

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRO-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
FACULDADE DE ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES**

CÁSSIA NATALLY DA CRUZ NASCIMENTO

COLORINDO MAPAS DE RPG

A arte como forma de amenizar a ansiedade entre os jovens

MANAUS

2024

CÁSSIA NATALLY DA CRUZ NASCIMENTO

COLORINDO MAPAS DE RPG

A arte como forma de amenizar a ansiedade entre os jovens

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Artes - PROF-ARTES, da Universidade Federal do Amazonas, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Artes.

Linha: Processos de ensino, aprendizagem e criação em Artes.

Orientador: Prof. Dr. Renato Antônio Brandão Medeiros Pinto.

MANAUS

2024

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

N244c Nascimento, Cássia Natally da Cruz
Colorindo mapas de RPG : a arte como forma de amenizar
ansiedade entre os jovens / Cássia Natally da Cruz Nascimento .
2024
22 f.: il. color; 31 cm.

Orientador: Renato Antônio Brandão Medeiros Pinto
Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) - Universidade
Federal do Amazonas.

1. arteterapia. 2. RPG - role playing game. 3. Desenhos. 4.
Jovens. I. Pinto, Renato Antônio Brandão Medeiros. II.
Universidade Federal do Amazonas III. Título

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E GRADUAÇÃO
FACULDADE DE ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES

CÁSSIA NATALLY DA CRUZ NASCIMENTO

COLORINDO MAPAS DE RPG: A ARTE COMO FORMA DE AMENIZAR A
ANSIEDADE ENTRE OS JOVENS

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Artes - PROF-ARTES, da Universidade Federal do Amazonas, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Arte, sob a orientação do Prof. Dr. Renato Antônio Brandão Medeiros Pinto.

Linha de Pesquisa: Processos de ensino, aprendizagem e criação em artes.

Aprovado em: 19/02/2024.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Renato Antônio Brandão Medeiros Pinto – Presidente
Universidade Federal do Amazonas/UFAM

Prof. Dr. Jackson Colares da Silva – Membro interno
Universidade Federal do Amazonas/UFAM

Prof. Dr. Stephen Coffey Bolis – Membro interno
Universidade Federal do Amazonas/UFAM

MANAUS
2024

Dedico este trabalho aos meus pais, Edilson e Lindeusa, e ao meu companheiro Igor

MEMORIAL

Nasci em Manaus/AM no dia 25 de dezembro de 1996. Desde os primeiros anos a arte sempre se fez presente na minha vida, por meio da música e da pintura que sempre gostei de praticar. Em 2001, aos 4 anos de idade, iniciei na pré-escola da qual ainda me lembro das atividades artísticas de desenhar o trajeto de um mosquito em uma folha de papel e outras pinturas com mais cores. No ano seguinte eu fui direto para a extinta série Alfabetização onde continuei as práticas em pinturas. Até então eu apenas pintava com lápis e tinta guache em folhas de papel simples.

Ainda na infância eu ganhei um piano de brinquedo que tocava algumas músicas sozinho, então eu ouvia e reproduzia nele procurando as teclas com os mesmos sons, mas foi apenas em 2011, aos 14 anos de idade, enquanto frequentava o 1º ano do Ensino Médio, que eu tive o primeiro contato com um piano elétrico e as aulas teóricas em um curso extra na escola Denizard Rivail. Um ano depois de frequentar o curso, por não sentir evolução e nem muita ajuda do professor, eu resolvi sair do curso.

Em 2013 concluí o Processo Seletivo Contínuo (PSC) para admissão na graduação. No ano seguinte, aos 17 anos, eu iniciava o curso de Música na UFAM. Foi então quando eu realmente comecei a estudar e aprender a teoria e prática em piano com o Prof. Dr. João Gustavo Kienen, onde eu tive grandes avanços no pouco tempo em que estive lá, assim como também aprendi imensamente com todos os demais professores. E também, durante a faculdade de Música, eu continuei praticando pintura e em alguns momentos até ia assistir algumas aulas de Artes Visuais. Foi por volta dos 18 anos que eu comecei a pintar telas com tinta para tecido e posteriormente tinta acrílica e à óleo, onde inclusive levava até o campus para continuar pintando por lá quando não estivesse assistindo aulas.

Em 2018, poucos meses antes da formatura, participei do concurso da Seduc, onde infelizmente não pude ser aceita na primeira chamada (eram 60 vagas, e eu fiquei em 84ª lugar). Em março do mesmo ano, eu concluí a graduação e ainda assim continuei frequentando a UFAM fazendo cursos dentro do Escola de Artes e também, assim como alguns outros estudantes, ouvindo e aprendendo com o Prof. Dr. Renato Brandão sobre como fazer pesquisa. Graças à orientação dele, até hoje eu tenho uma pasta catálogo onde guardo todos os meus documentos e certificados de toda sorte de cursos que eu fiz, mesmo os mais curtos.

Por alguns anos eu não consegui emprego formal, então segui ministrando aulas de piano à domicílio até que, no final de 2020, fui convocada pela SEDUC pelo concurso que eu havia prestado. E atualmente, desde 2021, eu estou lotada na E. E. Ten. Cel. Candido Jose Mariano (CMPMV) como professora de Artes para o Fundamental 2 e Ensino Médio.

Agora, com 24 anos de idade, surgiu essa importante oportunidade de ingressar no Mestrado Profissional em Artes (PROFARTES) e voltar para o campus onde eu tanto aprendi e criei grande afeto. A princípio veio a insegurança e medo de não conseguir equilibrar tanto mestrado como trabalho ao mesmo tempo, então decidi conversar sobre isso com o Prof. Dr. Renato Brandão porque ele sempre me incentivou muito a nunca ficar estagnada e continuar tentando. E foi exatamente o que aconteceu. De imediato ele se animou com a ideia e já começou a me orientar e isso me deu o incentivo que eu precisava para tentar e não perder essa oportunidade.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo realizar uma oficina de desenhos de mapas de RPG com a participação de 11 alunos do 9º ano do Ensino Fundamental dentro da técnica da arteterapia como forma de amenizar os sintomas da ansiedade. Na oficina os estudantes receberam alguns tutoriais básicos de elementos de mapas de RPG, como maneiras de desenhar florestas e montanhas e, após esse momento, os alunos fizeram um mapa completo que foi entregue alguns dias após a primeira reunião. Além dos desenhos o trabalho também conta com a descrição dos locais imaginados por eles e alguns relatos de experiência dos mesmos.

Palavras-chave: Arteterapia; RPG; Desenhos; Jovens.

ABSTRACT

This work aims to carry out an RPG map drawing workshop carried out with the participation of 11 students from the 9th Grade using the art therapy technique as a way to alleviate the symptoms of anxiety. In the workshop, students received some basic tutorials on RPG map elements, such as ways to draw forests and mountains and, after that, the students made a complete map that was delivered a few days after the first meeting. In addition to the drawings, the work also includes a description of the places they imagined and some reports of their experiences.

