

## Educamotion: Animações como recurso de suporte para a educação especial

Cauã Emanuel Alcará Amaro da Silva<sup>1</sup>, Jônatas Xavier Pereira<sup>1</sup>, Miguel Do Nascimento Feliponi<sup>1</sup>, Dr<sup>a</sup>. Ana Paula Floriano Santos<sup>1</sup>, Gleidson Silva de Siqueira<sup>1</sup>.

<sup>1</sup>E E Arlindo de Andrade Gomes – Campo Grande-MS

caua.1339313@edutec.sed.ms.gov.br , jonatas.1362280@edutec.sed.ms.gov.br,

miguel.1137711@edutec.sed.ms.gov.br floriano.ap@gmail.com,

siqueiragleidson@gmail.com

Área/Subárea: CHSAL - Ciências Humanas; Sociais Aplicadas e Linguística e Artes: Educação Tipo de Pesquisa: Científica

**Palavras-chave:** metodologias ativas, educação inclusiva, desenhos animados.

### Introdução

A inovação tecnológica e a digitalização têm promovido mudanças significativas no processo educacional, destacando-se as metodologias ativas de aprendizagem como uma abordagem que visa transformar a relação entre alunos e professores. Essas metodologias, que priorizam o engajamento e a autonomia dos estudantes, substituem práticas passivas e pouco interativas por métodos que estimulam a participação ativa e o desenvolvimento de habilidades críticas (TOTVS, 2022). Estudos indicam que ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e interativos não apenas aumentam o interesse dos alunos, mas também melhoram a retenção de conhecimento e a motivação, proporcionando uma educação mais eficaz e significativa.

Além das metodologias ativas, as animações têm ganhado destaque como ferramentas pedagógicas inovadoras. Estas representações visuais são eficazes em traduzir conceitos complexos para formatos acessíveis e envolventes. As animações são projetadas para captar a atenção dos alunos e facilitar a compreensão de conteúdos variados, oferecendo uma abordagem lúdica e interativa que promove o engajamento e a reflexão (CARR, DOMICIANO & LANDIM, 2019). Ao utilizar animações, o processo de ensino pode ser enriquecido, pois elas permitem que os conceitos sejam apresentados de maneira clara e atraente, estimulando a curiosidade e a participação ativa dos alunos.

O uso de animações no contexto educacional é particularmente relevante para abordar temas complexos e diversificados de maneira simplificada e compreensível. Esse método não apenas torna o aprendizado mais acessível, mas também favorece a assimilação dos conteúdos, melhorando a capacidade dos alunos de relacionar e aplicar o conhecimento em diferentes situações. Combinando metodologias ativas e animações, os educadores podem criar um ambiente de aprendizagem mais envolvente e eficiente, promovendo um desenvolvimento acadêmico e pessoal mais robusto e significativo para os estudantes.

O projeto em questão tem como objetivo desenvolver e testar duas animações curtas, uma com temática de matemática e outra de educação física. O propósito é criar conteúdos visuais e sonoros que se mostrem eficazes e atraentes para o público-alvo. A decisão de focar nesses temas foi orientada pela pesquisa preliminar com a professora de apoio e os alunos, garantindo que os conteúdos sejam relevantes e interessantes. As animações são planejadas para serem de 30 segundos cada, visando manter a atenção dos alunos e assegurar a eficácia do ensino.

### Metodologia

A metodologia adotada inclui o uso dos softwares Canva e Animated Drawings. O Canva é uma ferramenta amplamente utilizada para criação de animações e edição de vídeo, oferecendo uma ampla gama de funcionalidades que permitem a criação de conteúdos visuais atraentes. O Animated Drawings, por outro lado, é utilizado para animar desenhos feitos à mão, possibilitando diversos tipos de movimentos e oferecendo uma abordagem mais personalizada para a animação. A combinação dessas ferramentas visa produzir animações de alta qualidade que possam captar a atenção dos alunos e facilitar a compreensão dos conceitos abordados.

Além da criação das animações, o projeto inclui a incorporação de efeitos sonoros provenientes de fontes confiáveis, como BBC Sound Effects, Biblioteca de Áudio do YouTube e Fiftysounds. Esses efeitos sonoros são escolhidos para aprimorar a experiência sensorial das animações, tornando-as mais envolventes e interativas. A pesquisa sobre direitos autorais e sons gratuitos é uma parte importante do processo para garantir que a produção permaneça acessível e gratuita para possíveis futuros usuários do trabalho.

