

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**

**DAIANA MARIA HOLZ DE SOUZA**

***STOPMOTION: A EXPERIÊNCIA DE ALUNOS COM A LINGUAGEM  
CINEMATOGRAFICA ATRAVÉS DO CELULAR.***

**CURITIBA**

**2015**

**DAIANA MARIA HOLZ DE SOUZA**

***STOPMOTION: A EXPERIÊNCIA DE ALUNOS COM A LINGUAGEM  
CINEMATOGRÁFICA ATRAVÉS DO CELULAR.***

Artigo apresentado para obtenção do título de Especialista em Mídias Integradas na Educação no Curso de Pós-Graduação em Mídias Integradas na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup>. MsC. Edna da Silva

**CURITIBA**

**2015**

***Stopmotion*: a experiência dos alunos de com a linguagem cinematográfica através do celular.**

SOUZA, DAIANA MARIA HOLZ

Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/ UFPR

Polo UAB de Apoio Presencial em Paranaguá/ PR

**RESUMO:** Este texto apresenta a descrição analítica com a utilização do celular como ferramenta para a produção de curtas-metragens em *Stopmotion*. Realizado com alunos do oitavo ano do Colégio Estadual Professora Abigail dos Santos Corrêa, na cidade de Matinhos, Paraná, no ano de 2014. Neste exercício, relata-se a produtividade e a articulação entre o emprego do celular como ferramenta para a produção do cinema e a relação deste momento com o ensino de arte. Comenta-se o processo que didaticamente se percorreu e os resultados obtidos serão o foco deste artigo.

Palavras-chave: Cinema. *Stopmotion*. Educação. Arte.

## 1 INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta os resultados obtidos com o desenvolvimento de uma proposta metodológica sobre a animação em técnica *de Stopmotion*, com alunos do 8º ano do Ensino Fundamental II, dentro da Escola Estadual Professora Abigail dos Santos Corrêa, localizada na cidade de Matinhos, litoral do Paraná. Ocorreu durante o 2º Bimestre do ano letivo de 2014, entre maio e junho deste mesmo ano.

A proposta efetivou-se a partir de um leque de dúvidas e incertezas que surge no “fazer docente” cotidiano, principalmente quando se fala no uso de Mídias na Educação dentro de um contexto tão materialmente empobrecido como é o da atual escola pública do Brasil e mais especificamente do litoral do Paraná, onde a pesquisadora atua. Foi nesse espaço fecundo, entre a distância que separa a Lei de Diretrizes e Bases da práxis do ensino de arte, que a professora que aplica a pesquisa decidiu propor um projeto que integrasse a animação em técnica *Stopmotion* e o cinema dentro do ensino de arte, aliados a um equipamento (o celular) que hoje é facilmente encontrado em todas as salas de aula, como diferencial para uma proposta pedagógica, que ousasse trabalhar com as mídias disponíveis de forma mais atual e dinâmica.

O projeto surgiu a partir do seguinte questionamento: De que forma podemos desmistificar o uso negativo do celular em sala de aula e transformar este equipamento em uma ferramenta de mídia voltada para aspectos pedagógicos, produtivos e propositivos nos processos de aprendizagem? É possível transformar o 'vilão' em 'herói'?

O desenvolvimento da proposta teve como principais objetivos discutir e experienciar a relação entre educação, arte, mídia e animação a partir da aplicação didático-metodológica das técnicas de animação em *Stopmotion* usando como ferramenta para aplicação da técnica o celular.

Nesta pesquisa, entende-se que o cinema auxilia o professor e que atrai os alunos, mas não modifica a relação pedagógica, senão ocorrer a problematização do conteúdo. Para que ocorra esta problematização, como aponta Moran (2003) deve-se utilizar o vídeo para aproximar a sala de aula do cotidiano, das linguagens de aprendizagem e comunicação da sociedade urbana, e também introduzir novas

questões no processo educacional.

Este autor também propõe a utilização de algumas formas do trabalho com o vídeo em sala de aula: o vídeo como sensibilização, vídeo como ilustração e vídeo como simulação, como conteúdo, produção de vídeos pelos alunos ou outros. Isso já encaminha o projeto para que tenha cinema como conteúdo estruturante e não apenas como uma ferramenta de ensino.

