



# COINTER PDVL 2023

X CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS  
Edição Presencial Recife (PE) | 29, 30 de nov a 1 de dez  
ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

## **ANIMAÇÃO STOP MOTION, PRODUÇÃO DE VÍDEOS EM ELETIVA COM PRIMEIRO ANO DO ENSINO MÉDIO.**

## **ANIMACIÓN STOP MOTION, PRODUCCIÓN DE VIDEO EN OPTATIVA CON PRIMER AÑO DE SECUNDARIA.**

## **STOP MOTION ANIMATION, VIDEO PRODUCTION IN ELECTIVE WITH FIRST YEAR OF HIGH SCHOOL.**

Apresentação: Relato de Experiência

Eliete Vieira Corrêa de Araújo<sup>1</sup>

### **INTRODUÇÃO**

A produção de imagens no universo digital está ao alcance de todos através do aparelho celular. Com este instrumento, realizamos várias atividades e nem sempre usamos todos os recursos disponíveis. Atentos a essa perspectiva, observamos que, poucos estudantes vislumbram as possibilidades que existem em suas mãos com essa ferramenta tecnológica, principalmente os de escolas públicas em pequenas cidades, estigmatizadas quanto improdutivas no âmbito tecnológico. Com objetivo conhecer sobre a história da animação tradicional, da linguagem da cultura digital, explorar e produzir conteúdo com poucos recursos tecnológicos propomos a disciplina eletiva de Animação Stop Motion, em uma escola pública estadual, a estudantes do primeiro ano do ensino médio. Intencionando produzir com técnicas de animação tradicional, conhecimento, interação, pesquisa e criatividade, resultando em produções audiovisuais. Desconsiderando que, os estudantes de escolas públicas em áreas mais afastadas das metrópoles, são muitas vezes conceituados, inapropriadamente, como não letrados no uso da tecnologia, escolhemos ofertar aos recém-chegados no ensino médio a disciplina em meio a desafios vencidos. Com o aparelho celular como ferramenta tecnológica na criação de conteúdos e aplicativos disponibilizados gratuitamente, os estudantes conseguiram aprender a elaborar pequenos vídeos de animação. Criar é um desafio que faz parte da natureza humana, buscamos opções que superem nossas dificuldades, prevalecendo à criação e o conhecimento. Assim, realizamos na Escola Estadual EREM Capitão Manoel Gomes D'Assunção, na cidade de Pombos em Pernambuco, com

---

<sup>1</sup> Especialista em Metodologia do Ensino de Arte e Professora, EREM Capitão Manoel Gomes D'Assunção/PE, [elietevca@gmail.com](mailto:elietevca@gmail.com)

estudantes que desafiaram as dificuldades, e com poucos recursos, conseguiram produzir no período de um semestre conteúdo digital, utilizando conhecimento em animação tradicional, com relevantes resultados.

## **RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Compreendemos que, a inserção da tecnologia da informação e comunicação (TIC) no âmbito da aprendizagem proporciona ao estudante o conhecimento de práticas e recursos que fazem parte de seu tempo e universo, mas que nem sempre, são utilizadas de forma positiva. Para tanto, orientar com propostas que abordem o uso das tecnologias de forma lúdica, produtiva e criativa, são consideradas ações didáticas favoráveis à aprendizagem em sala de aula. Além de favorecer processos de produções autorais, coletivas e colaborativas, com práticas em diferentes linguagens e contextos. (BNCC, 2018, p.490).

Em conformidade com a BNCC que cita em sua sétima competência específica de Linguagem e suas Tecnologias para o Ensino Médio:

Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2018, p.490).

Mediante isso, consideramos pertinente propor a inserção dos estudantes no universo da produção audiovisual, obtendo conhecimento das técnicas de animação tradicional, proporcionando entre outros a habilidade de criar, podendo também ser considerada como proposta na construção da aprendizagem nas diversas áreas do conhecimento sejam linguagens, matemática, ciências humanas e sociais ou da natureza. Ademais, instigar o estudante a pesquisa, produção e conhecimento no letramento digital com o uso de equipamentos tecnológicos, aplicativos e em situações de produção criativa.

