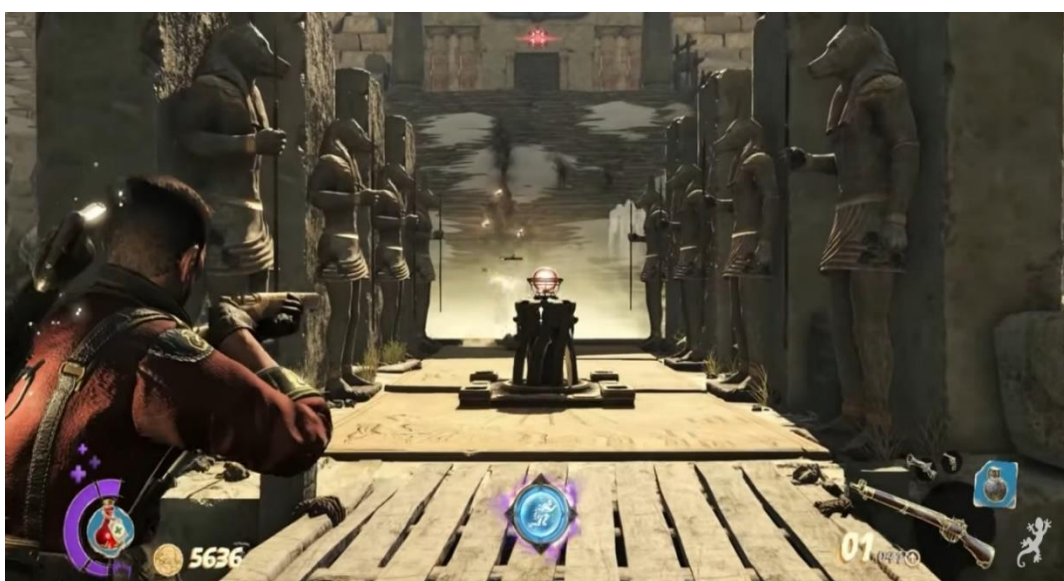


Figura 3 – Captura de tela do Jogo Strange Brigade (2018).  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=0QYWHPq55Eg>

Os games foram apresentados em seminário e o design foi percebido como algo primordial para a composição de jogos. Então, a estética visual e sonora se aliou ao desafio de os estudantes criarem seus próprios jogos.

## Protótipo

Tendo em vista os elementos gráficos dos jogos eletrônicos, o propósito seguinte foi criar os próprios jogos. Então, os estudantes se concentraram na construção de elementos essenciais: personagem, narrativa, missão e cenário. Uma série de desenhos e anotações foram feitos como requisito para a construção dos protótipos.

Dando continuidade à criação rascunhada de seus jogos, iniciaram investigação acerca da materialidade, escolhendo a mídia adequada às proposições, que melhor apresentassem

suas ideias e que esteticamente lhe eram interessantes. Houve uso de recursos digitais, maquetes de papel, *gif* animado<sup>1</sup> e animação quadro-a-quadro.

Um exemplo foi o jogo criado, por um dos grupos, *The Living Dead*, em que a personagem principal é uma morta-viva e o ambiente é um cemitério. Na simulação de abertura do jogo, o grupo optou por protótipo de papel e por simular a barra de carregamento sendo preenchida para, em seguida, a mão da morta-viva emergir de seu túmulo, acompanhado pelo murmúrio de um desmorto.



Figura 4 – Protótipo do jogo *The Living Dead*. Fonte: Elaborado por alunos

Os protótipos possibilitaram a explicação dos conceitos dos jogos, sua mecânica e visual. Decorre de uma trajetória dos alunos. Do esboço, das primeiras ideias à concretização do imaginado. É um produto da interação, de investigação de possibilidades, cuja finalidade é exploratória.



Figura 5 - Da esquerda para a direita: Versão normal e versão transformada. Fonte: Acervo próprio.

Com o protótipo pronto e os resultados visuais e conceituais satisfatórios, a última fase foi produzir o jogo no formato digital.

## Criar game

Ponderando sobre as relações entre tecnologia e o ensino/aprendizagem em Arte,

se for considerado que o objeto artístico –seja ele qual for –é resultante de uma autopoiesis do artista que o elaborou, pode-se considerar que o que a tecnologia faz é expandir os sentidos, ampliar suas possibilidades de elaboração e de pensamento. Além disso, há, também, uma ampliação das possibilidades de comunicação e divulgação desses objetos e de tudo que ele implica em propostas de pensamento e de conhecimento artístico (PIMENTEL, 2019, p.871).

Fica claro que não basta o puro suporte tecnológico, é preciso condição de *poiésis*. Entende-se *poiésis* como “essência do agir, fazer como criação, dar forma, o que dá sentido ao fazer” (SANTAELLA, 2016, p.6).

Para esta etapa, os estudantes foram reorganizados por habilidades. Enquanto uns programavam, outros desenhavam ou escreviam o roteiro e assim por diante. O propósito inicial foi criar a primeira fase ou uma amostragem de parte do jogo. O mais importante foi conseguir manipular as ferramentas digitais, conhecer e ter acesso a essas possibilidades de criação: edição de imagem, animação de personagem, arte digital, todas as etapas para a organização de um visual único em que tudo se vinculasse.



