

**CENTRO PAULA SOUZA  
ETEC PROF ALFREDO DE BARROS SANTOS  
TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO**

**DESENVOLVIMENTO DO JOGO DE CARTAS SOBRE MOVIMENTOS  
ARTÍSTICOS: A ARTE DO CAOS**

**DEVELOPMENT OF THE CARD GAME ABOUT ARTISTIC MOVEMENTS:  
THE ART OF CHAOS**

Isaque Emanuel da Costa Brito Ferreira Correa<sup>1</sup>

Ketellyn Graciany Graciano<sup>2</sup>

Maria Clara Aparecida Gusmão Silva<sup>3</sup>

Nátaly Prado Chagas Silva<sup>4</sup>

Rogério Márcio Rodrigues Campos<sup>5</sup>

**Resumo:** Este projeto tem como objetivo desenvolver um jogo de cartas que aborda a arte e sua história por meio de uma jogabilidade dinâmica, estratégica, acessível e divertida para jovens estudantes. Busca-se promover a melhoria da percepção artística e do desenvolvimento psicossocial dos jovens no Brasil. Utilizaram-se análises quantitativas e qualitativas por meio de pesquisas de campo e análise documental para a conclusão deste projeto.

**Palavras-chave:** Jogo; Jogo de cartas; Movimentos artísticos; Arte.

**Abstract:** This project aims to develop a card game that addresses art and its history through dynamic, strategic, accessible, and engaging gameplay for young students. The game seeks to improve artistic perception and the psychosocial development of young people in Brazil. Quantitative and qualitative analyses were conducted through field research and documentary review to support the development of this project.

**Keywords:** Game; Card game; Artistic movements; Art.

---

<sup>1</sup> Aluno técnico do curso de design gráfico da escola Etec Prof.º Alfredo de Barros Santos.

<sup>2</sup> Aluno técnico do curso de design gráfico da escola Etec Prof.º Alfredo de Barros Santos.

<sup>3</sup> Aluno técnico do curso de design gráfico da escola Etec Prof.º Alfredo de Barros Santos.

<sup>4</sup> Aluno técnico do curso de design gráfico da escola Etec Prof.º Alfredo de Barros Santos.

<sup>5</sup> Professor orientador do curso técnico de design gráfico da escola Etec Prof.º Alfredo de Barros Santos.

## 1 INTRODUÇÃO

O ensino de História da Arte desempenha papel essencial na formação cultural e crítica dos estudantes, permitindo a compreensão de diferentes períodos históricos, movimentos estéticos e contextos socioculturais. No entanto, mesmo sendo um campo rico e visualmente estimulante, muitos alunos têm dificuldades em se conectar com o conteúdo quando ele é apresentado de forma excessivamente teórica ou distante de sua realidade cotidiana. A falta de metodologias envolventes pode tornar a aprendizagem menos significativa, dificultando a construção de vínculos com o universo artístico.

A presença crescente de jogos no cotidiano dos jovens, sejam eletrônicos, analógicos, cooperativos ou competitivos, demonstra que o lúdico é uma linguagem familiar para essa geração. Dentro desse contexto, os jogos educativos surgem como alternativas capazes de transformar a experiência de aprendizagem, tornando-a mais dinâmica e motivadora.

Entre os tipos de jogos existentes, os *TCGs* (*Trading Card Games*) apresentam grande potencial pedagógico. Esse formato, popularizado por jogos como *Pokémon* e *Yu-Gi-Oh!*, combina estratégia, gerenciamento de recursos, elementos visuais, colecionismo e construção de repertório. Sua estrutura modular permite organizar informações de maneira clara e acessível, facilitando a assimilação de conceitos abstratos. Assim, associar movimentos artísticos, que já possuem linguagem visual, simbologia e características marcantes, a um jogo de cartas se torna uma proposta promissora para o ensino da arte.

Diante desse cenário, este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta o desenvolvimento de *The Art of Chaos*, um jogo de cartas criado com o objetivo de aproximar jovens dos movimentos artísticos por meio de uma experiência lúdica e estratégica. O projeto busca investigar como o design pode funcionar como mediador entre conteúdo histórico-artístico e práticas pedagógicas mais interativas, unindo estética, narrativa visual e mecânica de jogo.

