

EXPLORANDO A ANIMAÇÃO: APRENDENDO BRINCANDO

Karine Heloíse Felix de Sousa ¹

RESUMO

O projeto "Explorando a Animação: Aprendendo Brincando" surge da necessidade de promover um aprendizado dinâmico e significativo na área de animação para a turma da 2ª série do ensino médio integrado ao curso técnico de programação de jogos digitais, utilizando abordagens gamificadas e práticas manuais para engajar os estudantes. Baseado em um referencial teórico-metodológico que reconhece a importância do jogo e da experimentação na aprendizagem das disciplinas de Modelagem 3D e Laboratório de Jogos 3D, o projeto é composto por três atividades principais. Inicialmente, os estudantes participarão de quizzes gamificados, testando e consolidando seus conhecimentos sobre os princípios da animação de forma interativa. Em seguida, serão introduzidos à técnica de stop motion, permitindo-lhes criar animações com materiais simples, estimulando a criatividade e o trabalho em equipe. Por fim, os estudantes explorarão a arte do flipbook, desenvolvendo narrativas visuais e compreendendo a sequencialidade das imagens na animação. Ao final do projeto, os estudantes terão não apenas adquirido conhecimentos sólidos sobre animação, mas também terão desenvolvido habilidades colaborativas, criativas e expressivas que são necessárias para sua educação profissional e tecnológica. Os principais resultados incluem o aumento do engajamento dos estudantes, a promoção de uma aprendizagem significativa e a valorização do potencial criativo de cada indivíduo. A abordagem gamificada e prática demonstrou ser eficaz na promoção de um ambiente de aprendizado estimulante e participativo.

Palavras-chave: Animação, Gamificação, Criatividade, Aprendizagem significativa, Experimentação.

¹ Mestra em Tecnologia de Informação, Professora da EECIT Maestro José Siqueira, karine.sousa@professor.pb.gov.br;