

Título:

Oficina de Pixel Art – Arte e Animação para estudantes com múltiplas deficiências

Elaine Ferreira Martins

SESI São José II/ elaine.f.martins@edu.sesisc.org.br

Introdução: (300 caracteres com espaço)

Como parte integrante da formação acadêmica de extensão em Pedagogia, escolhi a turma Maker Life Teens: Preparação para a vida Adulta para promover uma oficina que contemplasse práticas inclusivas. Foram 2 encontros de 1h, na unidade Sesi São José II, nos dias 29 de agosto e 05 de setembro de 2023.

Objetivo: (Até 300 caracteres com espaço)

Oportunizar aos estudantes uma forma de expressão artística por meio da Pixel Art no trabalho concreto, bem como a criação de animação, por meio de app para computador. Também incluí-los digitalmente e aumentar a autoestima, percepção e imaginação, valorizando-os enquanto produtores artísticos.

Método: (Até 700 caracteres com espaço)

Por meio de uma proposta *maker*, valorizando a autonomia e participação dos estudantes, realizamos um trabalho manual em Pixel Art a partir de pedaços quadrados de EVA, os quais deveriam ser montados e colados como um quebra-cabeça, em tamanho adaptado ao público. No segundo encontro, fizemos um autorretrato em Pixel Art no papel, como um boneco. Com a ajuda da regente, fizemos a foto do desenho e, no laboratório de informática, o upload da imagem no app de animação. O estudante teve que posicionar o esqueleto de vetores dentro do desenho do boneco e escolher a animação, que poderia ser correndo, pulando corda, chutando karatê, cambalhota etc.

Resultados: (Até 800 caracteres com espaço)

Todos os participantes gostaram da experiência e se divertiram muito ao ver o próprio desenho fazendo movimentos! Apesar de possuírem múltiplas deficiências, todos conseguiram realizar as propostas e, segundo a regente, se dedicaram em espaço e tempo fora da unidade escolar, envolvendo a família. Pode-se dizer que saíram das oficinas autoconfiantes e entusiasmados pelas aprendizagens. Realizamos uma mostra dos trabalhos que foi importante para eles, pois sentiram-se valorizados e vistos pelos demais estudantes e comunidade que circulam o espaço, repercutindo numa publicação no Notícias da Semana.

Conclusão: (Até 300 caracteres com espaço)

As oficinas oportunizaram uma experiência *maker* no campo das Artes Visuais com o uso das tecnologias como recurso pedagógico, resultando no empoderamento dos estudantes, na realização das propostas de forma autônoma. Com isso, sentiram-se importantes, participativos e pertencentes à sociedade.

Palavras-chave: arte.animação.inclusão