O desenvolvimento do projeto contemplou diversas etapas: pesquisa bibliográfica; análise dos movimentos artísticos selecionados; estudo sobre jogos educativos e *TCGs*; definição da mecânica; criação das ilustrações inspiradas em estilos artísticos; construção dos materiais físicos; e aplicação de um questionário para compreender o perfil e os interesses do público-alvo. Cada uma dessas etapas contribuiu para a criação de um protótipo funcional que articula teoria, prática e criatividade.

A justificativa deste trabalho fundamenta-se na busca por metodologias alternativas que dialoguem com o universo dos jovens e tornem a aprendizagem mais significativa. Acredita-se que, ao integrar conteúdo acadêmico e linguagem lúdica, o jogo pode despertar o interesse pela História da Arte, estimular a curiosidade e construir pontes entre conhecimento formal e experiência prática.

Assim, este estudo propõe não apenas o desenvolvimento de um jogo, mas também a reflexão sobre o papel do design no contexto educacional. Ao longo do trabalho, discute-se como o design contribui para a criação de ferramentas pedagógicas mais atrativas e eficazes, capazes de transformar o modo como os estudantes se relacionam com o saber artístico. *The Art of Chaos* surge, portanto, como uma proposta que une arte, cultura, design e educação em uma experiência estética e estratégica.

---

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica deste trabalho reúne os elementos necessários para compreender a proposta do jogo *The Art of Chaos* e os conceitos que embasam sua criação. Para isso, são discutidos os jogos educativos e sua relevância para a aprendizagem, o potencial pedagógico dos TCGs (*Trading Card Games* – Jogo de Cartas Coletáveis) e a importância dos movimentos artísticos como conteúdo visual e cultural. Esses três eixos fornecem suporte teórico para o desenvolvimento do jogo e justificam sua pertinência como ferramenta educacional.

### 2.1 Jogos Educativos e Processos de Aprendizagem

Os jogos educativos têm se consolidado como ferramentas capazes de promover um aprendizado significativo ao combinar elementos lúdicos com conteúdos pedagógicos. Segundo Alves e Bianchin (2010), o ato de jogar estimula capacidades cognitivas como raciocínio lógico, autonomia, criatividade e tomada de decisões. Isso ocorre porque os jogos envolvem desafio, experimentação e participação ativa, elementos que favorecem o engajamento do estudante. Ao contrário da aprendizagem passiva e centrada na mera memorização, o jogo possibilita que o aluno construa conhecimentos enquanto interage com regras, interpreta situações e elabora estratégias.

No ensino de História da Arte, essa potencialidade se torna ainda mais relevante. Aprender arte envolve compreender imagens, interpretar símbolos, identificar estilos e relacionar obras ao contexto histórico. A utilização de jogos nesse campo permite que tais conteúdos sejam assimilados de maneira mais natural, dinâmica e próxima da realidade dos estudantes. Assim, o jogo atua como mediador entre o conteúdo artístico e a experiência prática, contribuindo para uma aprendizagem que se constrói pela exploração e pela descoberta.

### 2.2 TCGs (*Trading Card Games*) como Ferramenta Educacional

Os TCGs são jogos que utilizam cartas colecionáveis organizadas de forma estratégica, cada uma contendo informações visuais e funcionais que orientam o jogador durante a partida. Conforme apontam Adinolf e Turkay (2011), esses jogos estimulam habilidades relacionadas ao planejamento, à análise de possibilidades, à antecipação de ações do adversário e ao gerenciamento de recursos. A necessidade de interpretar atributos, habilidades e efeitos durante o jogo torna o processo de tomada de decisão mais constante e envolvente.

A organização modular das cartas facilita a aprendizagem de conteúdos complexos, pois cada carta funciona como uma unidade de informação visual e textual. Essa estrutura dialoga diretamente com a proposta deste trabalho, que consiste em representar movimentos artísticos por meio de cartas que sintetizam características estéticas de cada estilo. Dessa forma, o formato TCG permite que o jogador compreenda conceitos artísticos gradualmente, à medida que interage com o jogo.