Desta forma, procurou-se analisar o papel da arte dentro dos contextos midiáticos na formação dos alunos do 8º Ano do ensino fundamental II; entender a importância da linguagem cinematográfica dentro do cotidiano; discutir a relação entre o cinema, comunicação mídia e tecnologias na escola e na cultura dos alunos; refletir sobre as possibilidades da narração de histórias e criação de roteiros em sala de aula e o uso de materiais cotidianos como o celular para produções midiáticas; e experimentar a produção artísticas e midiáticas através da técnica de *Stopmotion* com o uso de câmeras de celular.

Os resultados da pesquisa estão descritos neste artigo. Primeiramente abordou-se o referencial teórico sobre o cinema e educação de Denis (2010) e Purves (2011), ambos discutem sobre as possibilidades do cinema de animação e também o que está proposto para o ensino nas Diretrizes Curriculares da Educação Básica de Arte do oitavo ano do Ensino Fundamental. Em seguida apresenta-se a descrição da metodologia e dos resultados obtidos com a efetivação da proposta. Ao final estão relacionadas as questões principais da pesquisa.

## **2 O CINEMA E A ANIMAÇÃO**

A experiência citada na introdução deste artigo, parte do princípio de que o cinema é formado por um complexo sistema de linguagens que nos desafia permanentemente no processo de compreendê-lo. Entende-se que o cinema auxilia o professor e que atrai os alunos, mas não modifica a relação pedagógica, exceto se ocorrer uma real problematização do conteúdo durante o processo de produção ou apreciação cinematográfica, o que extrapola, necessariamente, o conteúdo de uma única disciplina da qual determinado professor possa estar fazendo uso da ferramenta apenas como apoio didático.

Partindo-se da fundamentação teórica de Denis (2010) e Purves (2011), ambos discutem sobre as possibilidades do cinema de animação. Mesmo que não sejam citados nos referenciais a aplicabilidade em sala de aula, são essenciais para a compreensão dos conteúdos que possibilitam a aplicabilidade do presente projeto.

Denis (2010) apresenta uma discussão do cinema da animação, tendo em vista seu impacto narrativo, cultural, político, econômico e filosófico. Este autor descreve um panorama atual das técnicas, temáticas e diferentes áreas abrangidas por esta arte desde há mais de um século, reunindo perspectivas diferentes no sentido de mostrar o extraordinário potencial desta arte narrativa, em parte ofuscada pelo fato da publicidade, os efeitos visuais, o cinema experimental ou as artes plásticas serem a maior parte das vezes tratadas de forma autônoma na análise dos filmes.

Purves (2011) aponta que a *Stopmotion* trata-se de uma das primeiras técnicas de animação produzidas e que continua sendo feita até os dias atuais por famosos diretores como Tim Burton<sup>1</sup> por exemplo, o que aproxima ainda mais tal técnica da realidade dos alunos. Desde a sua popularização, retomada na década de 1990, a animação em *Stopmotion* encanta inúmeros espectadores através da sua “mágica”: é a técnica de animação na qual o animador trabalha fotografando objetos, fotograma por fotograma, ou seja, quadro a quadro. Entre um fotograma e outro, o animador muda um pouco a posição dos objetos. Quando o filme é projetado a 24 fotogramas por segundo, temos a ilusão de que os objetos estão se movimentando. Ainda segundo Purves (2011, p.19):

No *Stopmotion*, assim como em toda animação, a criação bem-sucedida de movimento contínuo depende de como um quadro (ou uma posição) se relaciona com os quadros anteriores e subsequentes. Quanto mais um quadro se conecta com o anterior, em termos de composição, movimento, cor e assim por diante, melhor e mais fluída será a animação. (PURVES, 2011, p.19)

Aproveitando-se dessa ilusão, foram criadas as mais diversas técnicas para se fazer um filme de animação. De acordo com este autor, pode-se utilizar ideias

---

1 Tim Burton (1958) é um cineasta norte-americano. Ficou famoso por criar filmes de caráter lúgubre e com alguma influência dos filmes de terror, trabalhando também na técnica de animação e *Stopmotion*. Entre seus principais filmes estão Batman, O estranho mundo de Jack e A noiva Cadáver.

comuns, como um sonho que se teve, ou algo que se viveu como objeto de inspiração para criação de histórias de animação. Este autor também sugere a utilização da síntese analítica de histórias já existentes, análise que deve funcionar como um filtro dos elementos essenciais do que deve ser contado. Desta forma, utilizou-se o referencial teórico dentro da área do cinema de Denis e Purves para a elaboração do projeto e também para a aplicação do mesmo.