Keywords: Art Therapy; RPG; Drawings; Youth.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Alunos desenhando elementos de mapas	8
Figura 2 - Aluno desenhando com auxílio da apostila	9
Figura 3 - Mapa de Asland	13

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	1
2	FUNDAMENTAÇÃO TEORICA E METODOLOGIA.....	4
2.1	A ansiedade e a arte terapia	4
2.2	A pintura como ferramenta para a arteterapia	6
3	A CONSTRUÇÃO DO PRODUTO: COLORINDO MAPAS DE RPG	8
3.1	Proposta da intervenção.....	11
4	RESULTADO DA OFICINA	13
5	CONCLUSÃO	14
	REFERÊNCIAS.....	15
	ANEXO A – SITE MAP EFFECTS.....	17
	ANEXO B – <i>SLIDES</i> CRIADOS EM <i>POWER POINT</i> COM TUTORIAIS TRADUZIDOS DO <i>SITE MAP EFFECTS</i>	18
	ANEXO C – MAPA “ANIMATION WORLD”	19
	ANEXO D – MAPA “ILHAS DISTANTES”	20
	ANEXO E – MAPA SEM NOME	21
	ANEXO F – MAPA “ARCADIA”	22

1 INTRODUÇÃO

As artes são uma das maneiras mais importantes com as quais nós compreendemos o mundo e a nós mesmos (TAMPLIN, 1994). Através da história, diferentes escolas artísticas empregaram técnicas, métodos e filosofias distintos para atingir tal objetivo. Além de forma de expressão, a arte era empregada de diferentes maneiras, onde a função não era o único objetivo (TAMPLIN, 1994). Somente no século XIX é que a arte assume um papel de terapia contra ansiedade e stress.

Edward Adamson é considerado o pioneiro da arte terapia, apesar de não possuir licença médica (O'FLYNN, 2011). Após atuar como médico combatente na segunda guerra mundial, Adamson foi voluntário de Adrian Hill, outro pioneiro da arte terapia, e juntos aplicaram tal prática nos hospitais para tuberculose. Adamson e Hill também estenderam o trabalho para asilos, o que resultou no livro *A Arte como Cura*, publicado em 1984, onde Adamson registrou sua experiência nos asilos com a arte terapia. (O'FLYNN, 2011).

No Brasil, também tivemos a experiência de Nise da Silveira, que desenvolveu a arte visual não só como forma de expressar o inconsciente do indivíduo, mas também um tratamento para casos graves de stress pós traumático e outras condições que impossibilitavam a comunicação (MAGALDI, 2019). Os resultados atingidos por Nise são estudados até hoje, sendo referenciados por Jung como um exemplo de arte terapia (Frayze-Pereira, 2003).

Apesar da pandemia de COVID-19 ter seu ápice retardado, tais sintomas também foram notados em território brasileiro, como afirmam Barros, Lima, Malta, et al. (2020) e Dutra e Amaral (2021). Como o contato com os alunos durante o ápice da pandemia se deu de maneira remota, somente após o retorno ao ensino presencial é que os efeitos da pandemia foram notados com maior facilidade. O maior indicativo de que uma possível desestabilização emocional estaria ocorrendo com os jovens eram os constantes comentários negativos sobre “estresse” e “cobrança da família”, relatos estes ouvidos dentro e fora da sala de aula pela autora. Tais comentários, juntamente com a realidade vivida na pós pandemia, motivaram o início deste trabalho.

Utilizando as premissas básicas da metodologia de pesquisa de Prodanov e Freitas (2013), foi realizada uma revisão bibliográfica acerca da arte terapia como ferramenta para tratamento de ansiedade, como pode ser visto em Cordeiro (2019), e

Silva, Fernandes e Santos (2023). Em seguida, partindo da experiência relatada em tais trabalhos, o objetivo dos autores se torna construir um material de pintura para os estudantes do Colégio Militar da Polícia Militar do Amazonas Ten. Cel. Cândido José Mariano (CMPM V), com a temática de jogos de RPG.

Todo o trabalho foi desenvolvido com os alunos da CMPM V, localizada no bairro Flores da cidade de Manaus/AM. O foco foi dado nos alunos do nono ano, jovens que possuem entre os 13 e 16 anos e sendo em sua maioria do gênero feminino. Distribuídos em 14 turmas, a grande maioria que integra este número, mais de 380 estudantes, possuem 14 anos de idade, seguidos por um número relativamente menor, pouco mais de 100 alunos, que tem 13 anos de idade.

Assim como afirmam Prodanov e Freitas (2013, p. 60), o estudo de caso compreende a coleta e análise de dados acerca de “determinado indivíduo, uma família, um grupo ou uma comunidade, a fim de estudar aspectos variados de sua vida, de acordo com o assunto da pesquisa”. A aplicação do caderno de pintura será nosso caso estudado, tendo como sujeito principal da nossa pesquisa o estudante selecionado para a confecção do mesmo. Ao mesmo tempo, o objeto da pesquisa será o caderno confeccionado, uma vez que se espera, através dele, atingir o objetivo principal da pesquisa.

É estimado que cerca de 10% de todas as crianças e adolescentes irão, em algum momento, apresentar ao menos um sintoma do Transtorno de Ansiedade (ASBAHR, 2004), portanto, escolhemos esse tema ao perceber a abundância de jovens com alguma dessas características, e essa foi uma das questões que mais chamou a minha atenção desde que comecei a ministrar aulas para as séries do Fundamental 2.

O método aplicado no projeto em questão é o Método Observacional, onde “nos experimentos, o cientista toma providências para que alguma coisa ocorra, a fim de observar o que se segue, ao passo que, no estudo por observação, apenas observa algo que acontece ou já aconteceu” (Prodanov e Freitas, 2013, p. 37 apud GIL, 2008, p. 16).

Segundo Grando e Tarouco (2008), algumas das características que também contribuem para que o RPG seja um ponto positivo na Educação são: “socialização, cooperação, criatividade, interatividade e interdisciplinaridade.”. Sendo assim, por se tratar de um tema conhecido entre diversos grupos etários, escolhemos a estética dos mapas utilizados para contribuir visualmente com os cenários nas partidas de RPG

para ilustrar o nosso projeto. Dessa maneira, todas as ilustrações do projeto – Colorindo Mapas de RPG - são mapas criados exclusivamente para este trabalho.

O projeto foi realizado da seguinte maneira: em cada uma das 14 turmas referentes ao 9º ano do Ensino Fundamental, foi explicado superficialmente como funcionaria a oficina para a criação de mapas de RPG e lhes foi perguntado quem teria interesse em participar. Em cada turma, de 3 a 5 alunos demonstraram interesse em fazer parte e destes apenas 1 por turma foi escolhido. Dos 14 alunos escolhidos, 11 apareceram no dia determinado para a realização da oficina, sendo 7 meninos e 4 meninas. E dentro desse número, apenas 9 estudantes finalizaram as obras propostas.

Após a realização da oficina, os alunos foram encarregados de produzir um mapa, bem como uma pequena descrição fictícia do ambiente que ele retrata. Em seguida, tais mapas foram distribuídos para pessoas escolhidas pelos próprios alunos (de preferência, que também demonstrassem os sintomas da ansiedade) para que fossem devidamente coloridos. Por fim, uma avaliação qualitativa foi realizada acerca do bem-estar dos alunos, e das pessoas escolhidas pelos mesmos, antes e depois da participação na oficina.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEORICA E METODOLOGIA

2.1 A ansiedade e a arte terapia

Segundo Cordeiro (2019), os transtornos de ansiedade compartilham uma definição que envolve características como medo intenso e mudança de comportamentos derivados desse medo, além de reações fisiológicas, como suar frio, aceleração dos batimentos cardíacos e sensações de morte ou desmaio.

