

# Mestrado profissional em Artes -PROFARTES

## CAMINHOS DO DESENHO ; ARTE E JOGO NA CONSTRUÇÃO DE IMAGENS

Relato de Experiência N°02

**ESCOLA ESTADUAL CRISAN SIMINEIA**  
NATAL/RN 2019-2020

LUIZ ELSON DANTAS



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS LETRAS E ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE ARTES – PROFARTES

LUIZ ELSON DANTAS

PROPOSTA PEDAGÓGICA

CAMINHOS DO DESENHO: ARTE E JOGO NA  
CONSTRUÇÃO DE IMAGENS

BANCA EXAMINADORA

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Arlete dos Santos Petry  
Prof. Dr. Rodrigo Montandon Born  
Prof.<sup>a</sup> .Dr.<sup>a</sup> Gilvania Mauricio Dias de Pontes  
Prof. Dr. Vicente Vitoriano Marques Carvalho  
(suplente)



foto -Paulo Oliveira .

LUIZ ELSON DANTAS  
Nasceu em Angicos/RN , É  
graduado em Educação Artísti-  
ca pela UFRN na area de Artes  
Plásticas,e Especialização em  
Teoria da Arte pela UFPE.  
É Mestrando e bolsista da  
Capes , há mais de 30 anos  
é professor de Artes da rede  
pública Estadual e Municipal.  
Desenhista, produtor cultural e  
editor de revistas em  
quadrinhos, atualmente  
coordena a Gibiteca Potiguar .



contatos-luiz\_elson@hotmail.com

Autor do livro desenho na sala de aula, que pode ser baixado na  
[www.academia.ed/20229324/desenho](http://www.academia.ed/20229324/desenho) na sla de aula

Este trabalho relata como um conjunto de estratégias pedagógicas podem motivar os alunos ao desenvolvimento do seu grafismo pessoal através das dinâmicas presentes nos jogos e da construção e realização de um jogo de tabuleiro, analisadas a partir de duas experiências de artes visuais realizadas em duas escolas públicas da cidade do Natal, de agosto a outubro de 2019. Esta cartilha relata a segunda experiência

Nossa proposta esta ancorada em 04 pilares;  
A Estética da Formatividade de Pareyson  
A Estética dos jogos e divertimento ,  
A Herança Cultural dos alunos e  
O Desenvolvimento do Grafismo Pessoal.

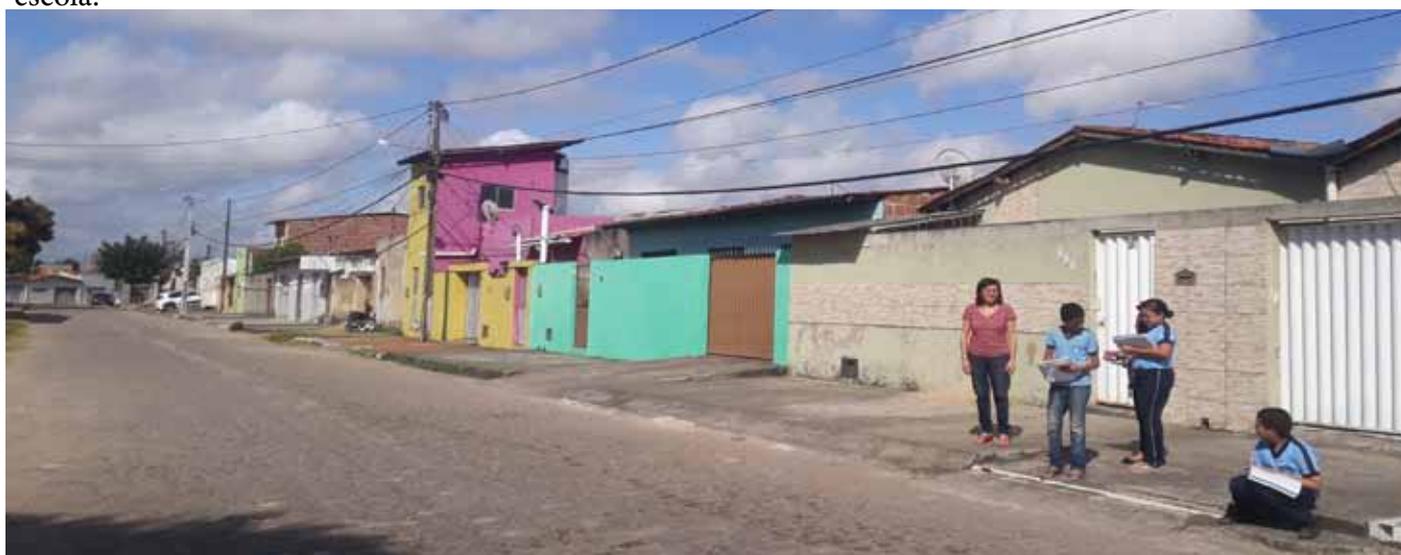
## A ESCOLA E OS ALUNOS



Nossa segunda experiência se realizou na Escola Estadual Crisan Simineia, Ela esta localizada na Rua das Crendices, no bairro de Lagoa Azul, na Zona Norte de Natal/RN; um bairro residencial da periferia da cidade , é um bairro residencial com fraco comércio. Seus moradores, na maioria, trabalhadores de baixa renda e a escola atende a seus filhos.

A turma que aplicamos a proposta foi a do 4º ano do Ensino Fundamental , da professora Gildete Galvão Dantas, pedagoga, que também ministra as aulas de Arte „pois, a Escola não tem uma professora especialista de Arte .A turma, é composta de crianças de 9 a 12 anos, meninos e meninas que apresentaram um grande interesse em estudar e comportamento durante as aulas com atitudes de confiança e respeito à professora, atitudes que fazem grande diferença no ambiente escolar.

A Professora nós convidou para uma oficina de Pintura, a ser realizada na escola, porém, a ideia inicial se ampliou e produzimos além das pinturas, um jogo de tabuleiro, abordando o caminho de casa até a escola.



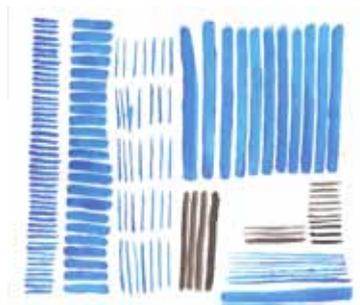
A Rua onde a escola está localizada se chama Rua das Crendices e isso motivou a professora à ideia do projeto, ela realizou pesquisas bibliográficas e em livros didáticos com seus alunos, além de conversas com familiares , de modo que os alunos se encontravam bem preparados sobre o tema o que foi muito benéfico para a realização dos desenhos .

## PRIMEIROS DESENHOS

Iniciamos O PROJETO com as aulas de desenho, a primeira proposta foi realizar desenhos com a ideia de que rabiscos, texturas, traços e linhas também constituem uma forma de desenhar e para desconstruir conceitos do que é certo e errado no seu desenho em relação ao do outro, pedimos que todos desenhassem em uma só folha de papel. Uma grande folha de papel kraft foi colocada estendida sobre várias mesas, uma junto a outra, formando uma mesa única, onde todos os alunos estavam juntos também, um ao lado do outro, sem delimitação dos espaços entre seus desenhos, feitos livremente .

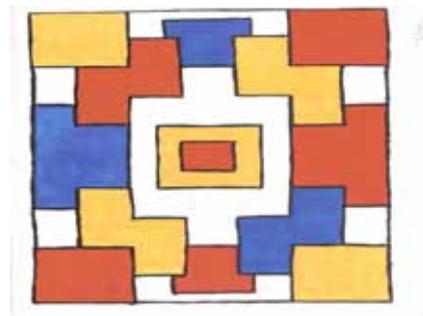


O exercício tinha por objetivo quebrar o medo da folha em branco, por isso colocamos uma folha de papel kraf em bobina, estendemos o rolo de papel por varias mesas de modo que todos os alunos ficassem em uma mesma mesa, bem próximos um do outro e podiam ver, acompanhar os desenhos produzidos pelo seu amigo do lado. Solicitamos que riscassem a folha em linhas e traços aleatórios, formas circulares, rabiscos, que fluíssem com o movimento da mão e do braço sobre a extensão do papel, sem a pretensão de formar nenhuma figura.



.Em seguida, pedimos que eles, unindo essas linhas, construísem figuras planas como um quadrado, um triângulo e um círculo e que criassem desenhos com essas formas ou novas imagens.