### 2.3 História da Arte e Movimentos Artísticos

O estudo dos movimentos artísticos é fundamental para compreender o desenvolvimento da cultura visual e para interpretar o papel da arte nas transformações sociais e históricas. Veloso (2005) destaca que a análise desses movimentos permite identificar como diferentes épocas influenciaram a criação artística, tanto no que se refere às técnicas quanto às

---

intenções e significados das obras. Estilos como Expressionismo, Cubismo e Surrealismo apresentam características estéticas marcantes que refletem suas visões de mundo, suas críticas e suas rupturas em relação à arte tradicional.

A compreensão desses movimentos exige leitura sensível e interpretativa, algo que se fortalece quando o estudante tem contato com experiências que favorecem a observação ativa. Nesse sentido, inserir movimentos artísticos em um jogo possibilita que o aluno reconheça padrões visuais, compare estilos e associe conceitos de forma mais intuitiva. A aprendizagem deixa de ser uma simples descrição de características e passa a ocorrer a partir da vivência e da compreensão contextual.

## **2.4 Arte, Cultura e Aprendizado**

Os movimentos artísticos desempenham papel fundamental na compreensão das transformações culturais e sociais ao longo do tempo. Veloso (2005) aponta que o estudo dessas correntes permite que o aluno compreenda como acontecimentos históricos, avanços A arte ultrapassa seu aspecto estético e se configura como forma de expressão cultural, social e histórica. De acordo com Kyomugisha (2021), ela possui potencial transformador ao comunicar ideias, refletir conflitos, questionar realidades e promover representações simbólicas de uma época. Trabalhar arte em contextos educativos significa ampliar repertórios, desenvolver sensibilidade visual e estimular o pensamento crítico.

Nesse sentido, quando movimentos artísticos são apresentados por meio de um jogo, o estudante não apenas aprende conceitos estéticos e históricos, mas também compreende a arte como construção cultural e modo de expressão humana. A combinação entre ludicidade e conteúdo permite que essa aprendizagem aconteça de maneira fluida e contextualizada, valorizando a experiência e o engajamento.

## **2.5 Integração entre Jogo, Arte e Design**

A criação do jogo *The Art of Chaos* integra elementos visuais, narrativos e mecânicos que dialogam diretamente com os conceitos estudados. O design atua como mediador entre conteúdo e experiência, transformando informações históricas e estéticas em elementos jogáveis. Por meio da combinação entre ilustrações, narrativa visual e mecânicas estratégicas, o jogo possibilita que o estudante aprenda ao mesmo tempo em que participa de um ambiente lúdico.

Essa integração reforça a ideia de que jogos podem ocupar um papel significativo na educação contemporânea, principalmente quando construídos de forma intencional, considerando necessidades pedagógicas e aspectos culturais. Assim, a fundamentação teórica demonstra que o uso de um TCG no ensino de História da Arte é não apenas viável, mas também potencialmente eficaz, ao promover uma aprendizagem que une conteúdo, experiência e design.

## **3 METODOLOGIA**

A metodologia adotada neste trabalho baseia-se em uma abordagem qualitativa e exploratória, pois busca compreender fenômenos relacionados à aprendizagem, à percepção estética e ao uso de jogos como ferramenta pedagógica. Além disso, envolve etapas de investigação teórica e análise de público, que serviram de base para orientar o processo de criação do jogo *The Art of Chaos*. A pesquisa qualitativa permitiu interpretar opiniões,

---

experiências e relações subjetivas dos participantes, enquanto o caráter exploratório possibilitou flexibilidade durante o desenvolvimento, permitindo ajustes conforme novas necessidades surgiam.

### 3.1 Abordagem da Pesquisa

A abordagem qualitativa foi escolhida por possibilitar a compreensão profunda de aspectos subjetivos que envolvem tanto a experiência estética quanto o engajamento dos jogadores com conteúdos educativos. Essa metodologia favorece a interpretação de comportamentos, opiniões e significados atribuídos pelos participantes ao jogo e ao conteúdo artístico. O caráter exploratório permitiu que o projeto se desenvolvesse de maneira aberta e adaptável, o que é fundamental em trabalhos que envolvem criação de produto, experimentação gráfica e construção de mecânicas lúdicas.

### 3.2 Público-Alvo

O público-alvo investigado é composto por jovens e adolescentes que têm familiaridade com jogos, mídias visuais e conteúdos de cultura pop, mas que nem sempre possuem contato aprofundado com História da Arte. Identificar esse perfil foi fundamental para compreender suas expectativas, o que conhecem sobre movimentos artísticos e sua receptividade à utilização de jogos como ferramenta de aprendizagem. Esses dados orientaram decisões relacionadas à linguagem visual, ao grau de complexidade das regras e à forma como o conteúdo seria apresentado nas cartas.

