

## **LARP – LIVE ACTION ROLEPLAY: UMA FERRAMENTA LÚDICA COMO PREPARAÇÃO PARA A APRECIÇÃO CRÍTICA DE OBRAS DE ARTE**

### **Nome**

Erika Bundzius Lopes

### **Orientadora**

Solange Dos Santos Utuari Ferrari

**Instituição:** Universidade Cruzeiro do Sul

### **Introdução**

A escolha deste tema se deu a partir da disciplina de Mediação de Arte e Público no curso de Artes Visuais da Universidade Cruzeiro do Sul, que abordou propostas lúdicas de mediação de artes, e a experiência de trabalho com jogos de LARP-Live Action Roleplay (ato, viver, dramatização) – no qual o narrador cria uma história e os jogadores recebem papéis, por exemplo, um pintor, um escultor, um professor, e devem representá-los em um período de tempo, com o objetivo de viver uma nova experiência – que apresenta a possibilidade de um jogo capaz de atender uma proposta educativa em arte, se pensado da forma correta, levou ao desejo de conhecer o jogo como potencia no ensino da arte.

### **Objetivo**

Criar um jogo como ferramenta de preparação para a apreciação de obras de arte. Construir uma base teórica em metodologias de ensino da arte, mediação cultural e jogos pedagógicos. Analisar como o jogo pode ser utilizado para a mediação de obras de arte. Descobrir qual é o aprendizado que se pode obter por meio do jogo.

### **Metodologia**

Pesquisa Qualitativa e método fenomenológico.

### **Resultados**

Os resultados parciais trouxeram a compreensão das metodologias de ensino arte desde o início dos tempos até propostas contemporâneas. Permitiram entender o conceito de jogo, suas formas de utilização na pedagogia lúdica, e sua aplicação na mediação cultural. Possibilitaram o aprendizado sobre os jogos de LARP (Live Action Roleplay) e do Edularp, jogos de LARP utilizados na educação. Levaram a atividades práticas para a obtenção de conhecimentos que não seriam possíveis apenas com a teoria, utilizando a aplicação de um jogo da memória para compreender a o jogo na mediação de arte.

### **Bibliografia**

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Dinâmica Lúdica: Jogos Pedagógicos. São Paulo. Ed. Loyola, 1978.
- BARBOSA, Ana Mae (org.) Arte Educação: Leitura no subsolo. Ensinando crítica nos museus. São Paulo. Editora Cortez. 1997. P. 113-141.
- MARTINS, Mirian Celeste (org.). Mediação: provocações estéticas. Objetos propositores: a mediação provocada. São Paulo: Pós-graduação do Instituto de Artes/Unesp, 2005. P. 94-123
- MONTEIRO, Regina F. Jogos Dramáticos. São Paulo. Ed. Ágora. 1994
- Cooler than you think: Understanding Live Action Role Playing (LARP). Disponível em <<http://mysite.verizon.net/res6l997/understandinglarp.pdf>> Acesso em 23/04/2011 – 14h03