## 2.1 O CINEMA E A EDUCAÇÃO

Dentro da disciplina de Arte, a Diretrizes Curriculares da Educação Básica de Arte (PARANÁ, 2008.) prevê que os conteúdos estruturantes e básicos para o 8º Ano devem conter fotografia, o audiovisual e a indústria cultural, sendo que estes conteúdos podem ser trabalhados concomitantemente. No Brasil, educação e cinema têm uma aproximação recente e pesquisas em educação envolvendo o cinema constituem uma relação ainda mais incipiente.

Serrano e Venâncio Filho (1930) apontam que no Brasil, desde a década de 1930, o cinema já era contemplado em propostas de governo para que implementassem sua inclusão nos sistemas de educação. Contudo, apesar de algumas modestas tentativas anteriores, somente a partir da década de 90 a Fundação para o Desenvolvimento da Educação editou publicações sobre cinema e educação para serem utilizados nas escolas. Ainda assim, apesar de tais iniciativas, a maioria das escolas formais brasileiras quase sempre utilizou o cinema para reforçar visualmente os conteúdos nas disciplinas de humanas. Tal ação reduzia consideravelmente o uso de uma ferramenta que poderia ter inúmeros desdobramentos propositivos no ambiente escolar.

Após a entrada no século XXI e empurrada pela popularização do consumo de celulares e câmeras digitais, cada vez mais se ampliam as pesquisas dentro da área de cinema e sua ligação com a educação, como aponta o trabalho organizado por Inês Assunção de Castro e José de Souza Miguel Lopes no caderno de projetos “A escola Vai ao cinema”.

Entende-se que os filmes são produções em que a imagem em movimento, aliada às múltiplas técnicas de filmagem e montagem e ao próprio processo de

produção e ao elenco selecionado, cria um sistema de significações. Quando assistimos a um novo filme, a experiência do primeiro que assistimos renova-se – é como se fosse novamente a primeira vez, somos levados a um tempo inaugural, sempre no presente. Isso já encaminha o projeto para que tenha cinema como conteúdo estruturante e não apenas como uma ferramenta de ensino.

[...] em matéria de cinema somos obrigatoriamente iniciantes: “compreendê-lo” equivale a “saber vê-lo”, uma tarefa sempre inacabada, sempre renovada. Porque, quando o cinema não for mais capaz de provocar surpresa e espanto, quando alguns filmes não levarem à perplexidade o espectador, certamente alguma coisa estará errada: ou com o cinema ou com o espectador. (ARAÚJO, 1987, p.13).

A renovação e a constante atualização da Educação são questões que há muito tempo desafiam e estimulam os pesquisadores da área, assim como o uso das novas tecnologias que surgem de tempos em tempos.

Com a presente pesquisa, pôde-se verificar que a animação se apresenta como um recurso que aponta para uma possibilidade de renovação a partir de um equipamento para o qual se reservava apenas um papel negativo e marcado pela indisciplina dos estudantes. Expressões como educar para a mudança, educar para o futuro, assumem cada vez mais importância, tendo em vista principalmente a formação de cidadãos intervenientes e críticos, capazes de desenvolverem um trabalho cada vez mais flexível e repleto de significado ao longo da vida ativa, sem serem tolhidos do uso de equipamentos que julguem importantes em sua vida.

Exige-se que “estes jovens sejam capazes de resolver problemas, que desenvolvam capacidades de comunicação, capacidades de relações interpessoais e de liderança” (CABRA e MARCIALES, 2009, p. 117). Quando adotadas esta prática e esta postura, o professor que resolve interagir com os alunos e com os equipamentos por estes valorizados, a partir da proposta aqui apresentada, passa a utilizar recursos audiovisuais, animações, arte e desenho, dentre outros, estimulando os estudantes a uma percepção mais clara de interação em relação aos conteúdos que estão sendo ensinados e sua aplicação como conhecimento global, necessário para algo que ele valorize, a partir de uma produção da qual se orgulhe.

Desta forma, a escola deve estar preparada para mudar e querer, por exemplo, usar a animação como uma das pontes entre o conhecimento, o saber

formal e informal, e a realidade social de seus estudantes. Tudo na busca de uma educação mais qualitativa, inclusiva, participativa e democrática. A animação na escola, se adotada como recurso pedagógico, poderá também abrir oportunidades para o Mercado de Animação no país, permitindo que se elabore novos processos de criação dialogando com as áreas das Artes Visuais e da Educação. Contudo, esta última possibilidade é colateral ao benefício direto que é proporcionado pela mobilização da escola em torno deste tipo de produção.