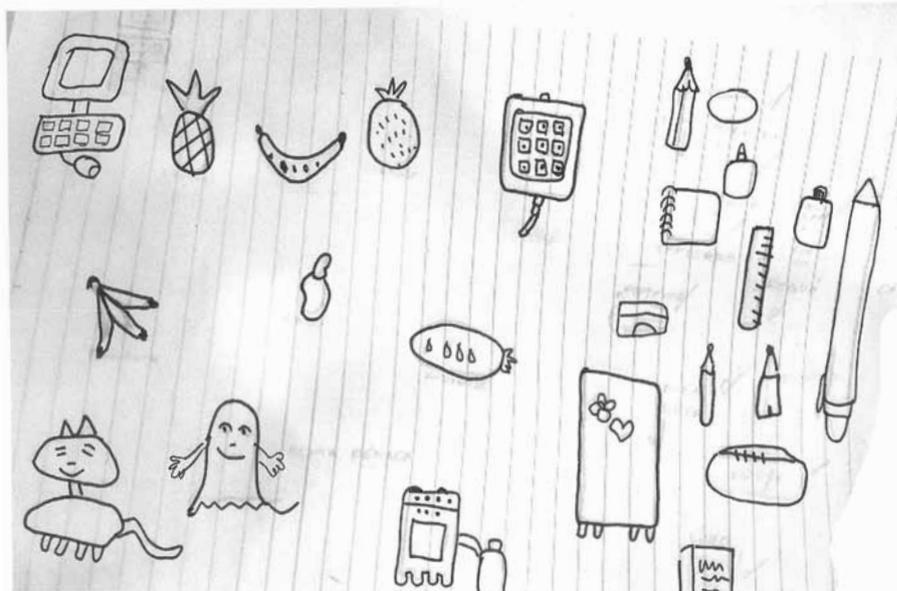
Usamos, nestes exercícios, hidrocor preto e lápis coloridos, de modo que pudessem ir criando um desenho por cima dos outros, num mesmo espaço e que não se confundisse com as imagens. Neste primeiro contato com a produção de um desenho, feito de forma coletiva,



Na mesma aula, o próximo exercício que propomos, foi começar a disciplinar esses rabiscos, então, pedimos que, de forma ordenada, desenhassem linhas retas horizontais, verticais e inclinadas; desenhassem 10 linhas de cada direção, porém de tamanhos e distâncias iguais entre elas, sem usar a régua, de modo a demonstrar que desenhar também é uma habilidade que deve ser praticada, treinada , não só o exercício da liberdade expressiva, mais também uma linguagem com características próprias e que exigia um aprendizado.



Vencido o medo de fazer os primeiros desenhos, partimos para uma nova atividade de desenho de memória visual, partindo da metodologia de meu livro, *Desenho na sala de aula*, solicitamos o desenho de 03 frutas; um caju, uma melancia e um abacaxi, por exemplo, a partir daí vamos solicitando outros desenhos .

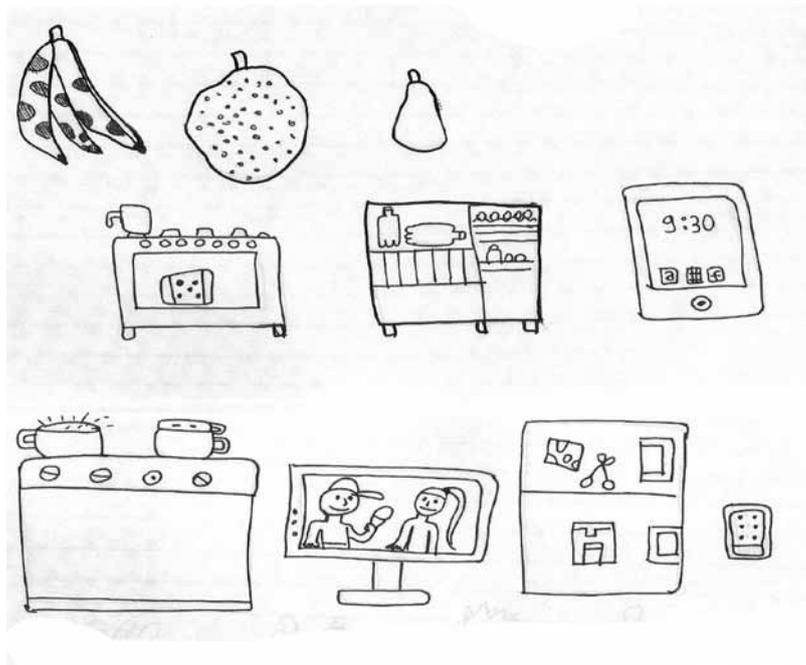


2. GELADEIRA
3. CELULAR
4. COMPUTADOR
4. LAPIS
2. CANETA
7. BOLA DE CERA
8. APONTADOR
4. ESTOJO
6. LIVRO
7. CADEANO
8. BORRACHA
9. COLA

Solicitamos que os alunos desenhem 03 objetos que existam em suas casas como um fogão, uma geladeira, e uma televisão buscando que comecem a ampliar seu repertório visual.



### DESENHO DE OBJETOS

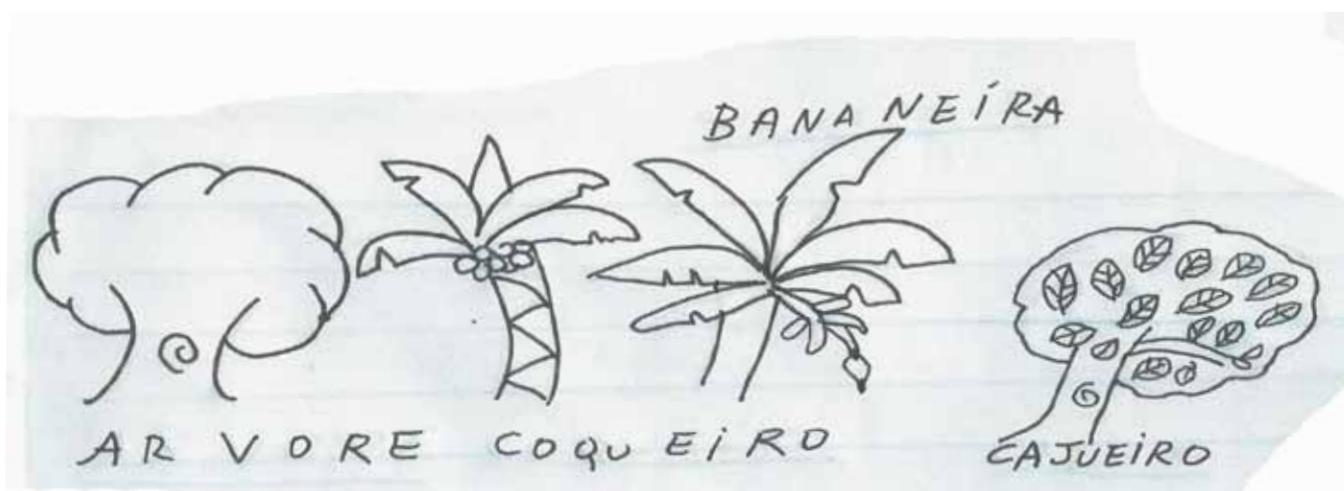


Observamos, que todos realizam a atividade, que ninguém questiona, que não sabe desenhar, se está certo ou errado, simplesmente, desenharam da forma que sabem, esse é o caminho que partimos para desenvolver o grafismo pessoal de cada um, eles estão na sua maioria construindo seus esquemas de representação

Em uma sala, com 25 alunos, teremos aproximadamente em torno de 25 diferentes desenhos, pois, apesar de ser uma solicitação para todos façam o mesmo desenho, teremos 25 desenhos diferentes. Continuamos com as solicitações da nossa sequência de desenhos e pedimos que eles desenhem animais e árvores.

Trabalhamos, inicialmente, a ampliação de seu repertório de imagens. Como vimos, foram feitos bastantes desenhos e, pela euforia inicial, acreditamos que por ser algo novo, uma aula diferente, fora do espaço escolar, com professor diferente eles tiveram uma participação intensa, mas estávamos enganados, o interesse dos alunos foi crescente.