### 3.3 Procedimento de Coleta de Dados

A coleta de dados foi realizada por meio de um questionário elaborado na plataforma Google Forms, contendo perguntas objetivas e subjetivas. O instrumento buscou compreender o nível de conhecimento prévio sobre movimentos artísticos, o contato com TCGs, a experiência pessoal com jogos e formas anteriores de aprendizado de arte. A escolha desse método se deu pela facilidade de distribuição e pela possibilidade de reunir uma amostra diversificada. As respostas foram analisadas de maneira interpretativa, observando padrões e percepções relevantes que pudessem orientar a criação do jogo.

**Figura 1:** Interface inicial do questionário aplicado no Google Forms.

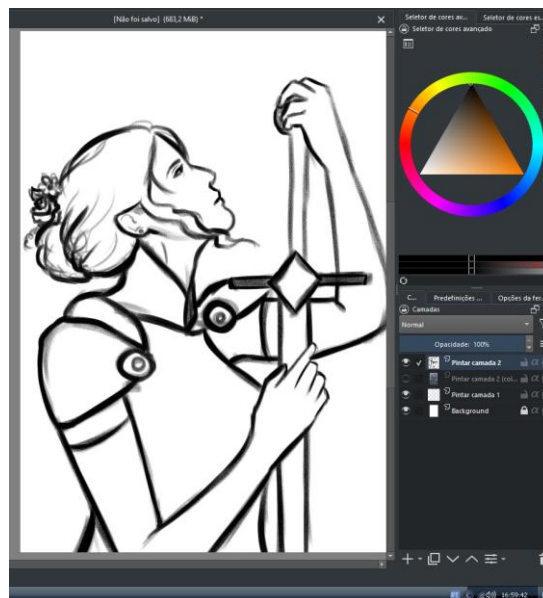


Fonte: Autores.

### 3.4 Instrumentos e Ferramentas Utilizados

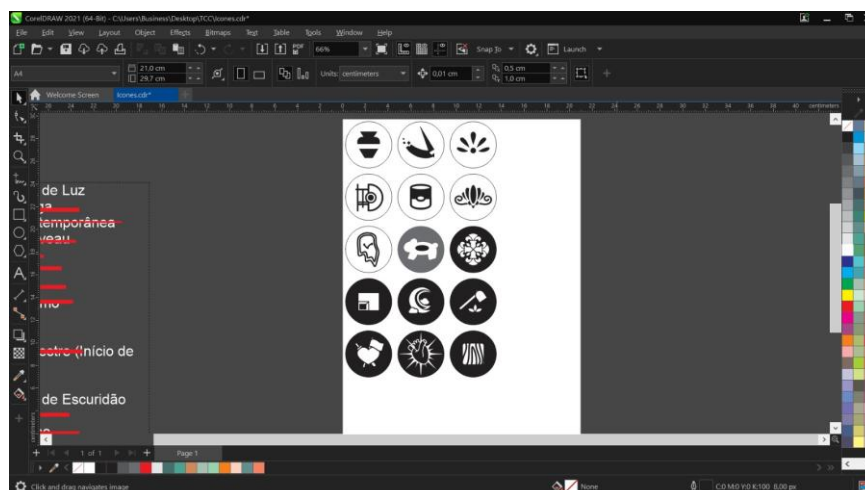
Além do questionário, a metodologia incluiu o uso de softwares que funcionaram como ferramentas essenciais para o processo de criação. O Krita foi utilizado na elaboração das ilustrações devido à sua variedade de pincéis e recursos que simulam técnicas tradicionais. Já o Adobe Photoshop, Adobe Illustrator e CorelDraw foram empregados na diagramação e composição das cartas e materiais gráficos. A escolha dessas ferramentas teve caráter metodológico, pois garantiu uniformidade estética, organização visual e qualidade técnica durante o desenvolvimento do jogo.

**Figura 2:** Interface do Krita utilizada no processo de ilustração dos personagens.



Fonte: Autores.