## 2.2 APROXIMAÇÃO ENTRE O CINEMA, A SALA DE AULA E AS TICS

Em plena era da expansão de demandas reprimidas do consumo, as crianças estão com cada vez mais acesso a videogames, internet e televisão paga, e a maioria das brincadeiras se relacionam ao computador ou a alguma tecnologia das tantas a quem se tem a disposição na atualidade. A velocidade de informações absorvidas pelos estudantes é muito dinâmica e cada vez mais variada. Em contrapartida, na sala de aula normalmente encontram professores que atuam de maneira rígida, desacelerada em relação ao mundo que aprenderam a conhecer e muitas vezes presos exclusivamente em “gramaticalidades”, tornando as horas de estudo penosas, lentas e desinteressantes. Via de regra, quando há a tentativa de usar filmes ou projetores, não há um preparo específico para a atividade, mas apenas o uso destas ferramentas como mera complementação da teoria, sem a verdadeira dimensão do uso das Tecnologia de Informação e Comunicação (TICs) em sala de aula, retirando dos estudantes o papel criador e contextualizado de apropriação do conhecimento. Vemos nesta prática um papel de meros expectadores delimitado aos estudantes, remetendo inclusive ao modelo de educação bancária tão criticado por Paulo Freire. Segundo Silveira (2004, p.02):

Inclusão Digital é a denominação dada, genericamente, aos esforços de fazer com as populações das sociedades contemporâneas - cujas estruturas e funcionamento estão sendo significativamente alteradas pelas tecnologias de informação e de comunicação possam: Obter os conhecimentos necessários para utilizar com um mínimo de proficiência os recursos de tecnologia de informação e de comunicação existentes e dispor de acesso físico regular a esses recursos. (SILVEIRA, 2004, p.02).

A linguagem da animação passa pelo aluno desde as séries iniciais, sendo invadido pela fantasia e por desenhos animados que ocupam boa parte do dia. Nos primórdios da comunicação televisiva, esse contato se dava pela televisão. Hoje em dia ele se dá a qualquer momento, desde que se tenha armazenado em um equipamento portátil ou que este mesmo equipamento tenha acesso à rede de dados pública ou privada. Cabe ao educador não usar as TICS apenas como “atrativos” para as aulas e sim preparar o aluno para receber as informações e desenvolver esta receptividade a partir destas tecnologias e geradas pelos meios de comunicação.

É neste cenário construído na realidade dos alunos de oitavo ano do Ensino Fundamental II, que pouco ou nenhum conhecimento tem das técnicas do cinema e da animação, - mas que possuem as ferramentas necessárias para a produção, ou seja, celulares – que surgiu a ideia de um projeto que desenvolva esta linguagem, usando tecnologias acessíveis e cotidianas para a apreciação e criação de curtas-metragens transformando sua realidade de meros expectadores em agentes de produção autônoma, protagonizando suas ações de maneira emancipatória e criando novas perspectivas educacionais a partir de um equipamento que antes era encarado tão somente como um dos vilões da disciplina das salas de aula nos tempos atuais.

Esta ferramenta já causou muita polêmica, sendo proibido seu uso em muitas instituições e tornando-se alvo de leis estaduais e municipais, causando atrito e descontentamento entre docentes e discentes. Alunos reclamam da proibição de seu uso e professores reclamam da descontextualização pedagógica no uso do aparelho por parte dos alunos.

Porém, os equipamentos disponíveis no mercado e que hoje tem seu acesso facilitado, são um grande centro de aplicativos para os mais variados usos, o que o torna um facilitador e uma ferramenta que precisa ser levada em consideração, visto que, seu uso já é cotidiano, não apenas na vida dos alunos mas também dos próprios professores. Estes aparelhos celulares, tem seu uso desde despertador, calculadora até a complexos aplicativos de edição de vídeo, máquinas fotográficas e emuladores. Sendo ele, então, uma ferramenta, seu uso poderia ter, sim, funções pedagógicas. Assim sendo, buscou-se ações que explorassem todo o potencial das

animações com a criatividade e ousadia didática necessária para inclusão do audiovisual como ferramenta de ensino, discutindo e experienciando as relações entre educação, arte, mídia e animação a partir da aplicação didático metodológica das técnicas de animação em *stopmotion* usando como ferramenta para aplicação da técnica o antes “maldito” celular.