Um exemplo deste transtorno em estudantes pode ser encontrado em (MEDEIROS et. al. 2020), onde a pesquisa quantitativa dos autores relata que “o problema de saúde mental mais prevalente que se enquadrou na metanálise foi traço de ansiedade, sendo registrados 89,6% dos casos observados”. Além da análise estatística, tais autores apresentam a criação do projeto Elam, onde, em reuniões com professores associados à arte e à literatura, os integrantes criaram pinturas em aquarela e textos elaborados sobre os mesmos. Segundos os autores:

O lazer é capaz de gerar mecanismos de *coping*¹ que ajudam o indivíduo a lidar com os problemas desencadeadores de estresse, assim como o esporte. As concepções de *coping*, decorrentes do lazer, têm um significado positivo para a saúde, repercutindo na redução dos níveis de depressão, estresse e ansiedade. (MEDEIROS et. al. 2020)

É importante ressaltar que o projeto Elam foi idealizado e executado durante a pandemia do Covid-19. Contudo, a ideia de inserir a expressão artística na prática terapêutica não é algo recente.

Ao introduzir o uso da expressão artística em sua análise clínica, Carl Gustav Jung (1875 - 1961) não somente permitiu que seu paciente expressasse sua situação de uma maneira mais simples, como também obteve acesso ao mundo interno da pessoa (MATANA; CARLESSO; MORGENSTERN, 2022). Para Jung, a arte é uma possível ferramenta com finalidades terapêuticas. E é na prática desta que podemos combater diversos problemas mentais. Ainda segundo Matana et. al.

Em 1920, Jung foi o primeiro a fazer uso da expressão artística em consultório. Para ele, a simbolização do inconsciente individual e do coletivo se manifestava na arte. Nesse sentido, ele recorreu a linguagem expressiva como forma de tratamento, pedindo aos clientes que desenhassem livremente seus sonhos, sentimentos, conflitos, etc. Mas foi somente a partir de 1969, com a fundação da AATA – Associação de Arteterapia Americana, que ARTE e TERAPIA se fundem numa única palavra, trazendo no seu

¹ *Coping*, do inglês lidar ou reagir, se refere às estratégias de enfrentamento que as pessoas usam para lidar com situações estressantes ou adversas.

escopo o conceito de tratamento psicológico pela arte (MATANA; CARLESSO; MORGENSTERN, 2022)

Temos também que, segundo Estanislau e Bressan (*apud* Matana, Carlesso, Morgenstern, 2022) e contrariando a crença de que a infância é um período invariavelmente feliz, dados epidemiológicos brasileiros vêm alertando que 10 a 20% das crianças e adolescentes apresentam algum tipo de transtorno mental. Logo, dentro da escola, onde o ambiente é propício para comunicação e desenvolvimento pessoal, é esperado que sejam desenvolvidas práticas para amenizar tais transtornos mentais.

Diante do exposto, a prática artística dentro do meio escolar se faz necessária. Sendo um ambiente com uma legislação própria, precisamos inicialmente verificar o que é previsto legalmente sobre a arte no ambiente escolar. Segundo a Base Nacional Curricular Comum, ou BNCC, uma das competências gerais da educação básica é: utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo. (BRASIL, 2023)

Ainda segundo a BNCC (BRASIL, 2023), o componente curricular Arte está centrado nas seguintes linguagens: as Artes visuais, a Dança, a Música e o Teatro. Essas linguagens articulam saberes referentes a produtos e fenômenos artísticos e envolvem as práticas de criar, ler, produzir, construir, exteriorizar e refletir sobre formas artísticas. E “a aprendizagem de Arte precisa alcançar a experiência e a vivência artísticas como prática social, permitindo que os alunos sejam protagonistas e criadores” (BRASIL, 2023). Inspirada na constituição vigente do país, a BNCC busca colocar o ensino de artes como um método, uma linguagem e uma ferramenta para que o aluno interaja com o mundo ao seu redor.

Tendo este período de intensa transformação nas relações sociais em comum, este trabalho e o de MEDEIROS et. al. (2020) buscam concretizar as práticas artísticas como instrumento amenizador dos sintomas da ansiedade oriundos de tal período.

2.2 A pintura como ferramenta para a arteterapia

Os livros de colorir para adultos têm uma origem muito anterior ao que se imagina. Segundo Morris e Carmichael (2019), muitos dos trabalhos da Europa Medieval utilizavam a ilustração colorida apenas para fins de imersão do leitor, sendo um diferencial técnico graças à prensa de Gutenberg². Foi a partir do século XVII que os primeiros livros com ilustrações sem cor, visando deixar a aplicação para os leitores, começaram a circular, como é o caso do *Herball* de John Gerard, publicado originalmente em 1597. Neste livro, o autor selecionou algumas imagens e as deixou descoloridas, sugerindo ao leitor que as pintasse para induzir uma melhor recordação da planta, quanto vista pessoalmente.

Ainda segundo Morris e Carmichael (2019), apenas no século XVIII a prática de deixar as ilustrações do livro para o leitor colorir foi tomada como iniciativa principal do livro. Assim como no caso de Gerard, a botânica continuou inspirando os primeiros livros com essa atitude, como o livro *The Florist* de Robert Sayer, publicado em 1760, onde o autor deixava explícita o desejo de que o leitor colorisse as imagens do livro. Exemplos de livros que quebraram esta tradição são a coleção *The Young Artist's Coloring Guide*, publicada em 1850 e com imagens representando situações cotidianas, e o livro *Painting Book*, de Walter Crane e publicado em 1880. É importante ressaltar que, nestas duas publicações, as imagens a colorir seguiam um modelo já colorido, como se restasse ao leitor apenas repetir o processo.

Porém, tendo a prática lúdica como objetivo final, podemos citar o livro *The Little Folks 'Painting Book*, publicado em 1879 pela editora McLoughlin Brothers. As ilustrações, feitas pela artista Kate Greenaway, retratavam cenas infantis e não continham modelo prévio para ser seguido; a única recomendação dada pelo livro era "que uma escolha adequada de cores fosse feita" (MORRIS, CARMICHAEL, 2019).

Baseando-se nisto, escolhemos a temática de mapas de RPG com o objetivo de nos aproximarmos mais do sujeito em questão, por se tratar de jovens de idade entre os 14 e 16 anos de idade.

Lima et. al. (2019, p. 02), em seu estudo envolvendo crianças e adolescentes em situações de doenças crônicas e graves, afirma:

A Arteterapia pode possibilitar a continuidade do desenvolvimento normal por meio de atividades saudáveis, o que favorece a construção da subjetividade,

² Johannes Gutenberg (1396-1468) foi um artesão e inventor alemão que originou um método de impressão de tipos móveis (LEHMANN-HAUPT, 2024).

dos momentos de descontração, ameniza a ansiedade e o sofrimento desencadeados pela doença e pelo tratamento. Utilizar a arte e o lúdico durante o tratamento das crianças e/ou adolescentes faz com que elas, de certa forma, possam esquecer, mesmo que transitoriamente, suas dores e fortalecer o sistema imunológico, o que ajuda na recuperação e na superação das dificuldades dos tratamentos a elas impostos.

