



## **EXPRESSÕES FACIAIS EM PIXELS: ESTUDO PEDAGÓGICO COM METAL SLUG 3**

DANILO AMERICO PEREIRA DA SILVA; HELENA FERREIRA AMÉRICO; CARLA MÁRCIA ALVES DA SILVA PONCIANO; EDUARDO DE CARVALHO PERES; VITÓRIA ELIAS AMARAL DUTRA;

**Introdução:** A análise da arte pixelizada do jogo digital "Metal Slug 3" proporciona uma abordagem inovadora na disciplina de Artes, integrando Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) no processo educacional. Alinhado com as diretrizes da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), este estudo busca analisar as expressões faciais dos personagens no contexto artístico, utilizando o jogo como uma ferramenta pedagógica. Este estudo foi proposto por alunos de iniciação científica do 6º ano com o auxílio de seus professores. **Objetivos:** Analisar as expressões faciais em "Metal Slug 3", explorar sua aplicação no ensino de Artes na Educação Básica, compreender a transmissão de emoções caricaturadas, propor atividades que incentivem a interpretação e recriação artística das expressões faciais, além de contextualizar essas expressões na evolução histórica da representação emocional nas artes visuais. **Metodologia:** Adotamos uma abordagem metodológica baseada na pesquisa-ação de Kemmis e Wilkinson (2008) e na abordagem qualitativa de Marli André (2008). A pesquisa compreende três etapas: uma aula expositiva sobre caricaturas, exagero, expressões faciais e emoções; a análise de trechos do jogo "Metal Slug 3" onde os personagens expressam emoções; e a verificação do conhecimento adquirido por meio de um formulário com perguntas fechadas, comparando a interação entre a aula e o jogo. **Resultados:** Os resultados indicam que a integração de teoria e prática por meio de jogos digitais é uma estratégia pedagógica eficaz. A exemplificação das expressões faciais e caricaturas pelo jogo escolhido, engajou os alunos, promovendo maior compreensão do conteúdo. **Conclusão:** A integração de jogos digitais, como "Metal Slug 3", como ferramentas educacionais na disciplina de Artes, proporciona uma abordagem interativa e moderna alinhada às Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) na educação. Destacando a importância de aproximar o ensino de Artes das manifestações culturais contemporâneas, como os jogos digitais, este estudo enfatiza a relevância de tornar as aulas mais envolventes e conectadas com a realidade dos alunos, alinhando-se às transformações tecnológicas e sociais.

Palavras-chave: **INICIAÇÃO CIENTÍFICA; ENSINO DE ARTES; JOGOS DIGITAIS; METAL SLUG; EXPRESSÕES FACIAIS**