### 3 METODOLOGIA

Este artigo se caracteriza como um relato de experiência, pois apresenta-se e analisa-se as experiências vividas a partir da aplicação do projeto, revelando a aproximação entre a teoria e a prática. A partir das teorias de Sébastien Dennis e Barry Purves, que trabalham especificamente com o cinema de animação, buscou-se a aplicabilidade de tais técnicas do cinema de animação, aproximando este universo lúdico com a prática em sala de aula. Também foram referências vários artigos e relatos de experiência disponíveis em revistas virtuais, o que mostra claramente a necessidade de pesquisa em tais campos.

A aplicação deste projeto deu-se no Colégio Estadual Professora Abigail dos Santos Correa, no município de Matinhos, Paraná, numa turma de Oitavo ano do Ensino Fundamental, na disciplina de Arte para o desenvolvimento dos conteúdos curriculares sobre Audiovisual, Indústria Cultural e Fotografia. Ocorreu no período de 05 de maio a 11 de julho de 2014, durante o segundo bimestre do período letivo deste ano. Foram utilizadas 20 aulas divididas em cinco etapas: a Prática Social, onde ocorreu a enquete sobre o uso do celular em sala de aula, a problematização com a proposta para o bimestre, a instrumentalização sobre o Audiovisual e Cinema, a Catarse com a produção artística de curtas metragens na técnica *Stopmotion* com o uso do celular, e por fim a Prática Social Final com a sociabilização e mídia Internet.

A primeira etapa foi realizada em duas aulas. Após a elaboração do Plano de Trabalho Docente, desenvolveu-se um debate sobre o uso do celular na escola e a proibição do mesmo dentro do regimento escolar. Aplicou-se uma enquete junto aos alunos dos oitavos anos, indagando-se sobre a viabilidade do uso do celular em sala de aula e se os mesmos possuíam tal ferramenta para o desenvolvimento de

atividades pedagógicas. Após a aplicação do questionário e verificação dos resultados iniciou-se o trabalho com os alunos.

Por tratar-se de um projeto que almeja relatar o uso das mídias em sala de aula, as mídias utilizadas foram a audiovisual e mídia impressa. Entende-se que o uso das mídias impressa, áudio-visual e sonora trabalhadas de forma integrada vem nortear a inserção dos envolvidos, quaisquer que sejam, no cenário atual da sociedade tecnológica, além de viabilizar o processo educacional em âmbito escolar. A tecnologia selecionada para ser utilizada foi o celular, que possui aplicativos que foram usados pelos alunos no decorrer do projeto, a mídia impressa foi utilizada na criação dos roteiros e a mídia audiovisual na produção dos curtas metragens, onde todas as atividades propostas refletissem sobre a importância da linguagem cinematográfica e os pressupostos da mídia-educação para então experimentar a produção artística e midiática através da técnica de *stopmotion* com o uso de câmeras de celular.

A segunda etapa realizada na terceira aula constituiu na problematização, onde os alunos foram apresentados ao projeto, instruídos sobre as etapas de realização de um filme, no caso, de um curta-metragem, com a prática pedagógica ocorrendo com o uso de celular dentro de sala de aula. Os alunos levaram para casa termos de autorização para o uso do celular, visto que, de acordo com o regimento interno do Colégio, seu uso é proibido nas dependências, exceto para fins pedagógicos.

Tendo a ideia do que se pretende produzir, iniciou a terceira etapa, de instrumentalização sobre o Audiovisual e Cinema. Para esta etapa foram utilizadas cinco aulas. A professora ministrou aulas abordando conteúdos de acordo com seu Plano de Trabalho Docente, com explanações e auxílio de Datashow.

A Catarse com a produção artística de curtas metragens na técnica *Stopmotion* com o uso do celular foi a quarta etapa. Três aulas foram utilizadas na criação de roteiro, com a professora de português Gisele Paiva auxiliando no projeto e aplicando uma oficina de criação de roteiro, onde os alunos puderam organizar suas intenções. Num primeiro momento, foi proposto o tema “conto de fadas”, mas segundo relatos da referida professora a pedido dos próprios alunos, foi concedida a liberdade de criação, permitindo que se seguisse as instruções de criação de roteiro

livre para a produção do curta metragem em grupo. Nesta etapa ficou caracterizada a mídia impressa pois os alunos puderam expor seus trabalhos escritos. Reunidos em grupos de, no máximo, cinco alunos, a ideia é colocada no papel através de rascunhos, de um “story line” ou roteiro, inicialmente em forma de um estudo de linguagem a ser executada nesse material. Nas quatro aulas que se seguiram e com o roteiro em mãos, os alunos selecionaram os materiais que utilizariam para a produção do roteiro em linguagem cinematográfica. Um integrante do grupo utilizou o celular com câmera fotográfica, sendo feito testes até se chegar ao resultado final. Em média, cada grupo produziu cerca de 60 a 340 fotogramas para a edição do curta metragem de cerca de um minuto.

