



CINTERGEO

Congresso Internacional de Educação
e Geotecnologias

IV Congresso Internacional de Educação
e Geotecnologias

IX Encontro de Pesquisadores da Rádio

27 e 28 de Julho de 2023



TRILHAS BRINCANTES: UMA VISITA VIRTUAL ENTRE ESTAÇÕES EM LUGARES DE FAZER EDUCATIVO

Paulo Marcelo Spínola Ramos Pereira e Pereira¹

José Antonio Carneiro Leão²

Jadirlete Lopes Cabral³

Área Temática – Universidade pública: conhecimento científico e (geo)tecnológico
Agência Financiadora: não contou com financiamento

Resumo

Saudações! Este é um estudo dividido em estações, cujo legado foi a criação de uma animação e personagens avatares utilizando o método de pesquisa participativa com a perspectiva da metodologia brincante e a modelagem 3D, tendo o objetivo de promover a difusão do conhecimento através do redimensionamento de um lugar de memória virtual para o espaço educativo do canal Trilhas Brincantes, que é localizado na plataforma Teams da equipe do RedePub e reverberado através da página do projeto, hospedada no portal da UNEB. O primeiro objetivo específico do trabalho foi o de relatar pontos chave trabalhados pelo grupo de pesquisa Redepub, particularmente os do Canal Trilhas Brincantes e do Curso de Extensão Brincantes Digitais, criando, junto aos pesquisadores, avatares que apresentarão suas pesquisas. Teve como seu segundo objetivo específico pontuar o fluxo de trabalho para a criação dos personagens em 3D e desenvolver os avatares dos pesquisadores, assim como sua implementação na animação das Trilhas Brincantes como último objetivo. Deste modo, foi realizado um levantamento dos estudos dos pesquisadores participantes, para que os avatares pudessem comunicar os objetivos e a metodologia de suas pesquisas, visando à solução da questão: como podemos nos utilizar das tecnologias para trazer visibilidade às produções acadêmicas dos pesquisadores do Canal Trilhas Brincantes e levar essa experiência para o ensino na academia? A produção do legado ocorreu com o apoio da pontuação das etapas do processo de criação de personagens e avatares em 3D, além da análise e registro dos processos gráficos envolvidos no desenvolvimento da animação.

Palavras-chave: Saber Brincante. Produção e Difusão do Conhecimento. Modelagem 3D. Animação 3D.

¹Universidade do Estado da Bahia - UNEB, Colegiado de Jogos Digitais, spinvsspin@gmail.com

²Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Professor Doutor Permanente no Programa Profissional Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação (GESTEC), na Área II - Processos Tecnológicos e Redes Sociais; jleao@uneb.br

³Universidade Federal da Bahia - UFBA, Professora Doutora de Língua e Literatura Italiana, CAEL/ILUFBA, jadecabral2017@gmail.com

Introdução

Os membros do projeto integrador RedePub, pertencente ao grupo de pesquisa GEOTEC ingressaram em itinerância ao bairro de Plataforma no Subúrbio ferroviário de Salvador. A concepção da pesquisa das Trilhas Brincantes se deu então a partir desta experiência, os relatos desenvolvidos pelos pesquisadores acerca da mesma e as reuniões do projeto articulador.

Havia interesse em desenvolver a memória do período onde foi realizado o percurso, e que a mesma envolvesse os trens, trilhas e locais visitados no Subúrbio. Deste modo a proposta inicial foi a da criação de um ambiente virtual onde avatares dos pesquisadores apresentam suas produções, utilizando de produtos tecnológicos para a criação do legado da pesquisa. O estudo, orientado pelo prof. dr. José Antonio Carneiro Leão e co-orientado pela profa. dra. Jadirlete Lopes Cabral, então partiu da seguinte questão norteadora: Como podemos nos utilizar das tecnologias para trazer visibilidade às produções acadêmicas dos pesquisadores do Canal Trilhas Brincantes e levar essa experiência para o ensino na academia?

De construção colaborativa e participativa, a modelagem 3D foi selecionada como recurso para a criação do ambiente durante uma reunião com os participantes, que são os membros do canal Trilhas Brincantes do projeto articulador RedePub e também os participantes do curso Brincantes Digitais em Imagens (LEÃO, 2021, p. 10).

O objetivo geral da pesquisa foi o de promover a difusão do conhecimento através do redimensionamento de um lugar de memória virtual para o espaço educativo do canal Trilhas Brincantes, que é localizado na Plataforma Teams da equipe do RedePub e reverberado através de nosso site, hospedado no Portal da UNEB. Teve como primeiro objetivo específico o de relatar pontos chave trabalhados pelo grupo de pesquisa Redepub, particularmente os do Canal Trilhas Brincantes e do Curso de Extensão Brincantes Digitais, criando junto aos pesquisadores avatares que apresentarão suas pesquisas.

A pesquisa também contou com o objetivo específico de pontuar o fluxo de trabalho para a criação dos personagens em 3D, com a intenção de formular uma base teórica para a metodologia de criação dos personagens, para aplicá-la de forma consonante ao último objetivo específico de desenvolver os avatares dos pesquisadores e sua implementação na animação das Trilhas Brincantes.