### Resultados e Análise

A pesquisa começou com uma pesquisa bibliográfica e uma pesquisa de interesse com a professora de apoio e os estudantes que serão o alvo do trabalho. Isso ajudou a definir os temas das animações que foram definidas como uma para matemática e uma para educação física, que eram os temas que as estudantes mais gostavam. É importante porque as animações devem ser interessantes e úteis para os alunos para que faça sentido utilizá-las.

Já foram realizadas a produção de rascunhos do storytelling com a ideia básica da animação, porém ainda estamos trabalhando o roteiro e decidindo quais imagens serão usadas. Pretende-se produzir duas animações de 30 segundos porque animações muito longas podem fazer os estudantes perderem o foco. Faremos uma sobre matemática e outra sobre educação física. Usaremos personagens animados para deixar as animações simples e fáceis de entender para os alunos com necessidades especiais. Escolhemos esses temas porque são importantes e podemos torná-los divertidos e interativos. Temas simples também nos ajudam a pensar em repetições e padrões de cores e imagens que possam reforçar a ideia que queremos transmitir.

Para criar as animações, foi definido iniciar os testes com o site Canva, que tem muitas ferramentas legais como animações, edição de vídeo e inserções de texto. Como uma opção alternativa de suporte pensou-se em usar o software chamado Animated Drawings, pois ele permite animar desenhos feitos à mão, permitindo diversos tipos de movimentos que podem ajudar na transmissão do conteúdo escolhido.

Também usaremos efeitos sonoros dos sites BBC Sound Effects, Biblioteca de Áudio do YouTube e Fiftysounds. Esses sons ajudarão a tornar as animações mais envolventes e interessantes. Uma pesquisa sobre direitos autorais e sons gratuitos está sendo realizada para simplificar a produção e mantê-la gratuita para que outras pessoas também possam usar nosso trabalho.

Pretende-se testar as animações com os alunos para ver se eles gostam e entendem. Esses testes nos ajudarão a melhorar as animações e os roteiros, garantindo que sejam realmente úteis para os alunos. Espera-se que as animações ajudem os alunos a aprender de maneira divertida e inclusiva e que também auxiliem as professoras a propiciar melhores condições de aprendizagem para seus estudantes de acordo com o que se passa em sala de aula. Queremos que todos os alunos possam se envolver e entender os conteúdos escolares.

### Considerações Finais

Este projeto investigou o potencial das metodologias ativas e das animações como ferramentas inovadoras para enriquecer o processo educacional. Até o momento, foram desenvolvidos rascunhos iniciais para duas animações

curtas sobre matemática e educação física, com base na pesquisa realizada com a professora de apoio e os alunos. A pesquisa e os rascunhos preliminares mostraram que a combinação de metodologias ativas com animações tem o potencial de tornar o aprendizado mais dinâmico e acessível. Embora as animações ainda estejam em fase de desenvolvimento, as etapas realizadas até aqui indicam que o uso de recursos visuais e interativos pode contribuir significativamente para o engajamento dos alunos e a compreensão dos conceitos abordados. Os resultados preliminares sugerem que essa abordagem tem a capacidade de promover um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e estimulante, destacando a importância de continuar a inovação nas práticas pedagógicas para uma educação mais eficaz e acessível.

### Agradecimentos

Agradecemos o apoio da E E Arlindo de Andrade Gomes e toda a equipe docente que nos apoiou no desenvolvimento deste projeto.

### Referências

CARR, D.; DOMICIANO, R.; LANDIM, P. Animações na educação: uso e eficácia no processo de ensino-aprendizagem. Educação Ambiental (Brasil), v. 1, n. 3, p. 55-78, 2020. Disponível em: <https://www.educacaoambiental.com.br/artigo/animacoes-na-educacao>.

TOTVS. Metodologias ativas de aprendizagem: o que são e 13 tipos. 16 maio, 2022. Atualizado em 21 de novembro, 2023. Disponível em: <https://www.totvs.com/blog/educacao/metodologias-ativas-aprendizagem>