**Figura 3:** Interface do Adobe Illustrator utilizada para a vetorização dos elementos gráficos.



Fonte: Autores.

### **3.5 Relação entre Metodologia e Etapas de Criação**

A metodologia serviu como estrutura orientadora do processo criativo, permitindo que as decisões fossem tomadas com base em análises reais do público e alinhadas com fundamentos teóricos sobre jogos educativos e movimentos artísticos. Assim, os procedimentos metodológicos não apenas sustentaram o estudo, mas também influenciaram diretamente a concepção estética, funcional e pedagógica do produto.

## **4 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO**

O desenvolvimento de *The Art of Chaos* consistiu na integração entre pesquisa, experimentação visual, construção narrativa, design de personagens, elaboração da mecânica e produção do protótipo físico. Essa etapa reuniu todo o processo criativo, desde a concepção inicial da proposta até a finalização material do jogo, considerando constantemente a coerência entre estética, funcionalidade e propósito pedagógico.

### **4.1 Concepção do Projeto e Identidade Inicial**

O ponto de partida do projeto foi a definição do conceito central: transformar movimentos artísticos em personagens e elementos jogáveis dentro de um universo narrativo próprio. A escolha do formato *TCG* ocorreu porque ele permite organizar informações complexas em cartas visuais, o que facilita a associação entre conteúdo educativo e experiência lúdica. A identidade do jogo foi construída a partir da ideia de que a arte, ao longo da história, é marcada por rupturas, experimentações e contrastes, elementos que dialogam com o termo "*chaos*" presente no título.

### **4.2 Construção do Universo Narrativo**

Para fortalecer a imersão, foi desenvolvido um universo que integra fantasia e História da Arte. Esse universo apresenta personagens que personificam movimentos artísticos, trazendo para o campo visual características estilísticas e simbólicas inspiradas nos períodos históricos originais. A narrativa foi pensada para reforçar a relação entre conceito e estética, criando coerência entre os elementos do jogo sem transformar o conteúdo em mera ilustração decorativa, mas mantendo sua função educativa.

### **4.3 Desenvolvimento dos Personagens e Elementos Visuais**

Os personagens foram construídos a partir de um estudo aprofundado das características formais e conceituais dos movimentos artísticos. A paleta de cores, as texturas, as composições e os temas recorrentes foram analisados e traduzidos em representações estilizadas. O Expressionismo serviu como base para personagens com gestualidade intensa e cores dramáticas, enquanto o Cubismo inspirou formas fragmentadas e estruturas geométricas. O Surrealismo, por sua vez, orientou a criação de personagens com elementos imaginativos e atmosferas oníricas. Os cenários e itens foram elaborados de forma coerente com esse universo, funcionando como extensões visuais e funcionais dos estilos artísticos representados.

---

**Figura 4:** Processo de desenvolvimento dos personagens.



Rascunho



PhotoBashing



Desenho da carta



Carta final

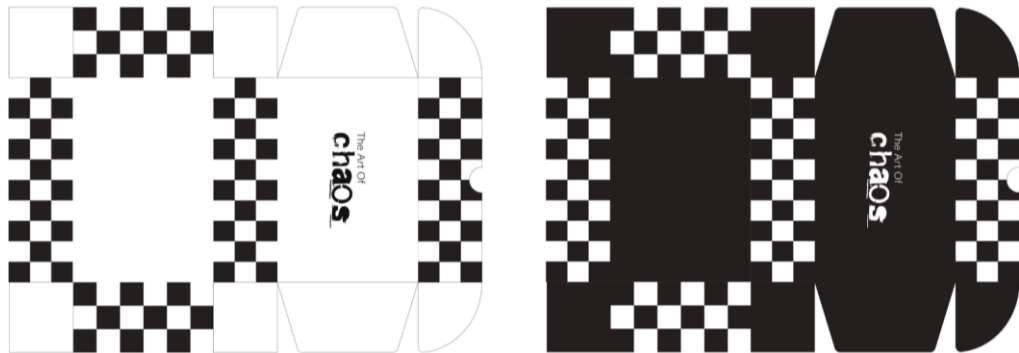
**Fonte:** Autores.