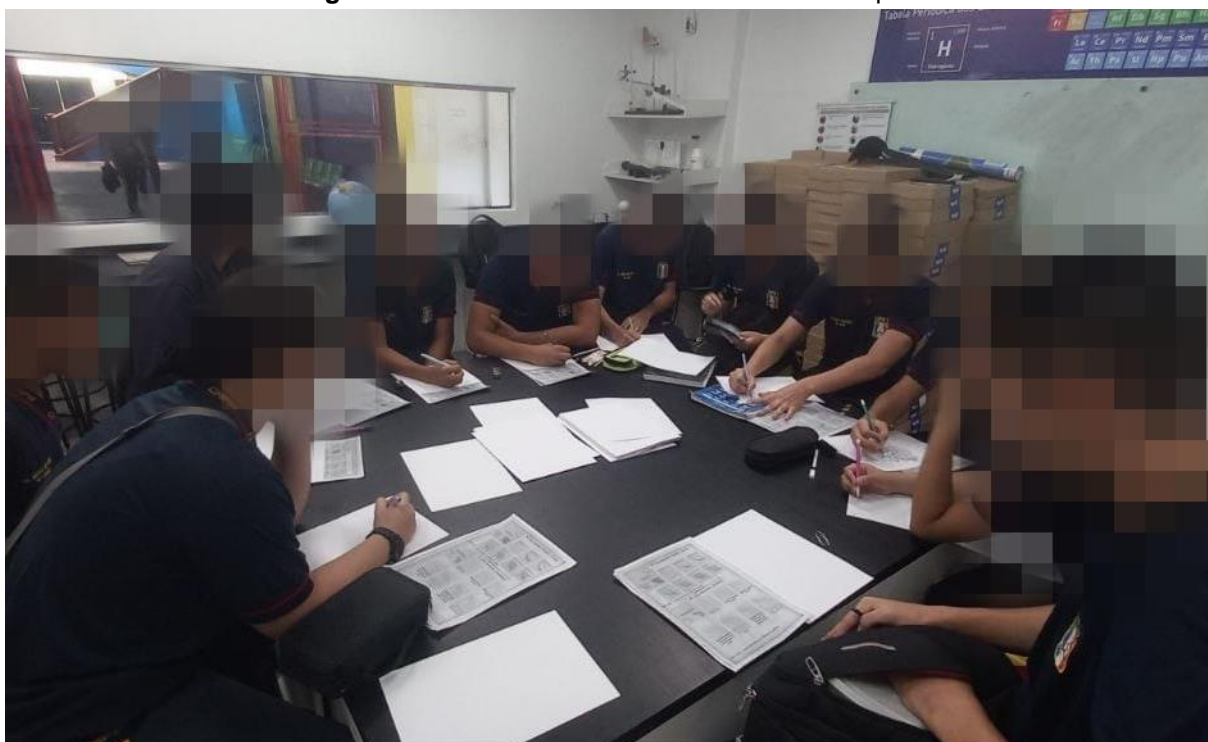
Temos o trabalho dos mesmos autores como modelo que nos possibilita observar que a Arteterapia pode ser aplicada como um caminho que gere resultados positivos na diminuição dos sintomas da ansiedade se tratando do público infantojuvenil.

3 A CONSTRUÇÃO DO PRODUTO: COLORINDO MAPAS DE RPG

Dos 14 alunos selecionados, 11 compareceram à oficina na data predeterminada, sendo estes compostos por 7 meninos e 4 meninas. Neste momento, focamos apenas em como ilustrar os elementos de um mapa individualmente, como florestas e vulcões, usando noções básicas fornecidas pelo site *Map Effects*, que pode ser observado no Anexo A, do qual utilizei para montar slides que enviei a cada um dos participantes, apresentados no Anexo B, além da apostila impressa com estes mesmos tutoriais que foram entregues individualmente à cada estudante e usadas neste projeto.

Os alunos pareceram interessados no processo de desenvolvimento do mapa visto que os mesmos formularam várias perguntas e conversaram bastante entre si sobre as suas produções.

Figura 1 - Alunos desenhando elementos de mapas



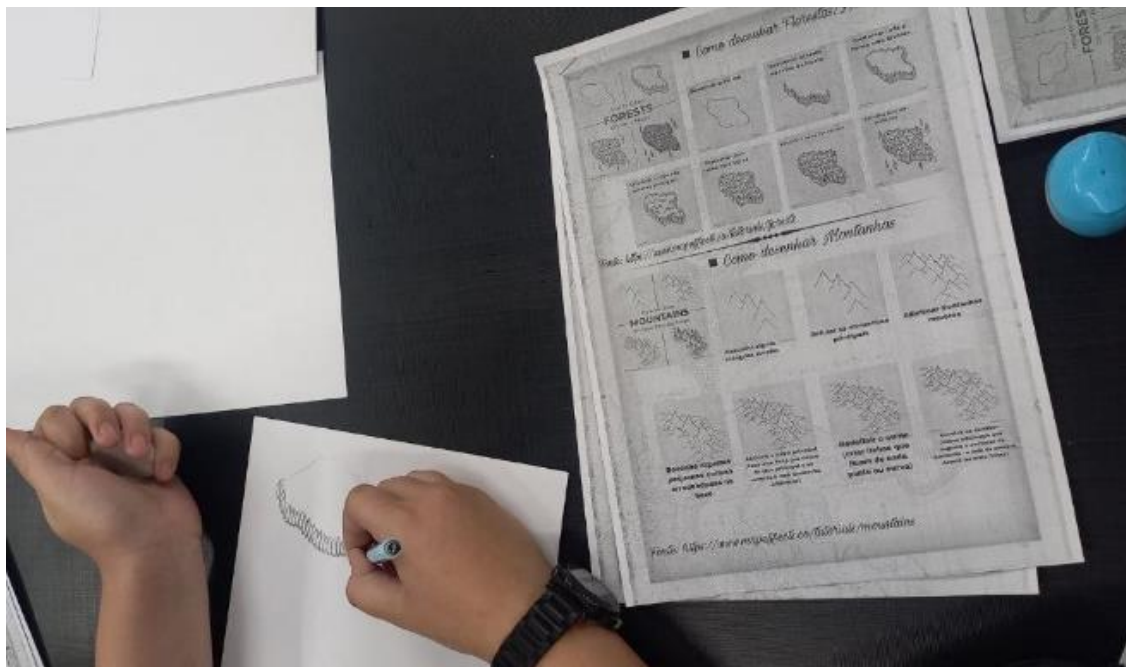
Fonte: Arquivo Pessoal da Autora

Ao final desta reunião, foi orientado aos alunos que, junto com o mapa, fosse entregue uma pequena narrativa sobre a ilustração que os mesmos iriam produzir, descrevendo o local criado e o que eles imaginaram para o mesmo, além de um pequeno comentário com as suas opiniões a respeito da oficina em si. Nesta etapa, dos 11 alunos que participaram da oficina, 9 entregaram a ilustração final.

Os nove alunos que entregaram a ilustração final aparentavam grande interesse na oficina. De fato, durante a realização da mesma, foram os que mais

interagiram e discutiram sobre a realização da atividade. Era de se esperar que os mapas obtidos fossem de grande qualidade, mas o resultado acabou sendo muito melhor que o previsto.

Figura 2 - Aluno desenhando com auxílio da apostila



Fonte: Arquivo Pessoal da Autora

O relato abaixo foi cedido por uma das participantes da oficina, aonde descrevia um contexto para o mapa produzido, presente no Anexo C:

Após um desastre apocalíptico, o mundo das animações se fundiu com o mundo real, criando uma dimensão misturada com desenhos animados, animes, monstros, *aliens* e até (sic) mesmo memes e também *Minecraft*.

Nele, um dragão protetor vigia a todos, a procura de um ser que pretende trazer o caos a essa dimensão, o BILL. Durante sua jornada, ele observa, sem interferir, a vida de todas as criaturas vivas e mortas.

E vi a jornada do “indo ali” para chegar ao fim, para isso ele tem que ir ao *Nether* para pedir ajuda (sic) Hades (pois BILL que controla a dimensão do fim), pra que consiga derrotar o BILL. Com Hades, ele vai ao deserto resolver o enigma das pirâmides, para descobrir como derrotar o BILL e chegar ao fim. Eles enfrentam grandes aventuras nesse universo e talvez risco de morte.