Para desenvolver a prática utilizando o celular como ferramenta, a partir do aplicativo de fotos, os alunos utilizaram brinquedos e objetos de seu apreço pessoal. Os vídeos foram editados em programas como o Live Movie Maker nos equipamentos da escola que foram destinados para edição dos filmes produzidos. Um projetor foi montado e o processo foi feito em conjunto. Nesta fase do projeto foram utilizadas três aulas.

A Prática Social Final com a sociabilização dos resultados e mídia Internet foi a quinta e última etapa, realizada em duas aulas. Foi realizado o Festival de Curta Metragens, primeiramente entre as duas turmas participantes do projeto e a divulgação dos vídeos no Blog da professora. Uma nova exibição dos curtas foi feita durante a Semana de Integração Escola Comunidade. Analisou-se os vídeos produzidos pelos alunos em forma de debate coletivo a respeito do uso das mídias em sala de aula e a relação que tiveram com a linguagem cinematográfica. Concluindo assim a aplicação do projeto e iniciando esta pesquisadora na escrita dos resultados e discussões.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Como relatado no início deste artigo, o objetivo da proposta metodológica era discutir e experienciar a relação entre educação, arte, mídia e animação a partir da aplicação didático-metodológica das técnicas de animação em *Stopmotion* usando como ferramenta para aplicação da técnica o celular.

Inicialmente aplicou-se uma enquete aos alunos dos oitavos anos sobre os materiais utilizados nas oficinas, celulares e computadores. Segundo pesquisa feita na escola por esta pesquisadora, nas turmas a terem o projeto aplicado, 87% dos alunos possuem celular próprio e 12% declararam ter acesso ao celular de pais e parentes para desenvolverem o mesmo. Apenas um aluno declarou não ter acesso ao celular.

Como o projeto foi aplicado partindo da ideia de um trabalho em grupos, se a porcentagem de alunos sem acesso ao celular fosse maior, seria necessário que apenas um integrante do grupo possuísse o equipamento para que a atividade fosse realizada de maneira satisfatória.

Além da enquete com os alunos, a pesquisadora coletou dados sobre a estrutura da escola. A mesma possui sala de informática com cerca de dez equipamentos em funcionamento, com acesso a internet e o software Live Movie Maker foram instalados em todos e os vídeos foram reeditados coletivamente com auxílio de Datashow. Além disso, professora pesquisadora disponibilizou três notebooks com os softwares citados para desenvolvimento da atividade em sala de aula. No desenvolvimento da mesma, alguns alunos utilizaram aplicativos de celular e outros programas como experiência, citando o Pivot Animator, Cymera e um aluno desenvolveu a atividade usando aplicativos do aparelho de celular Apple 5s.

Ao deparar com as escassas referências sobre o cinema de animação e sua aplicabilidade em sala de aula, houve a necessidade de inicialmente trabalhar com referências dentro da área do cinema (Denis, 2010 e Purves, 2011) para então desenvolver um Plano de Trabalho Docente que viabilizasse a aplicação das atividades em sala de aula, transformando a proposta metodologicamente e enfatizando todo o processo de ensino-aprendizagem. As referências disponíveis sobre o cinema na escola, trabalham, em geral, com a apreciação e visualização do cinema, a análise de cenas e filmes e com técnicas de animação clássica, como os Flip-books<sup>2</sup>. Edgar Moran (2007) sugere algumas práticas dentro desta área, com a produção de vídeos e seus relatos auxiliaram no encaminhamento da proposta.

---

2 Livro que pequenas dimensões, ilustrado por um conjunto de imagens sequenciais que vão variando gradualmente, de página para página, dando a ilusão de movimento. Deste modo, quando passadas rapidamente, as imagens do livro parecem animadas.

Após desenvolver o planejamento das aulas dentro do projeto proposto, iniciou-se o segundo bimestre na escola em que leciono, trabalhando-se com a contextualização do audiovisual. Assistiu-se ao programa “No Estranho Mundo dos Seres Audiovisuais”, produzido pelo Canal Futura e dirigido por Cao Hamburger, que conta a história do audiovisual e conseqüentemente do cinema. A história do cinema também foi abordada e contextualizada, falando de suas ferramentas mais rudimentares e apreciando os primeiros vídeos e filmes da história. Como atividade, as turmas confeccionaram um taumatoscópio<sup>3</sup> utilizando referenciais do desenho de animação. Para esta etapa foram usadas oito aulas.