**Figura 5:** Conjunto final das cartas do jogo, incluindo personagens, itens e cenários.



**Fonte:** Autores.

**Figura 6:** Adesivo da caixa do jogo.

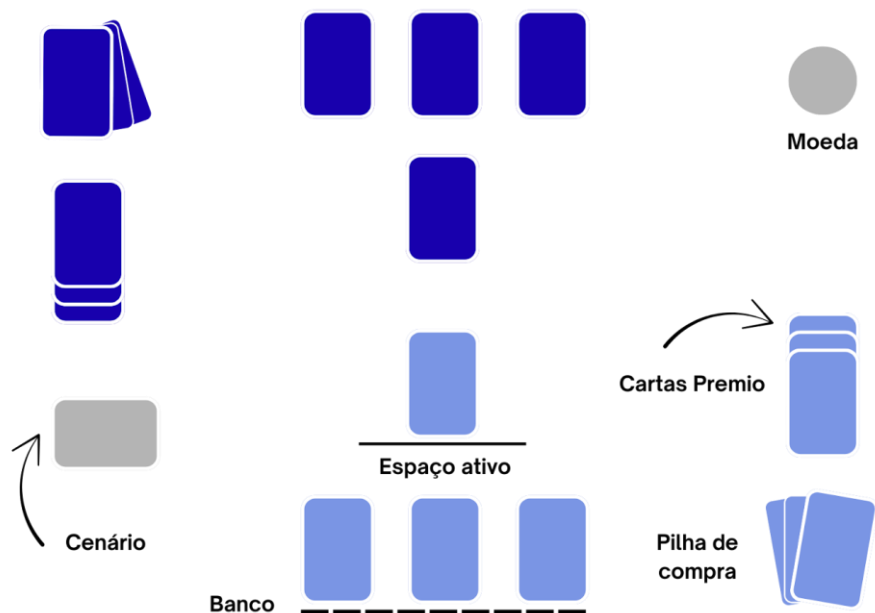


**Fonte:** Autores.

#### 4.4 Desenvolvimento da Mecânica do Jogo

A mecânica foi planejada de modo a integrar estratégia, tomada de decisão e associação conceitual aos movimentos artísticos. Cada personagem possui habilidades inspiradas nos princípios do estilo que representa, enquanto os cenários influenciam a dinâmica das partidas e os itens auxiliam o jogador de forma prática. A estrutura do turno foi organizada em fases que orientam o fluxo da partida, garantindo clareza e ritmo adequado para jogadores iniciantes ou experientes. A mecânica foi construída com o objetivo de ser acessível, mas oferecer profundidade suficiente para estimular raciocínio e engajamento contínuo.

**Figura 7:** Distribuição das cartas na mesa durante o início de uma partida.



**Fonte:** Autores.

#### 4.5 Prototipagem e Produção do Jogo

A fase de prototipagem consistiu na materialização física das cartas, da caixa, do manual e da moeda, utilizando materiais adequados para apresentação e manipulação. As cartas foram diagramadas e impressas em alta qualidade para garantir legibilidade e coesão visual. A produção do protótipo permitiu avaliar o conjunto do jogo em sua forma concreta, verificando harmonização estética, clareza gráfica e funcionamento prático. Essa etapa consolidou o desenvolvimento, preparando a base para os testes que posteriormente originaram os resultados apresentados na etapa seguinte.

**Figura 8:** Composição final do protótipo físico da caixa.



**Fonte:** Autores

### 5 RESULTADOS

Os resultados obtidos com o desenvolvimento do jogo *The Art of Chaos* evidenciam que a proposta apresenta potencial significativo como ferramenta educativa para o ensino de movimentos artísticos. A partir da análise do protótipo, dos testes iniciais e da interpretação dos dados coletados na etapa de pesquisa, foi possível compreender como o público-alvo reage à combinação entre conteúdo histórico e mecânica lúdica, bem como avaliar a eficácia das escolhas estéticas, narrativas e funcionais realizadas ao longo do projeto.

O questionário aplicado anteriormente já indicava que grande parte dos participantes possuía interesse em jogos e algum contato inicial com arte, mas demonstrava dificuldades em estabelecer relações mais profundas com os movimentos artísticos estudados. Esse dado confirmou a pertinência da criação de uma ferramenta que apresentasse os conteúdos artísticos de maneira menos abstrata e mais contextualizada. Durante os testes do protótipo, observou-se que os jogadores conseguiam relacionar com facilidade as habilidades e características das cartas com os movimentos artísticos que elas representavam. Mesmo sem explicações diretas, muitos participantes reconheceram traços expressivos associados ao

---

Expressionismo, elementos geométricos ligados ao Cubismo e atmosferas oníricas remetendo ao Surrealismo. Isso demonstra que a abordagem visual e simbólica das cartas cumpriu seu papel educativo ao permitir que o jogador aprenda por meio da interpretação, da percepção estética e da experimentação.