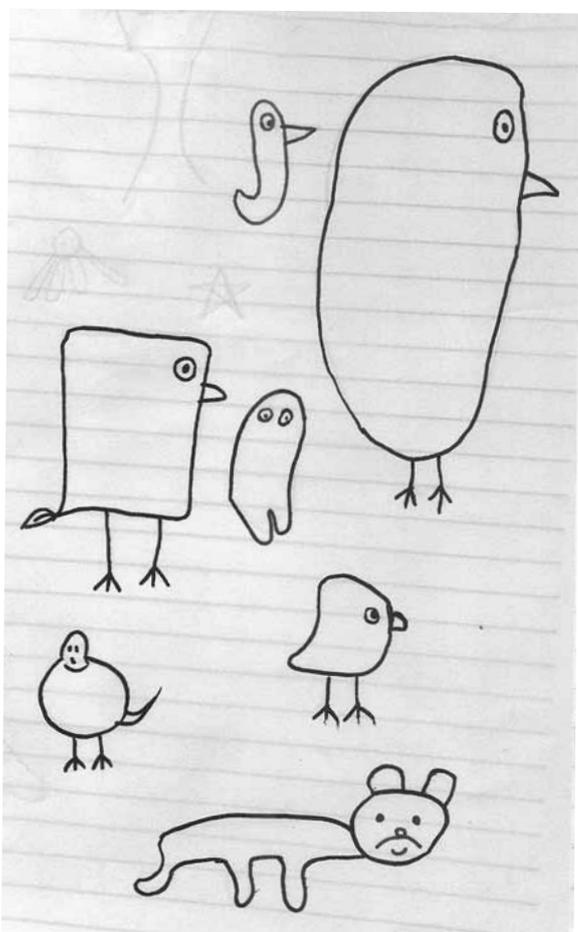
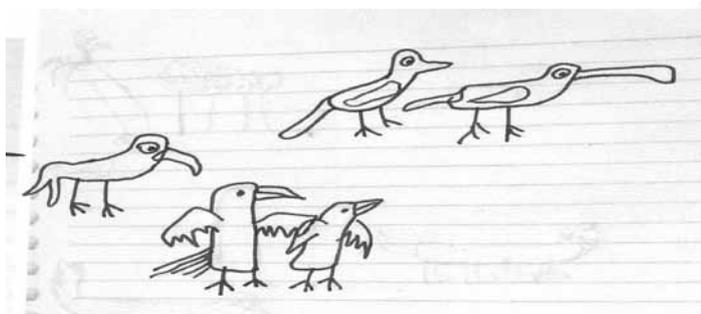
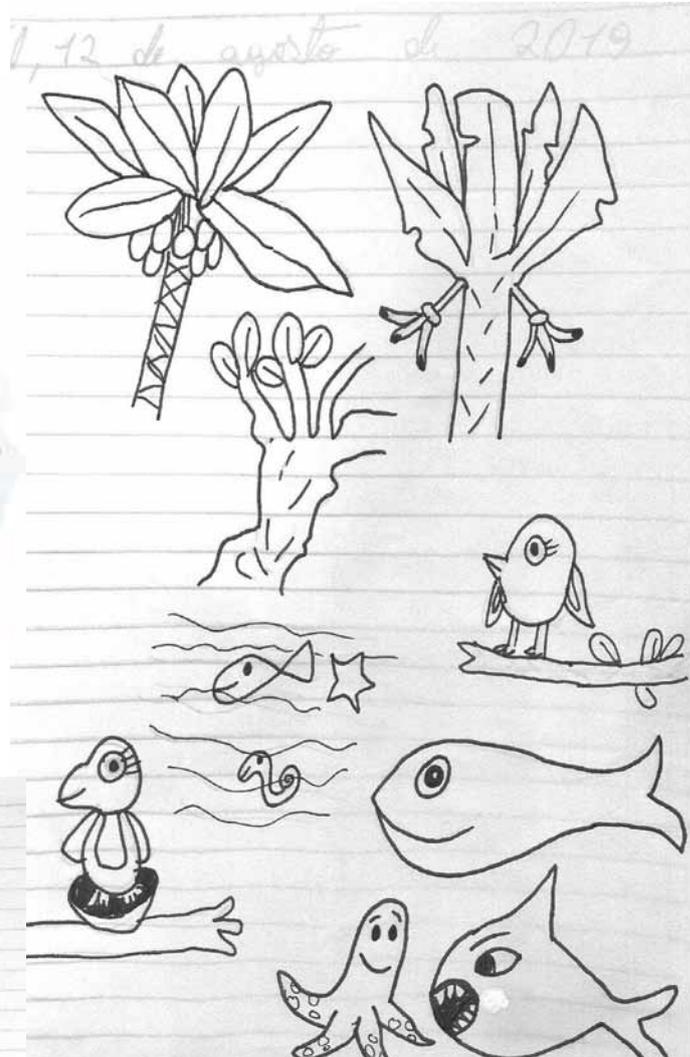
## DESENHANDO E PESQUISANDO



Depois de aplicarmos nas primeiras 02 aulas, a ideia de perder o medo de desenhar, isso é feito solicitando-se desenhando a sequência de frutas e os objetos, partimos para que passem a observar os detalhes com mais atenção, percebendo as diferenças entre os iguais.

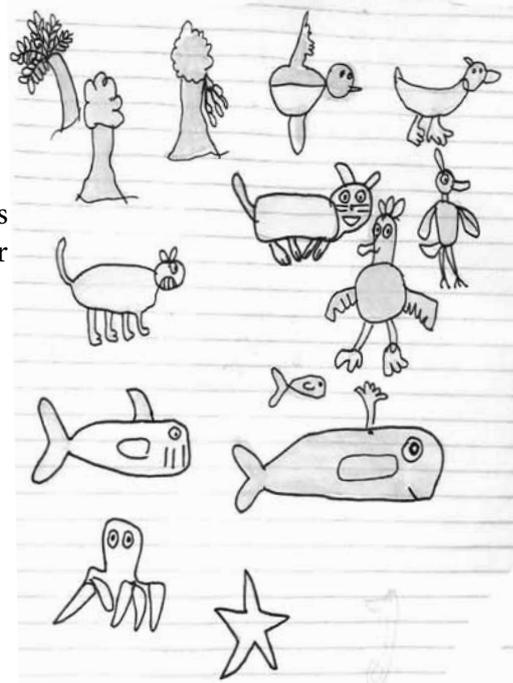
Neste novo exercício fomos para a área interna da escola pesquisar e desenhar as diferentes árvores e observar as formas das folhas, presentes nos espaços escolares, também trabalhamos com suas texturas e cores.

- 1 Co quero
- 2 GA MANEIRA
- 3 Ca Jueiro
- 4 MANÃO



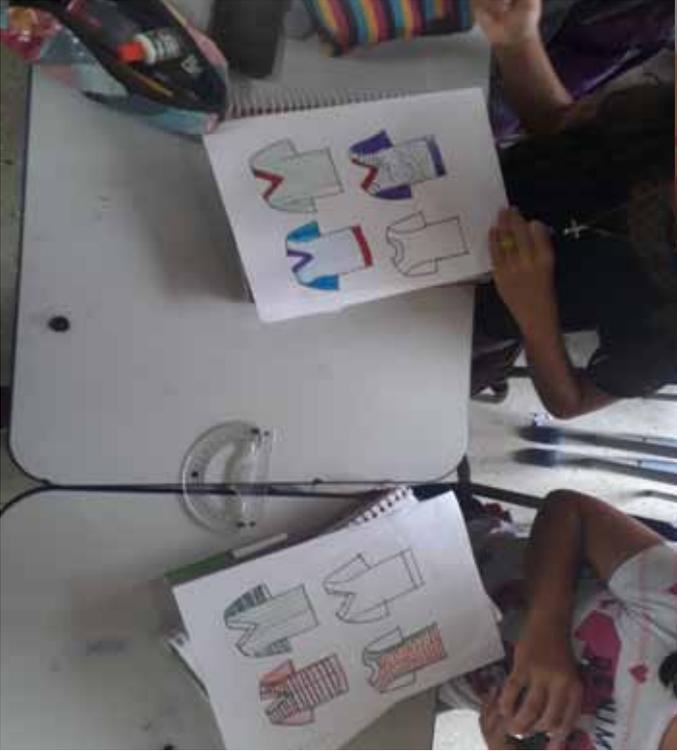
Os desenhos apresentam a cada traço uma verdade, um ritmo, um conhecimento que vai se construindo, a medida que se amplia o repertório visual criando narrativas pessoais cada aluno expressa seu modo de pensar.