Em seguida abordou-se o tema Animação, sendo também desenvolvida a análise de vídeos sobre o cinema de animação. A técnica de *Stopmotion* foi o foco de duas aulas, com a explanação da técnica e a análise de vídeos variados, conforme a proposta de Purves (2011). Os Principais vídeos selecionados foram cenas dos longas-metragens “O Estranho Mundo de Jack” (1993) e o brasileiro “Minhocas” (2013), assim como alguns curtas-metragens e seus respectivos making off disponíveis em canais do YouTube. Discorreu-se sobre a animação *Stopmotion* ou Massa Plástica sendo ela uma técnica inventada nos primórdios da história do cinema e utilizada pela primeira vez no clássico “The Humpty Dumpty Circus”, de Albert E. Smith, realizado em 1898, em que um circo de bonecos ganhava vida diante da tela.

Sobre a produção dos alunos, foram obtidos doze vídeos, com os mais variados temas, sendo que a produção dos roteiros aconteceu com tema livre. Mesmo os alunos que no dia não trouxeram material, possuíam celular em mãos e improvisaram com o que havia em sala de aula, usando o quadro ou mesmo caderno de desenho. Com este dado, concluiu-se que 100% dos alunos participaram da atividade, mesmo que individualmente. Com o tema livre, os vídeos produzidos tiveram como títulos: O tempo, Barbie Girl, Abdução do Fazendeiro, Street Fighter, O Gato, O Frango, Love It, A alegria de uma família, O encontro, Roobot, A corrida maluca e A onda. Para melhor compreensão do trabalho, sugere-se que seja

---

3 Ele consiste num pequeno disco preso a dois cordões em lados opostos. Em cada uma das faces do disco existe uma imagem diferente. Quando o disco é girado pelas mãos do espectador, as duas imagens se fundem em uma única. O taumatoscópio foi um dos mais antigos e populares brinquedos de animação e sua confecção proporciona a experiência da técnica de animação tradicional.

acessado o Blog Professora Arteira<sup>4</sup>, onde todos os trabalhos foram postados na sessão Vídeos. As aulas que se seguiram na fase de Catarse foram marcadas por um clima de empolgação e criatividade, onde esta pesquisadora pode observar seus alunos produzindo e criando ativamente. Alguns utilizaram materiais trazidos de casa, outros foram improvisados, alguns quiseram experimentar a animação em desenho e mesmo aqueles que esqueceram ou inicialmente mostraram resistência ao realizar esta atividade tão diferenciada improvisaram em sala e realizaram com criatividade, prazer e aceitação da proposta.

O primeiro ponto abordado nas discussões no debate após as atividades foi na liberdade de usar o celular, o que gerou uma empatia automática pela atividade, visto que na escola onde o projeto foi aplicado, o uso do celular é proibido em suas dependências. Vários alunos demonstraram interesse não apenas pelo uso do celular mas também pela informática, fotografia, programas de edição e aplicativos de celular. Um aluno apresentou sua pesquisa extraclasse com o Aplicativo Pivot Animator, um aplicativo leve e que trabalha com princípios básicos da animação digital. Vários alunos relataram suas dificuldades quanto à produção dos vídeos, principalmente quanto ao pouco acesso a tais ferramentas. Outro aluno comentou com a turma que ele e seu irmão fazem vídeos caseiros e relatou suas experiências para toda a turma, o que enriqueceu ainda mais todo o processo. Exaltou-se a criatividade dos grupos na produção dos vídeos e os resultados. Alguns vídeos foram postados em páginas pessoais, blogs, redes sociais e canais do Youtube dos próprios alunos. Após toda a pesquisa aplicada e já no fim do ano letivo, alunos da turma dos 7º anos procuraram a professora perguntando se também fariam esta atividade no ano seguinte.

Conclui-se, pois, que a animação pode e deve ser utilizada em sala de aula como recurso pedagógico, mas de maneira consciente e planejada. Que se faz necessário um maior domínio da linguagem cinematográfica, não sendo apenas uma ferramenta superficial, corroborando assim com as teorias e fontes pesquisadas e buscando a modificação da práxis cotidiana já estabelecida no uso do cinema em sala de aula. Nota-se, também, que a exibição das animações promoveu a compreensão e a participação ativa dos alunos, com resultados significativos.