Figura 6 – Personagem de *The Living Dead* criada no *Dreams*. Fonte: Elaboração dos alunos.



Para criar e executar os jogos, foi utilizado programas que não exigiram conhecimento em programação, como o *Ren' Py*<sup>2</sup> e o *Construct*<sup>3</sup> em sua versão gratuita online. O *Dreams* foi um jogo de *Playstation 4* que possibilitou fazer modificações em criações de outros criadores ou começar a própria criação do zero. Também tiveram acesso a mesa de desenho como recurso para transpor os esboços para o computador, o que facilitou a produção. Os desenhos foram feitos por meio do *Paint Tool SAI*<sup>4</sup> ou modelados diretamente no *Dreams*. A opção de aplicativos para desenho no celular foram o *Ibis Paint X*<sup>5</sup> e o *MediBang*<sup>6</sup>.



Figura 7 - Cenário de *The Living Dead* criado no *Dreams*. Fonte: Elaboração dos alunos

Os *games* serviram como objetos de aprendizagem e continuam servindo. São replicados nas plataformas, estão disponíveis para outros novos ou similares estudos e criações.

### Considerações finais

Importante para as escolas utilizarem ferramentas computacionais para expandirem o trabalho em vários sentidos. Primeiro para formar um fruidor crítico capaz de avançar ao *input* e *output* do imagético digital. Para participar da cultura de criação por cooperação, como é o caso do jogo *Dreams*. E porque não se pensa o ecossistemas escolar, cultural e digital separadamente. Há constante intercâmbio e influência desses elementos no cotidiano e no espaço de criação. Espaço para o conhecimento que se forma pelos sentidos, pelas interações entre o indivíduo e as coisas do mundo, no processo artístico com toda o imbricamento do imaginar com a metáfora, com a memória e a emoção. Essa foi a concepção de cognição em Arte aplicada.

A ludicidade entrou como facilitador nesta aprendizagem. Como gatilho inicial. Como algo que pudesse acionar e se manifestar diante do lúdico como condição humana essencial. E que independente de prazer ou tensão, pudesse ser uma via de manifestação criativa.

## Notas

---

<sup>1</sup> Formato de imagem que compacta cenas

<sup>2</sup> Um engine gratuito de estilo *Novel*.

<sup>3</sup> Editor de jogos 2D

<sup>4</sup> Software de pintura digital

<sup>5</sup> Aplicativo para desenho

<sup>6</sup> Aplicativo para pintura digital

## Referências

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010. (Coleção Todas as Artes).

DREAMS. Reino Unido: Media Molecule, 2020. 1 jogo eletrônico.

GEE, James Paul. **Good Video Games and Good Learning**. 2ª ed. New York: Peter Lang Inc., International Academic Publishers, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 6ª ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2010.

NESTERIUK, Sergio. **Reflexões acerca do videogame**: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. (Orgs.). Mapa do jogo. A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. P. 23-36.

NEWZOO. **Global Games Market Report**. 2019. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/> Acesso em: 29 abr. 2019.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Cognição Imaginativa. **Pós** - Revista do Programa em pós-graduação em Artes da UFMG. Belo Horizonte, 2013. P.96-104. Disponível em: <https://eba.ufmg.br/revistapos/index.php/pos/article/viewFile/118/93>. Acesso em: 18 mar. 2018.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Ecossistemas artísticos em ensino/aprendizagem de artes digitais. In: **Anais** do 29º Congresso Nacional da Federação de Arte/Educadores do Brasil. 7º Congresso Internacional de Arte/Educadores "Nortes da Resistência: Lugares e contextos da Arte-educação no Brasil". Manaus, 2019. P.865-873. Disponível em [http://www.faeb.com.br/site/wp-content/uploads/2019/10/ANAIS\\_ConFAEB\\_2019.pdf](http://www.faeb.com.br/site/wp-content/uploads/2019/10/ANAIS_ConFAEB_2019.pdf). Acesso em: 29 abr. 2020.

SANTAELLA, Lucia. **Astúcias do design**. *Flusser Studies*, v. 21, p. 1-10, 2016. Disponível em: [www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/santaella-astucias-do-design.pdf](http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/santaella-astucias-do-design.pdf). Acesso em: 30 abr. 2020.

STRANGE Brigade. Reino Unido: Rebellion. 2018. 1 jogo eletrônico.

### **Flávia Braga Gonçalves**

Mestranda em Artes Visuais pelo programa ProfArtes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Pesquisa as confluências entre cognição, games e práticas escolares na linha de pesquisa: Processos de ensino, aprendizagem e criação em artes, sob orientação do Prof. Dr. Geraldo Freire Loyola e da Profa. Dra. Lucia Gouvêa Pimentel. Graduada em Licenciatura em Desenho e Plástica pela Universidade do Estado de Minas Gerais (2005). Atua como professora da educação básica. Contato: [flaviabragag@hotmail.com](mailto:flaviabragag@hotmail.com).