Desenhar é brincar, é jogar com as imagens enquanto se aventura no mundo das linhas e traços, é buscar compreender o mundo ao seu redor baseado em suas memórias culturais, em suas forma de interpretar as coisas que ver que senti, é buscar construir uma linguagem que o faça dar sentido ao seu mundo.



## ELEMENTOS BÁSICOS DO DESENHO .

Retornando a sala de aula propomos a realização de desenhos com os elementos básicos do desenho, no estudo de vestuário e adereços



Esse exercício busca fazer com que eles desenvolvam noções básicas importantes ao se desenhar, como um senso estético de direção, ritmo, proporção, movimento, equilíbrio, partindo das formas simples, organizando as mais diversas combinações.

Brincando com os elementos formais os alunos vão criando padrões simples, compreendendo os ritmos e harmonias em cada composição, nos baseamos nos estudos dos elementos básicos do desenho, a saber o ponto, a linha e a figura/ forma.

Ao trabalhar com exercícios baseados no desenvolvimento do alfabetismo visual, vamos buscar ampliar a percepção e a criatividade organizando composições com utilização das formas básicas planas do desenho, construindo composições onde os alunos partam de combinações simples entre os pontos, linhas, quadrados, triângulos, círculos, e texturas solicitamos que desenhem estampas de camisetas.

Essa percepção das formas será importante quando forem observar as peças dos autos e folguetos populares onde suas vestimentas apresentam uma diversidade de padrões nas suas estampas coloridas.

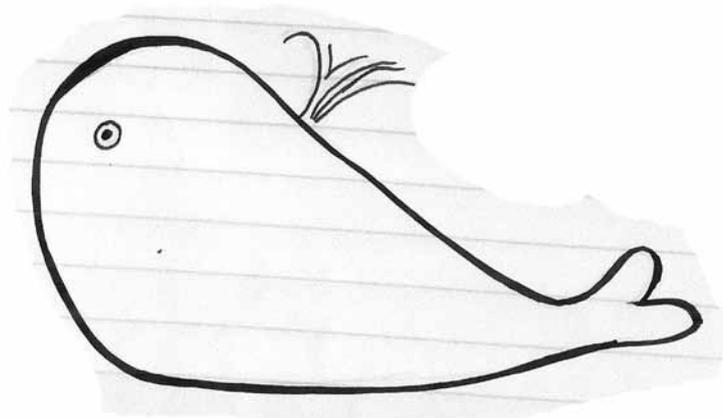
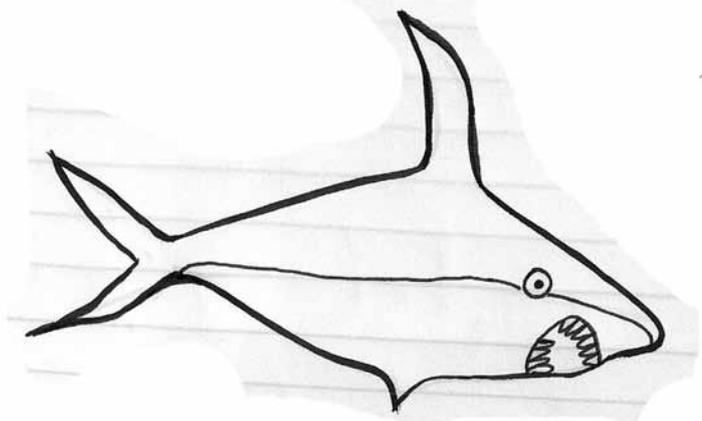
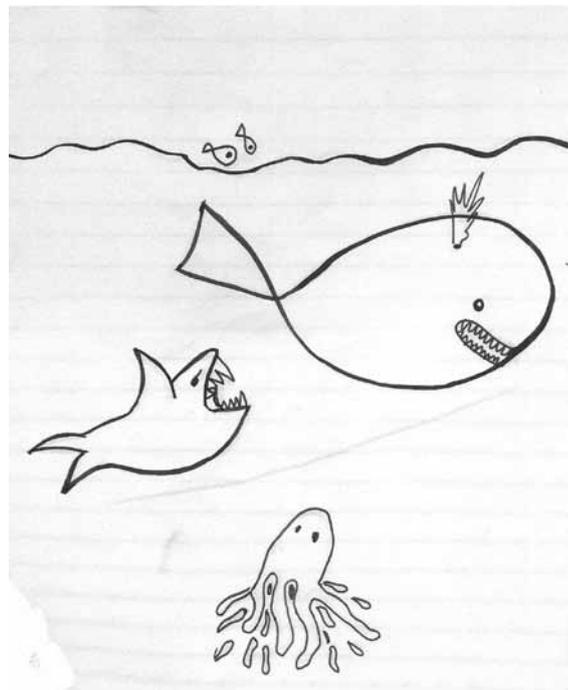


Os jogos fazem você fazer escolhas, analisar situações, administrar recursos, pensar a longo prazo, criar estratégias para novos desafios, são dinâmicas também presentes no ato de desenhar, ao criar composições é necessário se organizar os elementos visuais, se selecionar, se escolher a melhor posição e direção e formato, a busca pelo equilíbrio em uma composição é um jogo de equilíbrio e reequilíbrio constante, formal e por mais simples que seja o resultado, como aqui no nosso projeto onde o sucesso do fazer já nos recompensa, acreditamos que esses exercícios simples provocam superações de desenvolvimento estético na formação artística dos alunos.

## ESTUDOS DE PERSONAGENS, ANIMAIS E SERES FANTASTICOS E MITOLOGICOS.

Nesta experiencia do nosso projeto de pesquisa a fantasia presente nos personagens do folclore e dos mitos nos fez organizar exercicios de desenho de animais marinhos , seres mitologicos , momento dos alunos possam construir conhecimentos a partir de suas memorias , já que são desenhos que são sempre solicitados pelos professores, mais agora vão realizar-los como desenhos que sejam a interpretação de suas verdades , desenhos autorais, não copias dos livros ou de papeis xerocados já com exemplos. São desenhos frutos de sua inteligência , de seu repertorio pessoal, algo intrasferível , algo só dele.

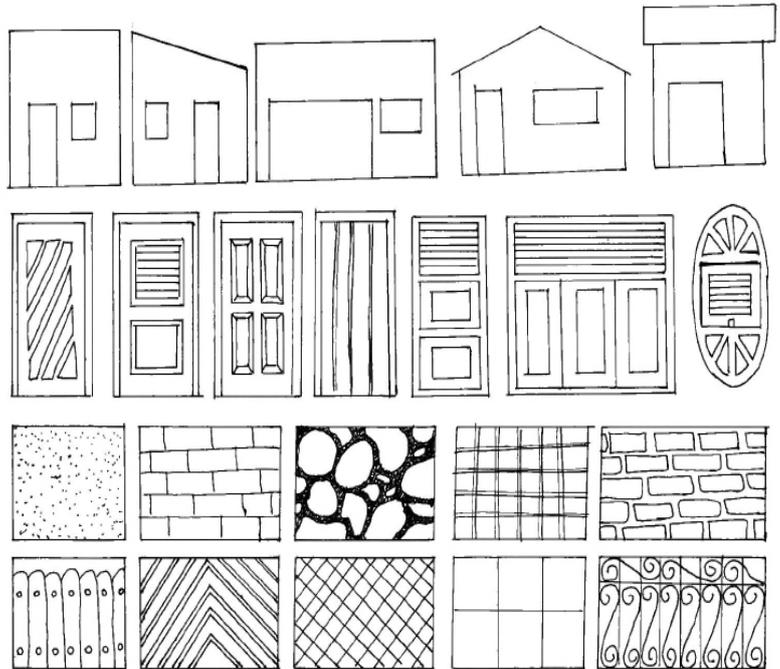
Nossa proposta tem uma abordagem processual onde se valoriza todos esses procedimentos , todo o processo desde os esboços, as pesquisas , as ideias, as experiencias, de erros e acertos , até a conclusão dos trabalhos finais.



## DESENHO DE CASAS

O desenho de paisagem e nosso próximo objetivo é construir cenários, pensando sempre na realização dos mapas que serviram como base do jogo de tabuleiro. Iniciamos mostrando as diferentes formas de fachadas das casas, baseadas nas formas geométricas já vistas, principalmente, os quadrados e os retângulos.

Depois, nos detalhes dos diferentes tipos de portas, portões, telhas, janelas e nas particularidades como o número da casa, os painéis de registro de água e luz, das representações das antenas de televisão e das caixas d'água, mostrando a diversidade de materiais existentes nas casas.