Metodologia

A pesquisa realizada se utilizou da pesquisa participativa sob a ótica da metodologia brincante apresentada pelo professor José Antonio Carneiro Leão em sua tese de doutorado (LEÃO, 2011) e no livro *Entrelugares* (LEÃO, 2022, p. 45). Deste modo, o acervo teórico desenvolvido visou delinear as seguintes categorias principais: Metodologia Brincante (LEÃO, 2011; LEÃO, 2022); Produção e difusão do Conhecimento (SALES, 2013); Criação de personagens (SHELDON, 2014); Modelagem 3d (VAUGHAN, 2008) e Animação (WILLIAMS 2012; THOMAS e JOHNSTON 1985).

O processo metodológico utilizado para a criação da animação e dos personagens apresentados no legado da pesquisa se fundamenta nos conceitos apresentados em sala de aula, utilizando de modelos de baixa densidade de polígonos e que visam servir como base introdutória para o aprendizado na área.

Resultados e discussões

A animação das Trilhas Brincantes foi criada seguindo um fluxo de trabalho pontuado e embasado no referencial teórico desenvolvido na pesquisa relacionado com processos do desenvolvimento gráfico tridimensional, à exemplo da modelagem 3D, desenvolvimento de materiais, *rigging*, animação e composição. A animação contou com o desenvolvimento dos avatares, do cenário e de seus elementos e do trem utilizado pelos personagens; algumas cenas da animação são apresentadas na figura a seguir.

Figura 1 – Animação das Trilhas Brincantes



Fonte: compilado pelos autores a partir do vídeo no canal do *youtube* do RedePub.⁴

⁴ RedePub Vídeos. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Sn6aVcTga3o&t=15s>>. Acesso em 23 de Jun. de 2023.

Com um total de 23 avatares criados para os pesquisadores, o desenvolvimento dos personagens se deu de forma colaborativa com os participantes da pesquisa, permitindo aos mesmos a possibilidade de requerer alterações e sugestões acerca do desenvolvimento tanto dos avatares que os representam quanto do cenário e o percurso da animação. Os personagens avatares criados são listados na figura a seguir.

Figura 2 – Avatares das Trilhas Brincantes



Fonte: compilado pelos autores.

Com a animação criada, ocorreu a edição do vídeo para ser apresentado juntamente com o relatório de seu desenvolvimento, que estará disponível no repositório institucional Saber Aberto (UNEB, 2023)⁵.

Considerações finais

Em resposta aos objetivos específicos, foram desenvolvidos os avatares dos pesquisadores que foram então implementados em uma animação das Trilhas Brincantes. Visando atender ao objetivo geral da pesquisa, essa animação foi difundida através da página do RedePub e em seu canal do *youtube*.

A animação das Trilhas Brincantes foi bem recebida e o legado da pesquisa se mantém pertinente dentro do grupo de estudo, com a possibilidade dos avatares e da estética brincante desenvolvida serem utilizados em trabalhos vindouros do projeto articulador.

⁵ Saber Aberto. Disponível em: <<http://saberaberto.uneb.br/>>. Acesso em: 27 de Jun. de 2023.

REFERÊNCIAS

LEÃO, José Antonio Carneiro. **Saber brincante: cosmovisão e ancestralidade como processo educativo.** Tese (Doutorado) – Universidade Federal da Bahia - UFBA. Faculdade de Educação - FAGED, Salvador, 2011.

LEÃO, José Antonio Carneiro. Metodologia brincante e Tecnologias Digitais: o RedePub em movimento de processos formativos. In: CABRAL, J. L.; LEÃO, J. A. C.; LIMA, L. O. **Entre Lugares: Ensaio sobre Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade (Itinerâncias Formativas).** Volume III. Diadema: V&V Editora, 2022.

LEÃO, José Antonio Carneiro. **Relatório licença sabática e pós-doc - PPGAV/UFBA: Corpo ressignificado disparador de memórias: Performance em fluxos geotecnológicos de conhecimento.** Relatório (pós-doutoramento) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais - PPGAV, Universidade Federal da Bahia - UFBA. Salvador. 2021.

RedePub Vídeos. **Animação das Trilhas Brincantes.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Sn6aVcTga3o>>. Acesso em 23 de Jun. de 2023.

SALES, Kathia Marise Borges. **Cognição em ambientes com mediação telemática: uma proposta metodológica para análise cognitiva e da difusão social do conhecimento.** Tese (Doutorado) - – Universidade Federal da Bahia. 2013.

SHELDON, Lee. **Character development and storytelling for games.** Boston: Thomson Course Technology, 2004.

THOMAS, Frank ; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life: Disney Animation.** Nova York: Hyperion, 1995.

Saber Aberto, 2023. Disponível em: <<http://saberaberto.uneb.br/>>. Acesso em: 27 de Jun. de 2023.

VAUGHAN, W. **The Pushing Points Topology Workbook.** Flórida: Hickory Nut Publisher, 2018.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators.** Londres: Faber & Faber, 2012.