Os testes também mostraram que a mecânica do jogo contribuiu para manter o engajamento dos participantes ao longo das partidas. A divisão dos turnos em fases e a presença de estratégias distintas geraram envolvimento contínuo, fazendo com que os jogadores se mantivessem concentrados na partida ao mesmo tempo em que assimilavam informações sobre arte. A necessidade de tomar decisões, analisar habilidades, antecipar movimentos e adaptar estratégias fez com que os conceitos artísticos fossem incorporados de maneira natural, sem a sensação de obrigação escolar. Essa característica reforça a proposta pedagógica do projeto, que busca aproximar o ensino da arte da experiência lúdica, tornando-o mais leve, acessível e prazeroso.

Do ponto de vista visual, o jogo foi bem recebido. Os participantes destacaram a clareza das imagens, a coerência entre estética e conceito e a qualidade da organização gráfica das cartas. A representação estilizada dos movimentos artísticos foi compreendida como um ponto forte, pois permitiu identificar diferenças importantes entre estilos mesmo dentro de um universo fictício. As cores, composições e texturas utilizadas nas ilustrações ajudaram a reforçar a identidade de cada movimento e contribuíram diretamente para o aprendizado, mostrando que a estética foi um elemento tão pedagógico quanto lúdico.

Em relação à funcionalidade, o protótipo demonstrou boa usabilidade. As informações das cartas foram consideradas claras e as regras, após pequenos ajustes identificados durante a fase de testes, mostraram-se compreensíveis mesmo para jogadores iniciantes. Alguns pontos de melhoria surgiram, como a necessidade de revisar a redação de habilidades específicas para evitar interpretações ambíguas, bem como pequenas correções na sequência das fases para melhorar o fluxo de jogo. Essas observações foram fundamentais para consolidar uma versão mais equilibrada e intuitiva do jogo, que beneficiasse tanto o aspecto estratégico quanto sua função educativa.

De maneira geral, os resultados indicam que *The Art of Chaos* atende ao objetivo proposto de aproximar os estudantes dos movimentos artísticos por meio de uma experiência lúdica. A integração entre imagem, narrativa e mecânica mostrou-se eficaz ao estimular aprendizado ativo, leitura visual e reconhecimento simbólico. O jogo se configurou como ferramenta complementar ao ensino tradicional, oferecendo uma alternativa dinâmica que facilita a compreensão dos estilos artísticos e torna o estudo da arte uma experiência mais significativa. O projeto revelou também que há grande potencial para ampliação e adaptação do jogo, incluindo novos movimentos artísticos, a criação de expansões temáticas e sua utilização em contextos educacionais formais e informais.

Os resultados, portanto, demonstram que o uso de jogos no ensino de História da Arte pode reduzir distâncias entre o estudante e o conteúdo, tornando o processo de aprendizagem mais participativo, sensorial e envolvente. *The Art of Chaos* se apresenta como um recurso eficiente, visualmente atrativo e pedagogicamente relevante, capaz de fortalecer a relação entre arte, design e educação.

## 6 CONCLUSÃO

O desenvolvimento do jogo *The Art of Chaos* permitiu analisar, na prática, como jogos educativos podem atuar como ferramentas alternativas para o ensino de História da Arte, especialmente quando direcionados a jovens e adolescentes. Ao longo do projeto, buscou-se

---

unir conteúdo histórico, linguagem visual e mecânica lúdica em uma proposta que fosse ao mesmo tempo envolvente, acessível e pedagogicamente relevante. A pesquisa metodológica realizada, aliada à investigação teórica, forneceu base sólida para compreender as necessidades do público-alvo e orientar decisões estéticas, conceituais e funcionais durante o processo de criação.