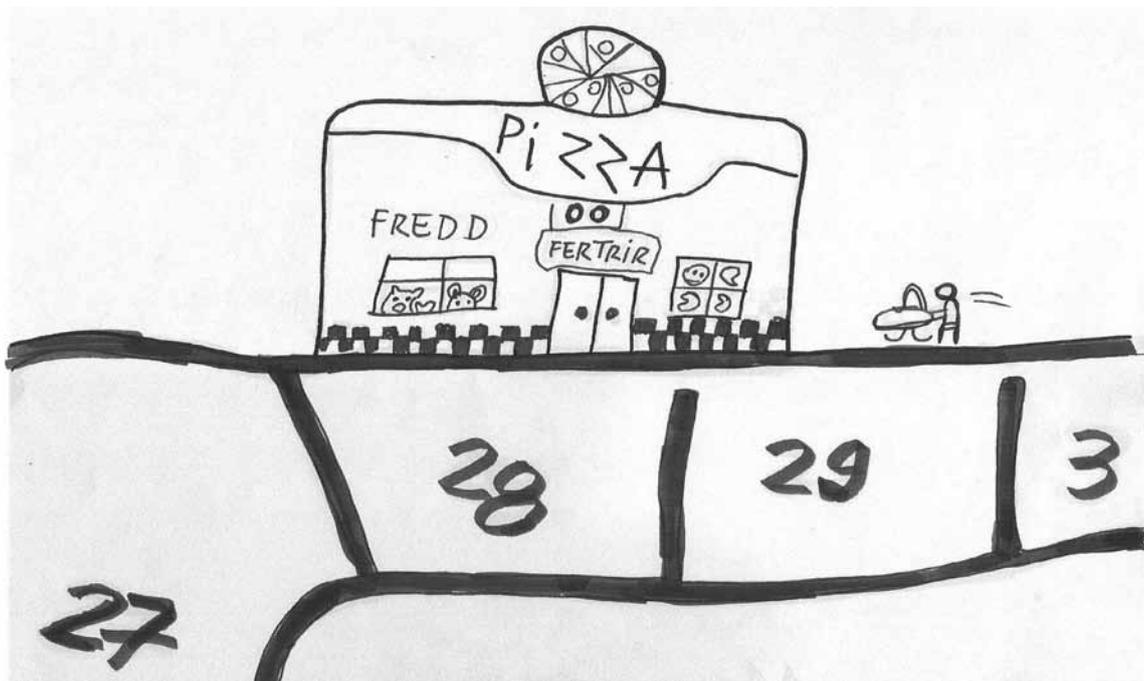


Cada aluno desenhou sua casa, trabalhando a memória visual, muitos acrescentaram animais, como gatos e cachorros; o carro e a moto da família também estão presentes nas representações, até os amigos da escola e parentes.

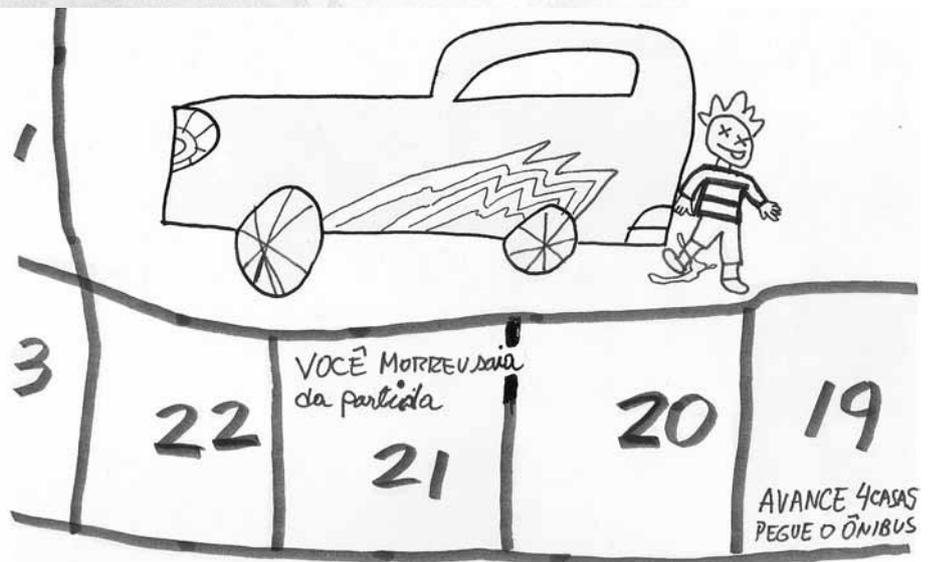
Na escola, realizamos debates para estimular a percepção sobre as coisas vistas no caminho percorrido da casa a escola, os principais prédios, estabelecimentos comerciais, a casa de cada aluno e dos amigos, a própria escola. O Desenho da sua casa foi feito primeiro de memória, na escola, desenhado no caderno, depois de observação e por fim repetido em um trabalhos, que realizamos, de novo na sala de aula.

Solicitamos que desenhassem as casas de forma individual, mas com tamanhos proporcionais uns dos outros, de modo que, ao serem colocados lado a lado, cada desenho pudesse construir a ideia de uma rua, a rua da minha classe, formando um desenho único com todos os trabalhos produzidos. Para isso, pintamos com tinta guache, um céu único, o que proporcionava a unidade na imagem.

É impressionante a riqueza de detalhes que foram acrescentadas aos desenhos, pois essa atividade foi feita aos poucos na própria sala de aula e foi motivo de orgulho de muitos alunos.



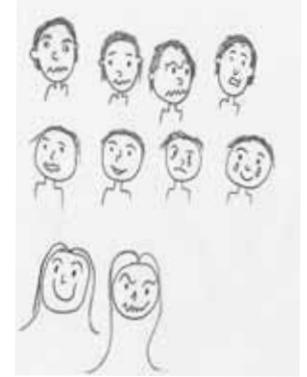
Desenvolver o grafismo pessoal possibilitou a produção de mapas com detalhes dos locais que demonstram um cuidado na sua construção, trabalhos de alunos que apesar da idade de 9 a 11 anos se esforçaram para além do exito demonstrarem uma beleza estetica em suas produções, alunos que se revelaram responsaveis e orgulhosos em busca da autoria de seus proprios conhecimentos



## RETRATO



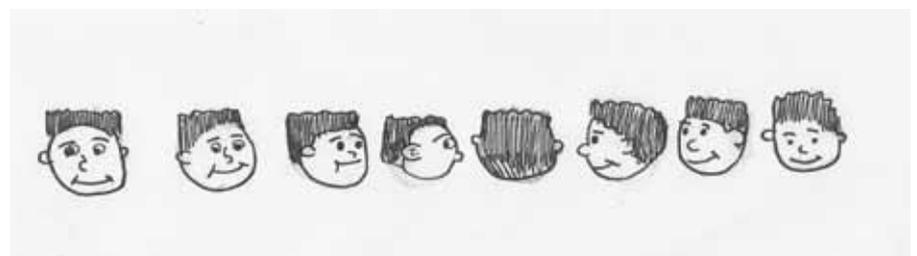
Em outra aula, os alunos se dedicaram a fazer um desenho de um rosto de figura humana. Trabalhando apenas a partir de pontos e linhas; vamos construindo a imagem de um rosto, e vamos fazer com ele seja representado de várias formas.



Desenhando o rosto em rotação, conseguimos que cada aluno compreendesse que mesmo que ele desenhe em uma forma bem simples, depois, ele vai acrescentando detalhes a seu gosto, cabelo, bigodes, adereços com óculos, brincos, e por fim, trabalhamos as diferentes expressões como alegria, raiva, tristeza, nojo, medo. Pedimos, ainda, para representar rostos a partir de variados formatos geométricos da cabeça, como quadrado, triângulo, elipse e círculo. Assim, cada aluno vai caracterizando seu personagem.