Além disso, a aluna descreveu a experiência da oficina como ‘muito divertida e bastante interessante’ além de ter gostado da interação com alunos de outras turmas. Ela concluiu seu relato com a seguinte frase: “[...] com o objetivo de criar arte, cada um com seu próprio estilo, e podendo utilizar toda a criatividade”. Como professora e pesquisadora, senti que meu objetivo da oficina foi atingido com tal aluna.

Além deste mapa, outro que mostrou grande criatividade foi o mapa das “Ilhas Distantes”, presente no Anexo D, que conta com a maior descrição contextual entre os nove mapas entregues. A descrição do mapa é feita através de uma lista dos principais lugares, conforme reproduzida abaixo:

Locus: um lugar pacífico e o mais natural da ilha. Os habitantes de Locus são responsáveis pela extração de alimento e materiais, vivendo no noroeste da ilha.

Côtá: é um lugar bastante habitado e lindo. São responsáveis pela produção de café da ilha. Côtá também é um lugar de entretenimento, onde vivem diversas pessoas excêntricas, com diversos estilos e modos de viver diferenciados. Esta cidade fica no norte da ilha.

Siladis: apesar de haver pessoas morando, Siladis é um lugar onde os soldados de Iradis são treinados, com uma floresta densa para caça. Siladis também tem bastante foco na pesca, tanto que a maioria dos habitantes são pescadores. Siladis fica no sudeste da ilha.

Iradis: é o lugar mais populoso da ilha, e é onde o rei vive. Iradis que recebe a maioria dos recursos de toda a ilha, e o rei acredita que do outro lado do mar existem bárbaros que querem conquistar a ilha e tomar a área para eles. Porém, o que não se sabe é que isso é uma mentira que o rei criou para incriminar os habitantes de uma ilha próxima.

O lago: alimentado por um grande rio e cercado por montanhas, pessoas deveriam vir para tomar banho e aproveitar a paisagem. Porém, segundo os habitantes, um monstro mora no lago e um expeço nevoeiro domina a região.

O vazio: um campo aberto com nada em volta. O que poderia ser um lugar normal, se não fosse pelo enorme buraco que existe na área. Pessoas misteriosamente se jogam nesse buraco, e há lendas que dizem que o “vazio” sempre irá induzir as pessoas da ilha a se jogarem no buraco.

Monte *Pigman*: uma ilha próxima de Iradis, cujos habitantes foram isolados por ordem do rei. Um grande vulcão se localiza no meio da ilha, podendo ficar ativo a qualquer momento e matar todos os habitantes.

A batalha do vazio: um evento histórico que marcou habitantes de Iradis e do Monte *Pigman*. Foi uma batalha que os habitantes de *Pigman* foram obrigados a lutar, pois sua ilha estava sofrendo uma erupção. Enquanto alguns buscaram refúgio em uma pequena ilha, outros foram para Iradis lutar por território. No final da batalha, o exército de Iradis foi o vencedor, e os sobreviventes do Monte *Pigman* se jogaram todos no vazio.

Além deste, também temos a seguinte descrição, que acompanha o Anexo E.

Há muitos anos atrás, nesta terra alternativa de conto de fadas, tínhamos dois reinos: o das fadas e o dos humanos. Estes viviam em certa harmonia, até que um grande meteoro destruiu a parte interna dos reinos, e criou um lugar inóspito e inseguro.

Outro mapa que teve uma grande descrição foi o de Arcadia, presente no Anexo F, cuja a participante responsável demonstrou grande interesse no design de

montanhas, presente na apostila fornecida durante a oficina. A aluna descreveu o local em tópicos citando os principais locais deste mapa, sendo eles:

A Floresta de *Athewood*: essa floresta é a mais sombria da região. Lá tem várias criaturas tenebrosas (ou nem tanto), mesmo a floresta sendo muito fechada e perigosa, as civilizações tiram proveito de lá.

Vila *Sylvanbrook* é uma pequena civilização que fica perto da Floresta de *Athewood*, eles são os que mais exploram a floresta e pegam recursos de lá e também do pequeno lago da floresta. Indo mais para baixo da floresta, chegamos na cidade de *Oviville*. Lá nos encontramos várias moradias perto do mar, já que a região da vila é quase uma ilha. Os moradores tiram proveito do mar e da pequena floresta do meio da ilha.

As montanhas de *Twillants* são o ponto mais alto do lugar. Antigamente viviam povos na montanha, mas o frio extremo dificultou a vida dos moradores e também ocupavam a região de *Badova* que se encontra totalmente abandonada. O lago *Floie* é quase todo sem vida, algumas espécies de peixes ainda vivem por lá.

Perto de *Badova* temos a metrópole chamada “*Villville*” que é a civilização principal da região de *Arcadia*.

Entre outros mapas, recebi vários relatos, como os que se seguem:

- “a oficina foi muito boa para o meu aprendizado [...] e me deixou muito feliz”;
- “achei criativa pois acabei passando bastante tempo vendo vídeos de como fazer mapas de RPG. Acabei gostando e busco fazer mais. É divertido e ainda dá pra você suas próprias histórias. Valeu a experiência”;
- “achei uma experiência inovadora e divertida. Aprendi técnicas de desenho que nunca tinha visto até o momento. Foi muito interessante justamente por se tratar da criação de um mapa de RPG. “;
- “eu me diverti bastante”.

3.1 Proposta da intervenção

Esse mesmo exercício poderia também ser reutilizado futuramente por outros profissionais, inclusive em escolas, como professores de Letras para influenciar os estudantes na questão criativa em inventar histórias para lugares fictícios ou para professores de Geografia para ensinar a respeito das características de relevo e vegetação de cada bioma.

Através das expressões das Artes Plásticas o indivíduo é capaz de amadurecer a sua própria personalidade, ou seja, conhecer-se melhor, o que é algo essencial atualmente (Souza, 2017). Dessa maneira, |, considero que este projeto

pode ser utilizado também nesse aspecto por profissionais da área, tendo como base os trabalhos aqui já citados.

4 RESULTADO DA OFICINA

Cerca de uma semana após a execução da oficina, os participantes começaram a entregar os seus desenhos baseados nos tutoriais aprendidos, juntamente com um pequeno resumo sobre a história que eles imaginaram ao criar os mapas desses locais fictícios e um pequeno comentário com a sua opinião a respeito da experiência de participar deste projeto. No total, recebemos 8 desenhos, 8 relatos de experiência dos alunos com a oficina e 7 histórias.

Abaixo, encontra-se um dos mapas resultantes da oficina, que o aluno nomeou como *Asland*: um mar formado por várias ilhas onde cada uma possuiria segredos obscuros: no Reino Gelado habitam, ao redor das montanhas, os moradores gelados; a Floresta Profunda é uma floresta macabra que jamais fora explorada, da qual existe uma torre que comentam ser a moradia de uma bruxa; na Terra de HU existe um reino de areia com seus pequeninos habitantes feitos também de areia; *Magma PLANT* é uma área de risco onde existe um vulcão quase em erupção e o mar é muito perigosos pois nele habitam monstros capazes de devorar navios. O aluno ainda menciona que achou a oficina criativa, passou bastante tempo vendo vídeos de tutoriais e que “valeu a experiência”.

Figura 3 - Mapa de Asland



Fonte: Arquivo Pessoal da Autora

5 CONCLUSÃO

O desenvolvimento desde trabalho não seria possível sem a contribuição da coordenação pedagógica da escola que se mostrou à disposição para auxiliar no que fosse necessário desde o início. O mesmo também pode ser dito dos próprios estudantes participantes que se mostraram muito interessados e dispostos a compartilhar os seus pensamentos a respeito da atividade em si, desde a oficina até os trabalhos finais contando com os seus relatos de experiência e descrição de cenários criados.