Sob o letramento digital refletimos sobre o que Costa (2013, p.21) nos apresenta sobre a globalização, que obteve êxito com a revolução tecnológica, visto que, concentrou no registro, reprodução e difusão de sons e imagens, inserindo assim toda a sociedade complexa e múltipla como protagonistas, evidenciando que a escrita estava restrita às elites e à organização política. Sob este panorama, as atividades visaram um desenvolvimento de ações que projetaram os estudantes quanto protagonistas na elaboração de produções audiovisuais, com os recursos utilizados em seu cotidiano.



Para a produção dos vídeos, os estudantes aprenderam as etapas da animação tradicional com a confecção de “brinquedos ópticos”, produção de pequenos vídeos com diversos recursos (papéis coloridos, recortes, dobraduras, massa de modelar, pequenos objetos e os próprios estudantes, como personagens), confere imagem 1. Elaboraram roteiro (storyboard), produziram cenários e capturaram imagens para posterior edição, conforme imagem 2.

**Imagem 1 e 2 :** Etapas da produção da eletiva Animação Stop Motion com estudantes da 1ª série do ensino médio da escola EREM Capitão Manoel Gomes D’Assunção - PE.



Fonte: Própria (2022)



Fonte: Própria (2022)

Para tal propósito, apresentamos os fundamentos históricos da animação, os princípios básicos e as técnicas tradicionais de animação, entre recorte, vetorial e stop motion. Os estudantes divididos em grupos deveriam produzir abordando questões sociais, políticas e/ou culturais. Cada grupo foi desafiado a produzir um roteiro, no qual, descreveriam cenário, personagens e enredo da pequena história a ser produzida, cena a cena. Os estudantes dividiram funções, e ao longo do período proposto foram realizando as atividades. Posterior à montagem do cenário, a captura de imagens com o uso de celular foi realizada com o aplicativo Stop Motion Studio. Para edição utilizaram os aplicativos GIMP, Inkscape, Tiktok, Canva, Clipchamp, Movie Maker entre outros. Nas atividades de produção e edição houve a interação dos grupos, com troca de experiências. Essa comunicação espontânea nos leva como docentes a refletir o que Rossi (2003) apresenta como sendo uma preocupação limitada a

(...)objetivos, conteúdos e metodologias. Está na hora de pensarmos sobre a adequação das propostas às possibilidades dos alunos. Uma proposta de leitura estética é adequada quando considera as condições de construção do conhecimento dos alunos, isto é, “quando” eles podem usar de ensinamentos (questionamentos) do professor de modo significativo para enriquecer a interpretação e a consequente compreensão estética. (ROSSI, 2003. p. 132).

Sendo assim, o senso estético foi desenvolvido com a construção e partilha de conhecimentos. Na culminância da disciplina eletiva, apresentamos um vídeo em uma sala



montada como cinema, além de uma proposta de oficinas para os visitantes. Os estudantes compartilharam suas aprendizagens junto à comunidade escolar sobre os conhecimentos desenvolvidos, bem como, dos resultados obtidos conforme segue disponível no QRcode abaixo, imagem 3.

**Imagem 3:** Resultados da produção da eletiva Animação Stop Motion com estudantes da 1ª série do ensino médio da escola EREM Capitão Manoel Gomes D'Assunção – PE.



Fonte: Própria (2023)

## CONCLUSÕES

Mediante o trabalho proposto na Eletiva Animação Stop Motion, os estudantes desenvolveram habilidades, explorando tecnologias digitais, compreenderam os princípios de animação tradicional, as técnicas para captura de imagens e edição das mesmas, bem como, os processos criativos da animação. A realização dos vídeos em um período breve não os condicionou a um limite de produção, eles seguiram o fluxo de aprendizagem e foram solucionando as questões conforme desenvolviam os trabalhos. A interação entre os grupos fortaleceu a turma, que em vários momentos compartilharam descobertas e informações, agindo com interação e respeito. Princípios estes que, devem permear as atividades acadêmicas em todos os níveis da educação, sendo elas com tecnologias digitais ou analógicas.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

COSTA, CRISTINA. **Educação, Imagem e Mídias**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013. 208p. (Coleção aprender e ensinar com textos; v.12/ Coord. Geral Ligia Chiappini).

PERNAMBUCO, Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo de Pernambuco: ensino médio**. Secretaria de Educação e Esportes, União dos Dirigentes Municipais de Educação. Recife: Secretaria, 2021.

ROSSI, MARIA H. W. **Imagens que falam: leitura da arte na escola**. 3. ed. Porto Alegre: Mediação, 2003. 144p. (Coleção educação e Arte; v.2).