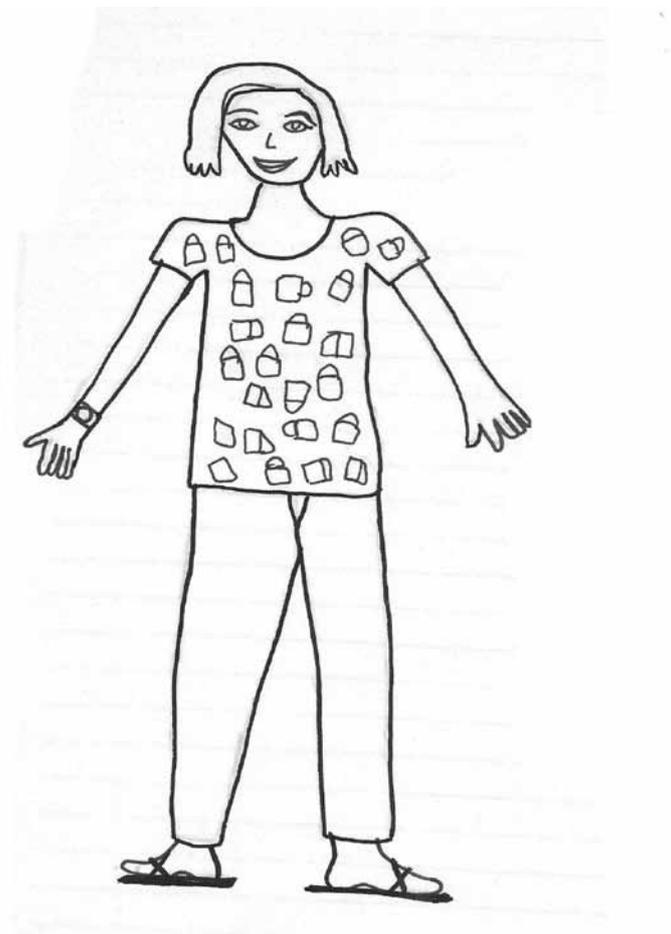
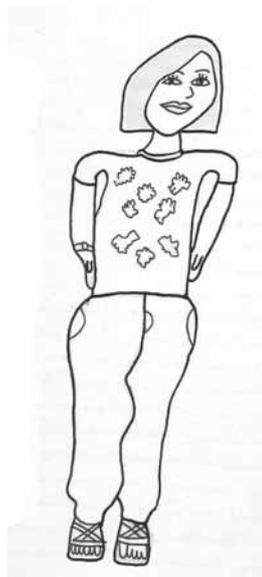


O retrato e o estudo das expressões faciais são outras habilidades que o artista deve se preocupar, pois eles vão criar uma empatia do personagem com aquilo que o ver, uma verdade visual expressa com clareza, permitindo que as reações do personagens sejam compreendidas pelo jogador e provoquem a tomada de suas decisões no jogo, do mesmo jeito com as expressões faciais.





No próximo exercício, partimos para o desenho do corpo humano, e também animais com formas humanizadas; desenhos tão comuns nas histórias em quadrinhos. O desenho de palito é o ponto de partida, afinal, muitos só desenhavam assim, e logo passamos uma ideia simples de proporção, com personagem com uma, duas ou três cabeças, ou seja, o tamanho do corpo baseado na sua proporção em relação a quantidades do tamanho de cabeças para definir o tamanho do corpo, uma explicação simples que funciona, pois muitos estão na fase de construir seus esquemas e aprimora-los.



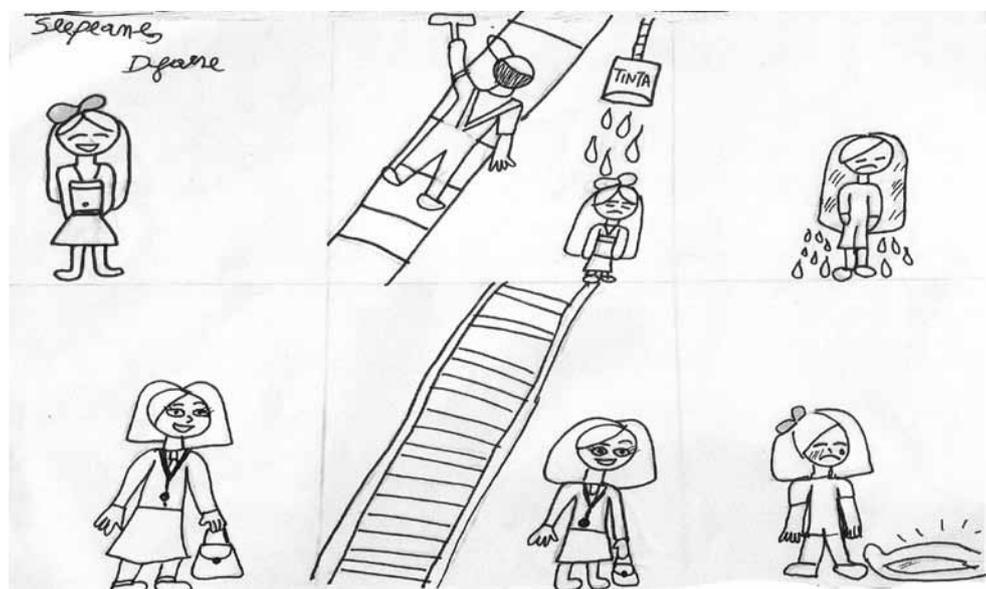


Solicitamos também para que eles buscassem diferenciar os corpos masculinos e femininos, pois como é observado pela maioria dos professores, que meninos desenhavam mais meninos e as meninas desenhavam mais meninas, Marcia Gobbi (1996), em seu trabalho de Dissertação de Mestrado relata as relações de gênero na Educação Infantil e aborda essa questão; apontam a importância deles como documentos que trazem registros de universos, tão pessoais.

A professora Gildete e alguns alunos ficaram posando como os modelos para a classe.



O desenho de observação foi o último exercício que fizemos, dentro da preparação para a construção das narrativas que estavam presentes nos mapas e nas pinturas, e já sabíamos que os resultados deveriam ser relativizados em relação à idade dos estudantes, pois não se pode exigir um realismo muito representativo, visto que muitos ainda estão, como observamos, em fase de esquemas, e se levamos em consideração os estudos de Luquet (1969) e suas fases do desenho; o realismo ainda está em uma etapa inicial entre os 10 anos, ou seja, a intensão realista ainda engatinha.



## VISITA AO MUSEU DE CULTURA POPULAR

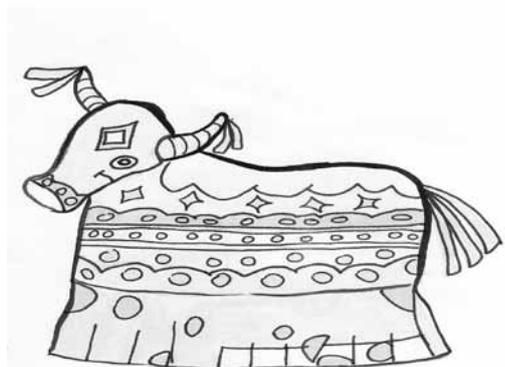


Na experiência com a Escola Estadual Crisam Simineia, além da construção de um jogo de tabuleiro tivemos uma atividade complementar de pintura que foi solicitada pela professora, as duas atividades aconteceram paralelamente, enquanto os alunos desenvolviam seu grafismo pessoal que depois foram utilizados tanto nos desenhos dos mapas como nos desenhos para serem pintados.

A visita ao Museu de Arte Popular foi outra atividade organizada pela professora, os alunos puderam ter contato com objetos produzidos por artistas populares para a realização de seus folguetos, danças e autos como o Boi de Reis, e de brinquedos como o João redondo, da religiosidade afro brasileira e indígena, além de pinturas de artistas da Arte Naif, presentes no museu, uma forma de contextualização do trabalho riquíssimo, que depois se traduziu nas imagens produzidas.