Como dito anteriormente, dos 14 alunos selecionados para participar da oficina, 11 foram os que estavam de fato presentes no dia determinado. E, destes 11, foram 9 estudantes que realizaram todas as atividades propostas: criar um desenho de um mapa utilizando-se dos tutoriais aprendidos na oficina, descrever esse ambiente imaginado por eles e comentar suas opiniões a respeito da oficina em si.

De maneira geral, todos os participantes expressaram positividade e empolgação durante e após a realização da atividade, o que se demonstra pelos seus relatos de experiência que, como professora, me deixaram extremamente satisfeita com os resultados.

Estes resultados também se dão pelo Método Observacional aplicado nesta pesquisa, que pôde oferecer uma maior flexibilidade e expressão de maneira mais livre de cada participante, de forma que os mesmos não se sentiram pressionados ou comparados à outros trabalhos de seus colegas, permitindo assim produtos mais naturais.

Dessa forma também não posso deixar de mencionar o quão proveitoso e importante foi para mim, como pesquisadora, participar desse projeto na escola, de forma que o mesmo me proporcionou também amadurecimento como professora.

E por fim, penso que esse projeto tem potencial para servir de base para outros profissionais em áreas da Psicologia e mesmo professores que lecionem outras matérias além das Artes, visto que o mesmo possui diversas interligações.

REFERÊNCIAS

- ASBAHR, Fernando R. **Anxiety disorders in childhood and adolescence: clinical and neurobiological aspects.** J Pediatr, Rio de Janeiro, vol. 80 (2 Supl): p28-p34, 2004. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0021-75572004000300005>.
- BARROS, Marilisa Berti de Azevedo; LIMA, Margareth Guimarães; MALTA, Deborah Carvalho; SZWARCOWALD, Célia Landmann; AZEVEDO, Renata Cruz Soares de; ROMERO, Dalia; SOUZA JÚNIOR, Paulo Roberto Borges de; AZEVEDO, Luis Otávio; MACHADO, Ísis Eloah; DAMACENA, Giseli Nogueira. **Relato de tristeza/depressão, nervosismo/ansiedade e problemas de sono na população adulta brasileira durante a pandemia de COVID-19.** Epidemiologia e Serviços de Saúde, [S.L.], v. 29, n. 4, p. 1-12, jun. 2020. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s1679-49742020000400018>.
- BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Base Nacional Comum Curricular (BNCC): base nacional comum curricular. Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em: 1 mai. 2023.
- CORDEIRO, Dayane Tassi Macena. **O uso da arteterapia no controle da ansiedade.** 2019. 45 f. TCC (Graduação) - Curso de Psicologia, Centro Universitário Luterano de Palmas, Palmas, 2019.
- CORDEIRO, Everton Fernandes. **O inconsciente em Sigmund Freud.** 2010. Disponível em: http://www.psicologia.pt/artigos/ver_artigo.php?codigo=A0745. Acesso em: 9 de junho de 2023.
- DUTRA, Weysla Paula de Souza Lopes; AMARAL, Cledir de Araújo. **ANSIEDADE EM ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO INTEGRADO NO CONTEXTO DA PANDEMIA DE COVID-19.** Revista Conexão na Amazônia, Rio Branco, v. 1, n. 2, p. 67-87, jun. 2021.
- FRAYZE-PEREIRA, João A.. **Nise da Silveira: imagens do inconsciente entre psicologia, arte e política.** Estudos Avançados, [S.L.], v. 17, n. 49, p. 197-208, dez. 2003. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0103-40142003000300012>.
- LEHMANN-HAUPT, Hellmut E.. **Johannes Gutenberg.** Encyclopedia Britannica. 2024. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Johannes-Gutenberg>. Acesso em: 17 mar. 2024.
- LIMA, M. F. R.; LAGO, D. M. S. K.; DUARTE, A. M.; VALLADARES-TORRES, A. C. A. **A Arteterapia como dispositivo terapêutico com grupo de crianças e de adolescentes com doenças crônicas e graves.** Rev. Científica Arteterapia Cores da Vida. v.26, n.1, p.3-17, Jan./Jun. 2019. Disponível em: www.abcaarteterapia.com ISSN: 1809-2934.
- MAGALDI, Felipe. **Das memórias de Nise da Silveira no hospital psiquiátrico do Engenho de Dentro.** Mana, [S.L.], v. 25, n. 3, p. 635-665, dez. 2019. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/1678-49442019v25n3p635>.

MATANA, Cristiano; CARLESSO, Janaína Pereira Pretto; MORGENSTERN, Juliane Marschall. **A arteterapia em Jung e o seu potencial terapêutico como estratégia de intervenção humanizada no contexto escolar de jovens no ensino médio.**

Research, Society And Development, [S.L.], v. 11, n. 1, p. 1-18, 5 jan. 2022.

Research, Society and Development. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v11i1.24916>. Acesso em: 23 de abril de 2023.

MEDEIROS, M. S.; BARRETO, D. M. S.; SAMPAIO, R.; ALVES, B. C. F. B.; ALBINO, D. C. M.; FERNANDES, I. L. **A arte como estratégia de coping em tempos de pandemia.** Revista Brasileira de Educação Médica, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1981-5271v44.supl.1-20200354>. Acesso em 15 de abril de 2023.

MORRIS, Melissa N.; CARMICHAEL, Zach. **Filling in the Blanks:** A prehistory of the Adult Coloring Craze. 2019. Disponível em:

<https://publicdomainreview.org/essay/filling-in-the-blanks-a-prehistory-of-the-adult-coloring-craze>. Acesso em: 23 de abril de 2023.

O'FLYNN, David. **Art as Healing:** David O'Flynn considers the life of Edward Adamson a collector and pioneer of art therapy art as healing. 2011. Disponível em: <http://www.adamsoncollectiontrust.org/wp-content/uploads/2021/01/2-2011.-DOF-Raw-Vision-for-EAF.pdf>. Acesso em: 09 junho de 2023.

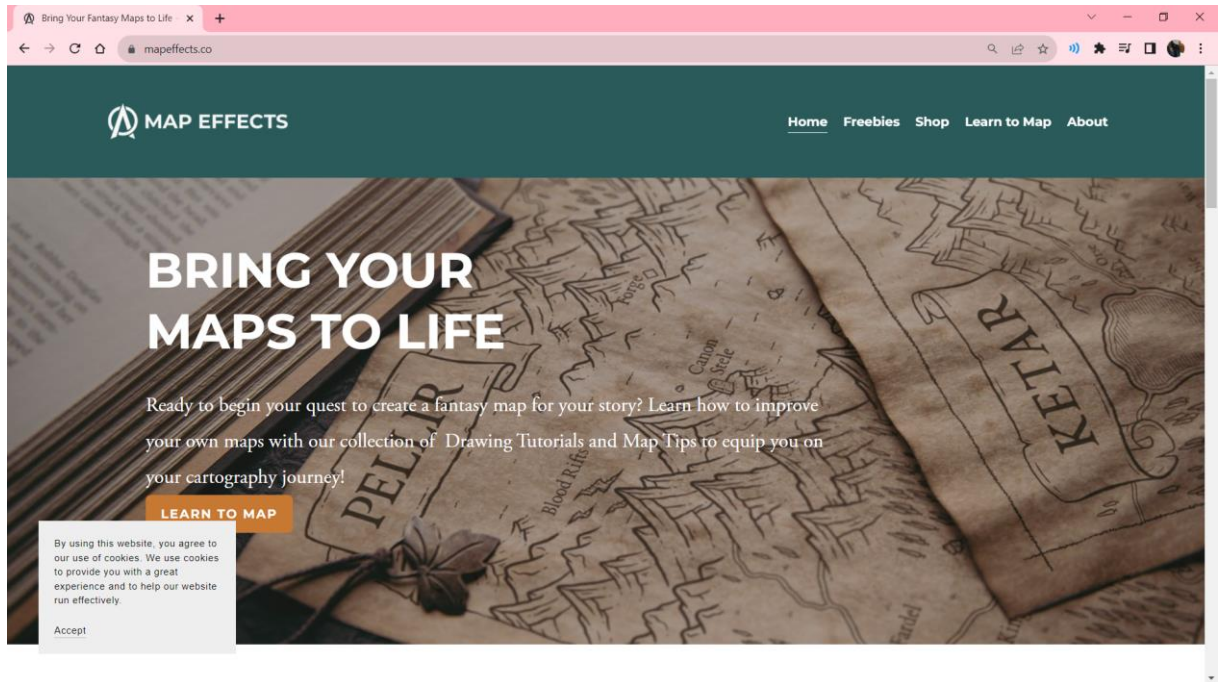
PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico.** 2ª Ed., Novo Hamburgo - RS, Associação Pró-Ensino Superior em Novo Hamburgo - ASPEUR Universidade Feevale, 2013.