O desenvolvimento do jogo demonstrou que é possível transformar características formais dos movimentos artísticos em elementos visuais e estratégicos, permitindo que o jogador aprenda de maneira implícita ao relacionar habilidades, símbolos e narrativas aos estilos representados. A construção do universo narrativo, dos personagens, dos cenários e da mecânica foi pensada para estimular a interpretação, o reconhecimento estético e a associação conceitual, tornando o conteúdo histórico mais próximo da vivência dos estudantes.

Os resultados obtidos com o protótipo indicam que o jogo cumpre o objetivo de aproximar o estudante dos movimentos artísticos, despertando interesse e facilitando a compreensão dos conteúdos por meio de uma experiência que combina raciocínio, estratégia, imaginação e leitura visual. Os testes mostraram que os participantes conseguiram identificar referências artísticas e compreender características dos estilos representados, o que confirma o potencial pedagógico do jogo. Além disso, o caráter lúdico contribuiu para manter o engajamento e favorecer uma aprendizagem menos rígida e mais significativa.

Conclui-se, portanto, que a integração entre arte, design e jogos pode gerar soluções criativas e eficazes para o ensino de conteúdos artísticos. O projeto reafirma a importância de metodologias que valorizem a experiência do aluno e demonstrem que a aprendizagem pode ocorrer de maneira dinâmica, sensorial e envolvente. *The Art of Chaos* representa uma contribuição para o campo do design educacional e reforça o potencial dos jogos como mediadores de conhecimento e cultura, especialmente no ensino das artes visuais.

## 7 REFERÊNCIAS

ADINOLF, Sonam; TURKAY, Selen. *Collection, creation and community: a discussion on collectible card games*. Proceedings of the 7th International Conference on Games + Learning + Society, p. 3-11, 2011. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/262326293\\_Collection\\_creation\\_and\\_community\\_a\\_discussion\\_on\\_collectible\\_card\\_games](https://www.researchgate.net/publication/262326293_Collection_creation_and_community_a_discussion_on_collectible_card_games).

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. *O jogo como recurso de aprendizagem*. Revista Psicopedagogia, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010. Disponível em: [https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-84862010000200013](https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862010000200013).

CARVALHO, Alysson Massote; ALVES, Maria Michelle Fernandes; GOMES, Priscila de Lara Domingues. *Brincar e educação: concepções e possibilidades*. Psicologia em Estudo, v. 10, p. 217-226, 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pe/a/kFpV5sBMYhTLMw39wXfyJ6M/?format=pdf&lang=pt>.

DE HELD, Maria Sílvia Barros. *Movimentos artísticos contemporâneos: estudos e análises*. Encontro de História da Arte, n. 3, p. 299-305, 2007. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/354824778\\_Movimentos\\_artisticos\\_contemporaneos\\_estudos\\_e\\_analises](https://www.researchgate.net/publication/354824778_Movimentos_artisticos_contemporaneos_estudos_e_analises).

---

DIAS, A. P.; COSTA, A. A. *A perspectiva do jogo em sala de aula: uma análise psicopedagógica*. Revista Psicopedagogia, 2009. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/728074809/A-Perspectiva-Do-Jogo-Em-Sala-de-Aula-Uma-Analise-Psicopedagogica>.

KAKARLA, U. *The evolution of contemporary art: a journey through cultural shifts*. International Journal of Social Sciences and Humanities Invention, v. 11, n. 4, p. 8119–8122, 2024. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/379973957\\_The\\_Evolution\\_of\\_Contemporary\\_Art\\_A\\_Journey\\_Through\\_Cultural\\_Shifts](https://www.researchgate.net/publication/379973957_The_Evolution_of_Contemporary_Art_A_Journey_Through_Cultural_Shifts).

KYOMUGISHA, T. Asimwe. *Art as activism: the role of visual arts in social movements*. KIU Journal of Arts, Social Sciences & Communication, v. 3, n. 1, p. 45–60, 2021. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/388313499\\_Art\\_as\\_Activism\\_The\\_Role\\_of\\_Visual\\_Arts\\_in\\_Social\\_Movements](https://www.researchgate.net/publication/388313499_Art_as_Activism_The_Role_of_Visual_Arts_in_Social_Movements).

VELOSO, Carlos et al. *História das Artes*. 2005. Disponível em: [https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Secundario/Documents/Programas/historia\\_artes\\_12.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Secundario/Documents/Programas/historia_artes_12.pdf).

---