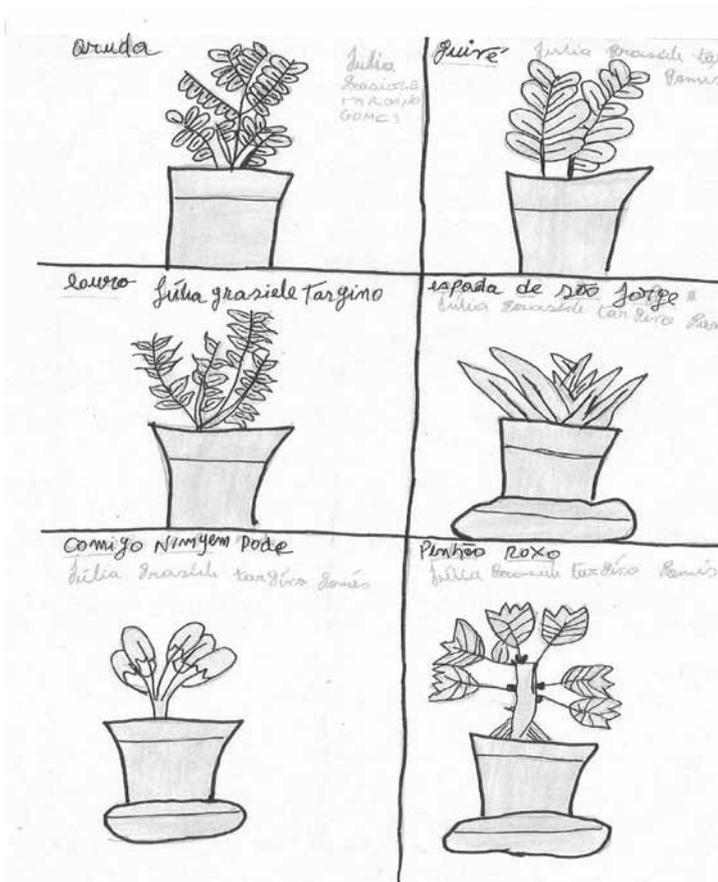
Na sala de aula apresentamos aos alunos imagens de obras de outros artistas que trabalham com a temática do folclore para observarem os diferentes estilos e diversidade de formas de rerepresentação.

Durante a visita os alunos desenharam detalhes que lhes chamaram atenção nas peças dos autos populares e depois usaram em suas produções de pintura em sala de aula.



Os trabalhos de pinturas das crenças populares, exigiu or parte da professora muita pesquisa, os alunos conversaram com seus pais e avos, sobre medicina popular, mitos e lendas, superstições, além do estudo nos livros didáticos, tudo isso enriqueceu o repertório dos alunos e se traduziram em belas imagens criadas por eles.

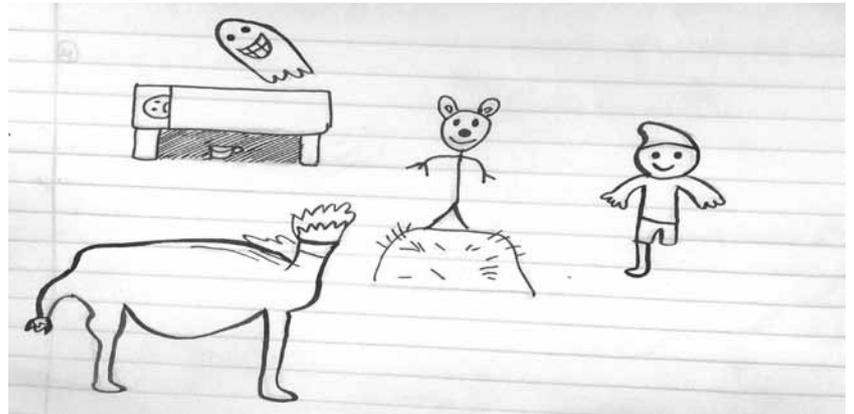
o medo de assombração, o perigo de abrir guarda chuva, as plantas que curam, as danças e folguetos populares estão presentes nos trabalhos representados pelos nossos estudantes



PESQUISAS  
CRENDIÇES



SUPERTIÇÕES E CRENDIÇES



## PINTURA EM SALA DE AULA



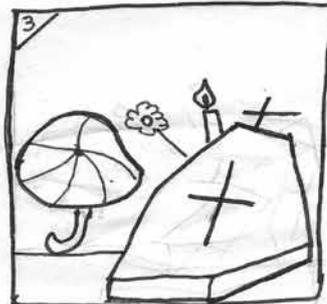
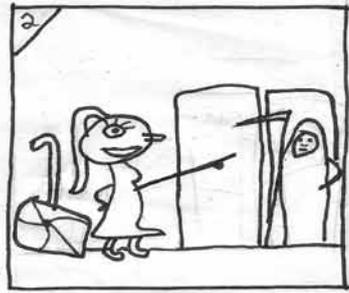
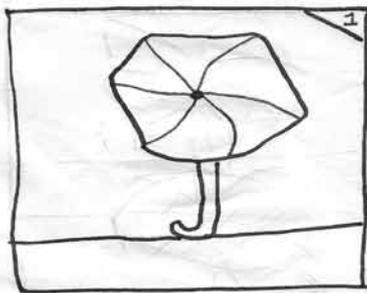
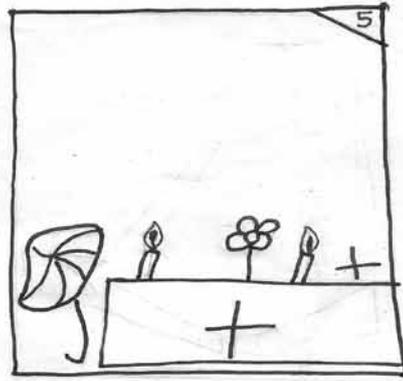
A cor é outro elemento essencial aos estudos de quem deseja fazer um bom trabalho. O conhecimento das teorias das cores, suas qualidades físicas, os contrastes que apresentam e as valorizam; a psicologia e o simbolismo presente nas cores, é algo construído culturalmente. As emoções que transmitem, nos jogos, as cores tem um papel de grande importância, e hoje, a capacidade dos programas de pintura digital de simular as diferentes técnicas artísticas como a pintura a óleo, a aquarela, a tinta acrílica, a tinta nanquim com uma qualidade, as vezes, superior a técnica original, digitalmente se consegue os efeitos e características de cada técnica.

Nossa proposta vamos trabalhar com a tinta a guache, pelo sua aparente facilidade de aprendizado e ser uma tinta que seca rápida, além de dar boa cobertura das cores sobre papel e tela

Exercício preparatório para pintura, iniciamos com o ensino da técnica, primeiros contatos com o uso do pincel e da tinta, exercício de coordenação do domínio do traço e de preenchimento de um espaço, e das misturas básicas das cores primárias e secundárias

Trabalhar com pintura dá muito trabalho, além disso é importante o professor ter domínio básico da técnica, pois, seu conhecimento interfere no resultado dos trabalhos dos alunos, desde a forma como distribua tinta, organiza a limpeza do material, e como mediar a liberdade da pintura pelos alunos sem impor seus gostos





MAYSA ♡

Esse desenho mostra a dedicação de uma das alunas na realização do seu trabalho, demonstra que mesmo com um desenho simples se pode buscar um simbolismo e a construção de uma história que cria uma narrativa em imagens carregada de emoção e beleza.



## EXPOSIÇÃO DOS TRABALHOS



A semana de cultura aconteceu a culminância do projeto com a exposição dos alunos. A presença dos pais, é sempre um acontecimento na vida escolar, e da família, também vemos no compartilhamento das imagens produzidas, atitudes espontâneas que deram mais brilho ao evento.

As Pinturas realizadas pelos alunos, foram depois das exposições, devolvidas para cada aluno todos levaram para sua casa seu trabalho.



## APRESENTAÇÃO DOS TRABALHOS



A apresentação de suas pinturas em uma aula com projetor multimídia foi um momento em que os alunos falaram sobre seu trabalho, e também eram questionados pelos colegas com referência as suas soluções e sobre o porquê de cada coisa, sendo um momento de aprendizado e troca de conhecimentos importantíssimo no processo, que é a escuta do outro. Observamos a alegria e o orgulhos presente nas faças dos alunos em relação ao exito obtido com seu trabalho realizado.



Dar voz ao alunos,nossa proposta possibilita que os alunos atraves do desenho possam serem tambem responsaveis pelo seu conhecimento , que as aulas de arte sejam o espaço para o divertimento ,a ludicidade em contra partida a essa mecanização das pessoas que cada pessoa seja importante , que suas pequenas conquistas sejam valorizadas . que cada fase seja um momento de superação e como no jogo a recompensa seja novos desafios que tormen os alunos sujeitos criticos,criativos e competentes .

## MAPAS ,VOLTANDO AO JOGO



Feito os desenhos das casas os alunos começaram a desenhar o seu ambiente e as coisas que viam no trajeto de casa a escola , como as padarias, farmácias, lanchonetes , paradas de ônibus como também situações engraçadas ou tristes que presenciavam , aqui podemos conferir uma dinâmica do jogo , a repetição , onde o aluno vai superando fases de desenvolvimento de seu desenho ao repetir o mesmo desenho várias vezes.