SOUZA, Otilia Rosangela da Silva de. **O encontro com o sagrado na arteterapia orientada pela teoria Junguiana.** Dissertação (Mestrado Profissional) – EST. São Leopoldo-RS, 2017. Disponível em: <http://dspace.est.edu.br:8000/xmlui/handle/BR-SIFE/843>. Acesso em: 21 de janeiro de 2024.

SILVA, E. R. Z. A.; FERNANDES, M. T.; SANTOS, V. A. **A pintura de desenhos elaborados e detalhados como instrumento antiestresse para adultos.** Sínteses: Revista Eletrônica do SimTec, Campinas, SP, n. 6, p. 243–243, 2016. DOI: 10.20396/sinteses.v0i6.8455. Disponível em: <https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/simtec/article/view/8455>. Acesso em: 24 mar. 2023.

TAMPLIN, Ronald (ed.). **The Arts:** a history of expression in the 20th century. Nova Iorque (Ny): Oxford University Press, Inc., 1994. 256 p.

ANEXO A – SITE MAP EFFECTS



**ANEXO B – SLIDES CRIADOS EM POWER POINT COM TUTORIAIS
TRADUZIDOS DO SITE MAP EFFECTS**

← 🔊 🔍 ☰ ⚙️ ⋮

Mapas de RPG - Dicas
Selecionado: Slide 1. - página 1 / 1

⏮️ ————— ⏭️

Sketch the Shape

Esboce a forma

Comece desenhando uma forma aproximada para sua floresta com um lápis

Add the Front Row of Trees

Adicione a primeira fila de árvores

Agora que você sabe onde quer sua floresta, pode começar a desenhar as árvores da primeira fila. Acho melhor começar de baixo e ir subindo. Isso permite desenhá-los "atrás" das outras árvores para que se sobreponham e criem uma sensação de profundidade.

