

MOTION DESIGN: UMA NOVA FORMA DE APRENDER DESENVOLVENDO QUESITOS VISUAIS COM O SIMPLE HISTORY

Nível Educacional: Educação Básica e Educação Superior
Eixo Temático: Metodologias/Métodos e Técnicas de Ensino de Aprendizado

MELO, Fernanda Shelda de Andrade¹
Graduanda em Design Gráfico e em Comunicação Social - Jornalismo

Resumo:

Assim como a divisão de áreas em qualquer profissão, as técnicas do designer gráfico mudam em seus respectivos segmentos e incluem a educação. O Motion Design, por sua vez, refere-se às ilustrações que, posteriormente, se tornam animações em formato de vídeos ou gifs - imagens em movimento. Tal técnica vem se desenvolvendo com a criação de novas plataformas para edição e a disponibilização de portfólios online, possuindo diversos direcionamentos - sendo um deles o processo educativo. Com o objetivo de compreender a atuação do Motion Design dentro do processo de aprendizagem de assuntos que perpassam o ensino básico e superior, além de identificar essas criações, o presente trabalho conta com a metodologia de análise de projetos construídos e disponibilizados na web, mais especificamente a do canal nomeado de "Simple History". O "Simply History" foi desenvolvido em 2013 com a animação inicial intitulada de "Primeira Guerra Mundial". Juntando os desenhos animados em materiais que possuem, em média, de quatro a dez minutos, o canal explica acontecimentos importantes na história econômica e social do planeta. Dentre alguns títulos é possível observar, por exemplo, arquivos que tratam de temas como a Guerra do Vietnã, a Gripe Espanhola e costumes das antigas técnicas de combate romanas. A popularização da técnica levou o canal a somar mais de dois milhões de inscritos espalhados pelo mundo. Uma forte característica desse tipo de material audiovisual são as cores e a representação semiótica, uma vez que as tonalidades chamativas e as ilustrações que referenciam significados além da cena apresentada, contando com a presença de legi-signos, chamam a atenção da faixa etária que pretende atingir: os estudantes. Tal público mais juvenil que se desenvolve na era da convergência necessita de informações rápidas e que o mantenha na plataforma descrita. Além dessa técnica, há ainda a presença de uma narração, utilizando tanto do sentido humano visual como do audível para focar a atenção nos assuntos tratados. É possível entender, portanto, como as diversas áreas da comunicação visual podem agregar no ensino de temáticas plurais. Este trabalho verificou tais exemplos em materiais que tratavam de uma inclinação de assuntos históricos, mas há ainda o desenvolvimento de outras iniciativas que perpassam múltiplas matérias, assim como assuntos nivelados em graduações específicas. As técnicas podem ser ainda mais aprimoradas em sala de aula e utilizadas como novas ferramentas pelos educadores. Há, ainda, a possibilidade de projetos iniciados pelos próprios estudantes, principalmente dentro de cursos que visam a comunicação como ponto central da rota de aprendizagem.

Palavras-chave: design educacional; aprendizado digital; comunicação visual.

¹ Universidade Cruzeiro do Sul (Unicsul) e Universidade Tiradentes (Unit), Aracaju - Sergipe, contatofernandaandrade@hotmail.com.