Podemos observar a repetição da imagem, da observação direta que o aluno observar na rua, desenho feito no caderno, depois passa a limpo e refaz com lapis de cor e por fim faz os acrescimo de detalhes na pintura final.



Valorizar os alunos em suas soluções para o problema apresentado e que elas são a expressão da sua vontade e não de outros, é algo que o professor deve cultivar como prática, compreender os limites dos alunos, julgar, respeitando a liberdade criativa de cada um que se manifesta de diferentes formas e, ao mesmo tempo, transmitir o conhecimento técnico necessário para se ter um trabalho melhor enquadrado nas características técnicas de uma linguagem , como por exemplo o Desenho , é fundamental.

Mesmo sendo trabalhos de crianças refletem seus cotidianos, suas vidas, histórias que vão além dos muros da escola, demonstrando que a cultura está presente na vida de todos e que influencia a opinião, o pensamento e as expressões artísticas, de diferentes formas, pondo em questão a ideia de que não se podia influenciar a arte infantil, deixando que as crianças se expressassem livremente.





Após construírem as regras dos jogos, planejarem seus trajetos, foi possível a sua produção dos mapas usando os materiais presentes na maioria das escolas, como cartolinas e lápis coloridos e realizar a sua jogabilidade, tornando-se a aula um momento de alegria, socialização e aprendizado.

Assim como as crianças, que neste projeto de Arte, usaram sua liberdade criadora para criar, produzir suas próprias histórias em forma de mapas e pinturas frutos de suas vivências, da expansão dos sonhos e da fantasia, da ousadia, da liberdade que a arte permite, é que esses estudantes de 7 a 11 anos fizeram .

Meninos e meninas, orgulhosos de estarem presente, de realizarem pequenas coisas , que aos olhos de muitos parecia impossível, alunos confiantes e felizes, com suas pequenas grandes conquistas.um passo, um pequeno passo, mais que afasta um pouco das nuvens da tristeza e do conformismo, às vezes, tão presentes nas escolas, dar a essas crianças a oportunidade de criarem soluções estéticas, foi nosso desafio .



Podemos então afirmar que acreditamos que as dinâmicas presentes nos jogos como as que usamos no desenvolvimento e construção de um jogo de tabuleiro , como produzimos nas experiências relatadas ,são motivadoras para o desenvolvimento do ensino do desenho na sala de aula, seja por seu pensamento tangencial que subjetivamente são adquiridos durante o processo de aprendizagem do desenho vão formar a medida que são realizados uma forma de ver o mundo e o cotidiano de uma maneira diferente da qual a pessoa já estava acostumada, a arte proporciona essa mudança de percepção sobre as coisas, possibilita novas formas de interpretação da nossa realidade , de nossos sentimentos e consecutivamente produz transformações no nosso pensamento .

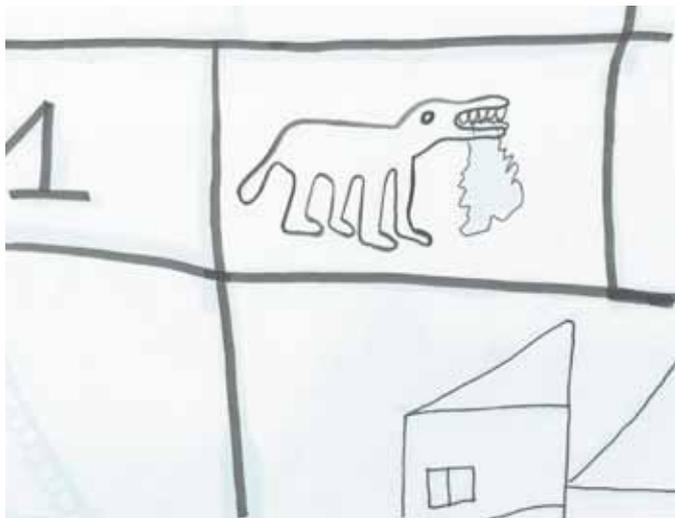
## PLANEJAMENTO DOS MAPAS



Nas construções dos mapas, de forma coletiva, etapa que vem a seguir, a liberdade criativa aflora e surge a fantasia, a ficção, se misturado ao seu ambiente realista, personagens de animação que os alunos assistem na televisão presentes nos estudos dos mapas, como participantes do seu cotidiano, influência da cultura pop, estão convivendo com vários outros problemas mais complexos como a violência urbana muito presente, infelizmente, na vida destas crianças



Durante os debates na construção de seus mapas, neste estudo vemos que um dos alunos propõe colocar no mapa uma fato curioso, que possivelmente reflete um drama pessoal, uma casa com um obstáculo onde se ler "pai preso, saia do jogo". Os alunos do grupo decidiram que essa situação não participasse do mapa final, e a sugestão foi descartada.



Os desenhos realizados nos mapas apresentam diferentes soluções para um mesmo problema visual, a construção do caminho de casa a escola, forma realizados mais de 08 diferentes mapas, cada qual um diferente do outro, além dos exercícios preliminares a construção dos mapas ,onde eles desenharam de forma pessoal os desenhos solicitados, como por exemplo, as frutas, os objetos , as casas , cada aluno construiu seu próprio repertório gráfico, confirmando a eficiência do método desenvolvido nesta pesquisa de desenvolvimento do grafismo pessoal , valorizando a individualidade e o prazer no fazer , de desenhar contribuindo com a ampliação do repertório imagético do aluno, e desenvolvendo um estilo pessoal fruto de sua herança cultural e da forma de ver e representar o mundo .

Os trabalhos também foram expostos na Biblioteca Professor Américo, onde os alunos participaram de uma aula palestra sobre animação, e viram seus trabalhos se transformarem em uma.

Isso despertou o interesse deles, por isso, distribuimos alguns flip book, para eles fazerem seu trabalho, que também viraram animações. Alguns mais ansioso já solicitaram aplicativos de celulares e iniciaram suas produções imediatamente. A capacidade de aprender dos nativos digitais é algo que motiva a buscar cada vez mais usar a tecnologia como ferramenta e elemento de trabalho, no processo de ensino aprendizagem.

## RESULTADOS



Neste projeto de trabalho, ressaltamos a importância do Grafismo pessoal – o grafismo pessoal é a personalidade do desenhista, e, sua marca, a forma como ele representa as coisas. Cada artista tem um grafismo pessoal, um jeito próprio de desenhar e isso é importante por que dar ao jogo uma identidade, uma coesão entre as imagens produzidas, principalmente, se o jogo tiver muitos elementos, formais.

Por isso, é importante que as pessoas aprendam a valorizar mais essa capacidade e habilidade artística presente em todos os indivíduos, porém, pouco explorado, pois o desenho não é só um fazer artístico e parte integrante da vida, assim como, o jogo, são construções culturais que nos fazem entender melhor o mundo em que habitamos e nele buscar caminhos que nos faça viver melhor e sobreviver ao duro jogo da vida.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS



O jogo, aos poucos, está se tornando mais presente na Educação pelas suas características, pela sua existência temporal, e pelos conhecimentos que possibilitam ser produzidos ao serem jogados, como também, pela sua diversidade de tipos de jogos. Aos poucos, os professores estão incorporando os jogos às suas práticas, muitas vezes relacionadas a um momento de ludicidade, um momento de brincadeira na sala de aula

As dinâmicas de jogos se aproximam como motivadores do aprendizado do desenho de forma direta e de forma subjetiva, pois ao se relacionarmos as atividades em si vem muitos pontos de correlação pontos de encontros que talvez ainda não tinham sido observado por estudiosos e que podem contribuir para o desenvolvimento do ensino do desenho e o uso dos jogos na prática cotidiana na sala de aula



## AGRADECIMENTOS .



Agradecemos a todos que participaram desta experiencia, a direção da Escola Estadual Crisan Simi-  
neia, aos funcionários e equipe técnica e a professora Gildete Galvão , que foi nossa parceira neste projeto ,  
aos alunos que se dedicaram e produziram com alegria ,interesse e pelo carinho para que tiveram conosco.

A equipe e a direção da Biblioteca Professor Americo de Oliveira, Costa ,onde trabalho e coordeno a  
gibiteca Potiguar , além de organizar eventos e atividades de apoio a professores sobre o ensino da Arte , na  
Biblioteca e realizamos uma exposição dos alunos e exibimos animações baseadas nos jogos que eles pro-  
duziram, na oportunidade realizamos uma palestra sobre animação e os alunos se interessaram em fazer  
uma nova Oficina no ano seguinte.