Complete the Outside

Complete o exterior

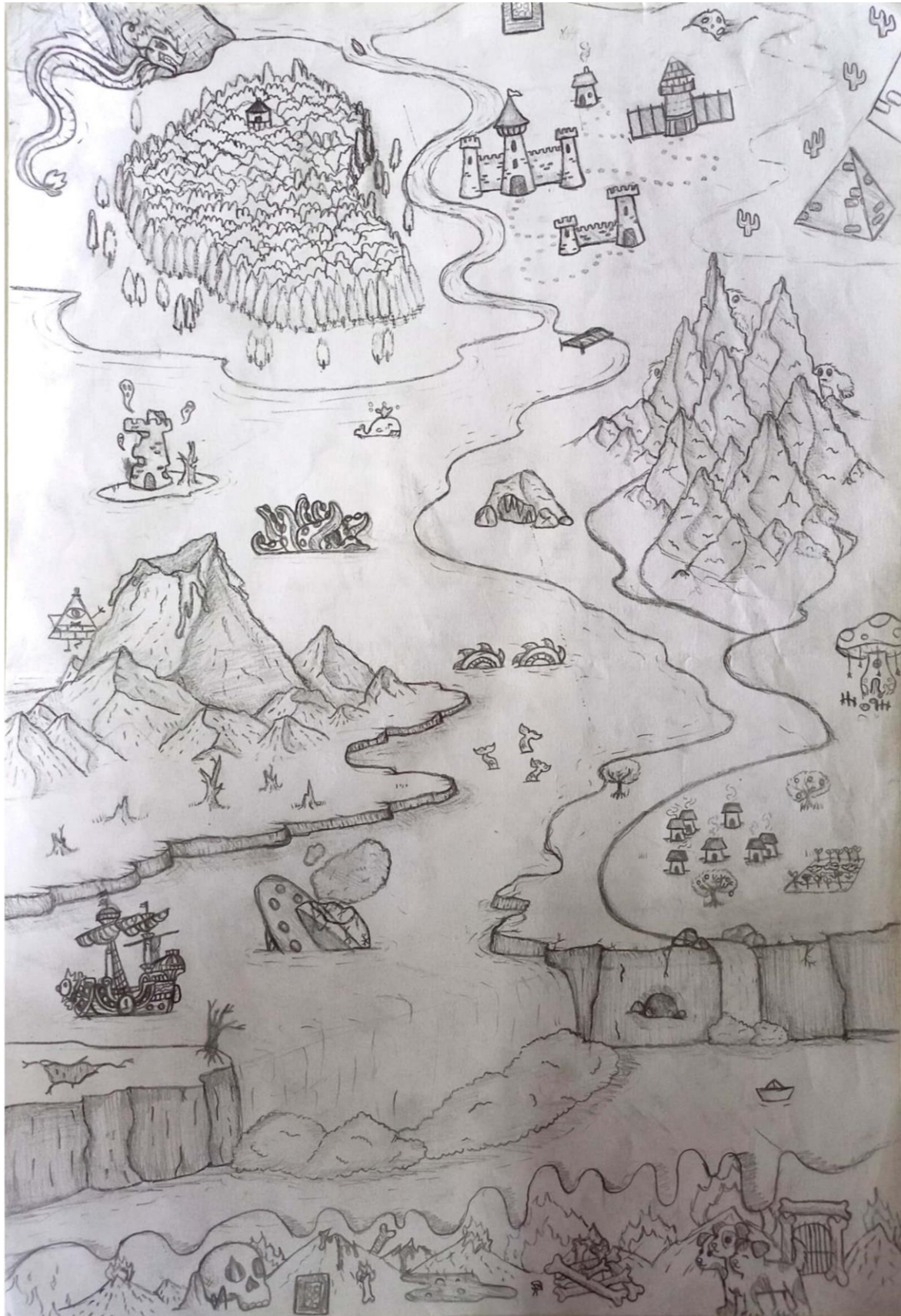
⏪ | ⏩
Bloquear

🗖️ 1 de 65 🔁 📌

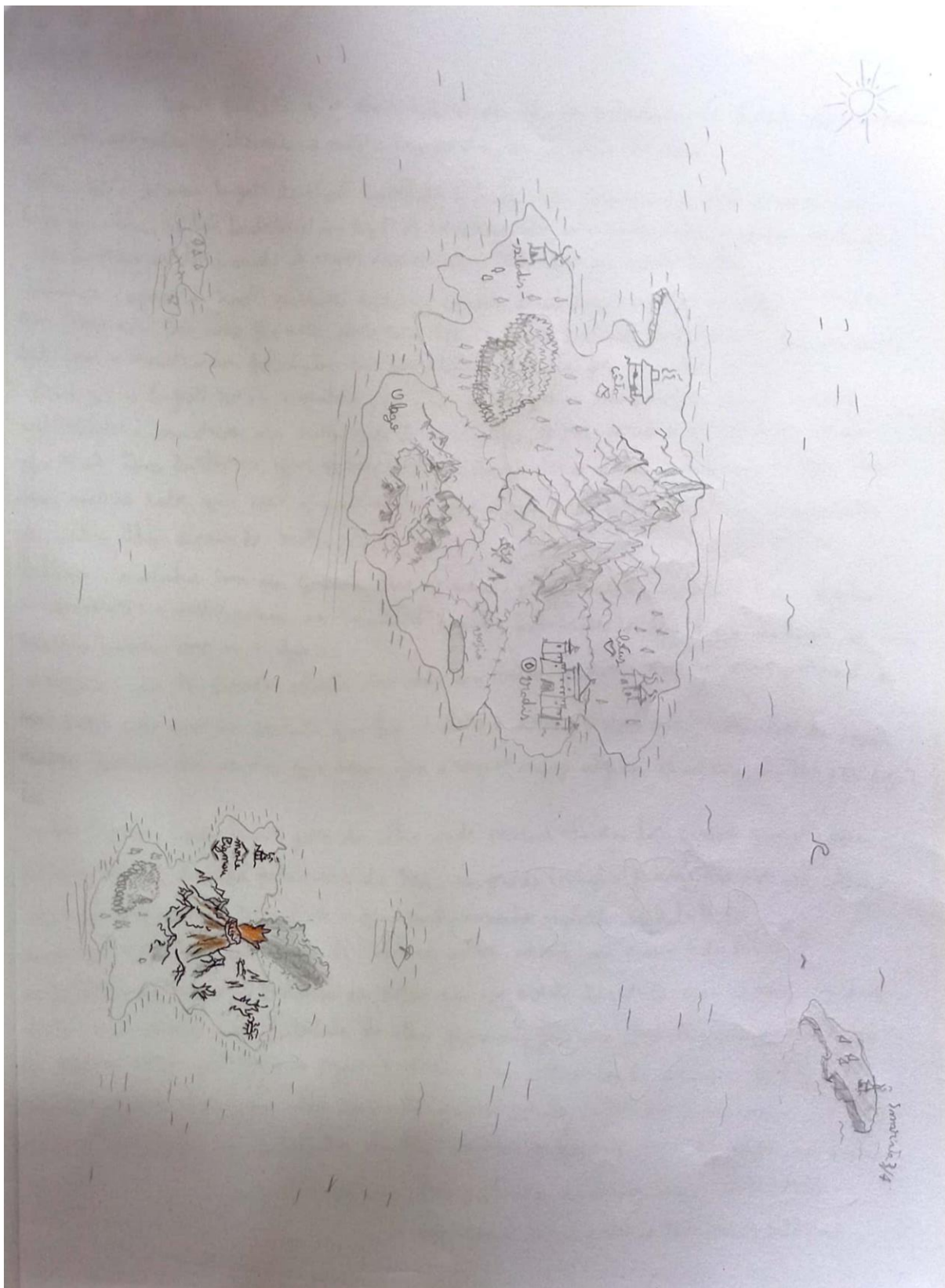
⏮️ ————— ⏭️

⏪ ⏩

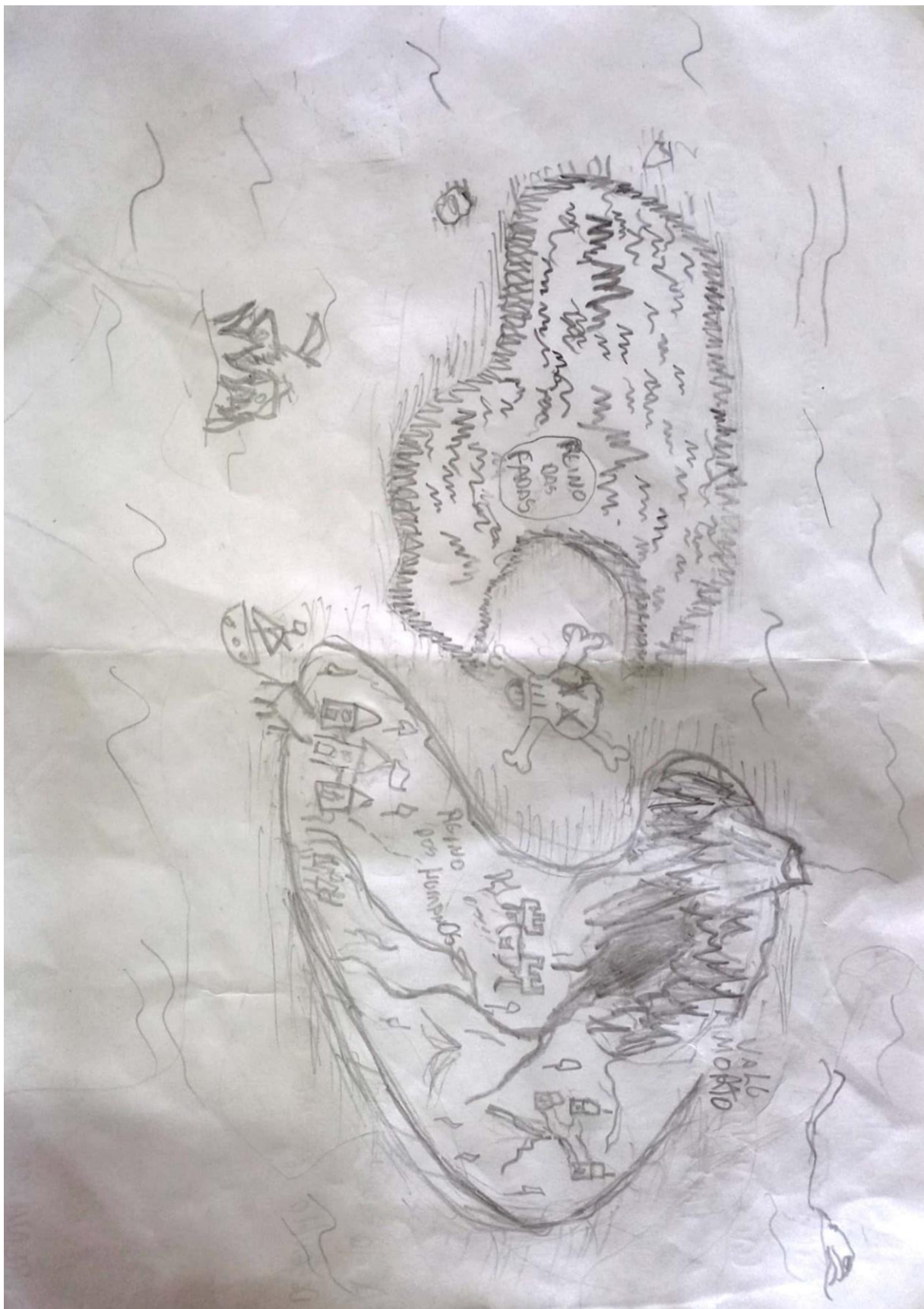
ANEXO C – MAPA “ANIMATION WORLD”



ANEXO D – MAPA “ILHAS DISTANTES”



ANEXO E – MAPA SEM NOME



ANEXO F – MAPA “ARCADIA”