---

4 Disponível no endereço: <http://professorarteira.blogspot.com.br/>

Complementando-se a exibição das animações com as oficinas, e analisando-se a variedade de desenhos feitos pelos alunos, relacionando-os aos temas vistos nas animações, pode-se perceber que a animação se apresenta como um forte recurso educacional e uma estratégia metodológica de ensino lúdica, que ocupa um lugar alternativo (pontual) na escola contemporânea, mas pode vir a se estabelecer com destaque na Educação formal, aproximando o uso das Mídias e das TICS. Alunos e professores não só aprendem mais como se tornam protagonistas de suas obras, criando um conteúdo didático mais concreto e mais instigante.

Na comparação dos resultados dos questionários e do debate realizado com os alunos, percebe-se que após a produção das animações e realização da oficina, registrou-se, inicialmente, significativa melhora no interesse dos alunos pela linguagem cinematográfica. Os alunos que participaram da pesquisa, tanto em suas falas durante a exibição das animações, como também nos debates feitos após as férias, demonstraram que os estímulos visual, auditivo, estético, simbólico e emocional, através das animações, os ajudaram a perceber a importância dos conteúdos repassados e se tornaram mais próximos desta linguagem. Os resultados obtidos corroboram com a questão colocada no início do projeto de que o “vilão” pode se tornar um bom “herói” na sala de aula, sendo o uso do celular permitido dentro de propostas de ensino aprendizagem que o visem como facilitador, como ferramenta ou até mesmo como “a estrela” de uma atividade metodológica. Amplia-se o interesse pelo uso de tal ferramenta e até mesmo pelas mídias e pelas novas tecnologias.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O trabalho desenvolvido permitiu a concepção de novos rumos e perspectivas sobre o ensino de cinema e animação na educação básica formal. Para além da sala de aula, poderá constituir-se como inovação na arte-educação e a sua implementação em contexto educativo uma vez que a concepção desta distribuição se alicerça no princípio de que as TIC devem ocupar cada vez mais um lugar de grande relevo e particular destaque como contributo para o processo de ensino e aprendizagem. Contudo, deveremos, como professores e educadores, ter um certo

cuidado na seleção e utilização desses recursos, não caindo no erro de os utilizar indistintamente e para qualquer situação em contexto letivo. A análise e seleção dessas ferramentas deve ser criteriosa, poderá esta distribuição ser usada como uma inovação de fato e não como um mero recurso adicional que não se revelará relevante para as aprendizagens.

Esta pesquisa não se esgota em si mesma, mas busca abrir possibilidades para novas investigações. Relata-se que o sucesso do projeto coube a prática, aos vídeos produzidos e o que a pesquisadora pode observar nos discentes durante o processo de ensino-aprendizagem. Torna-se difícil transpor em palavras o relato de tal criatividade, diversão e da descoberta de um novo olhar para o cinema e para o uso do celular em sala de aula. Esta práxis foi experienciada e é nela que se faz possível a compreensão da linguagem cinematográfica como transformadora do processo de ensino aprendizagem dos alunos. Essa premissa foi comprovada em sala de aula e se concretiza apenas com a aplicabilidade de projetos similares, ainda em desenvolvimento e que agora estão sendo disponibilizados.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, I. Prefácio. In: COSTA, A. **Compreender o Cinema**. Rio de Janeiro: Globo, 1987.

BARBOSA, A. M. **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. Parecer CEB n. 4/98. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental**. Brasília, DF: MEC/CNE, 1998.

\_\_\_\_\_. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional. Brasília: Senado Federal, Subsecretaria de Edições Técnicas, 2004.

CABRA, F., MARCIALES, G. P. Nativos digitais: ocultamiento de factores generadores de fracaso escolar?. **Revista Iberoamericana de Educación**, n.50, p.113-130, 2009. Disponível em: <<http://www.rieoei.org/rie50a06.pdf>>. Acesso em: 28 out. 2014.

CINEDUC. Disponível em <<http://www.cineduc.org.br/>>. Acesso em: 16 set. 2014.

CINEMA. **História e educação.** Disponível em:

<<http://cinemahistoriaeducacao.wordpress.com/cinema-e-educacao/sobre-cinema-e-educacao/cinema-e-educacao-no-brasil/>>. Acesso em: 16 set. 2014.

DENIS, S. **O Cinema de Animação.** Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

LINO, S. C. **Projetando um Brasil moderno.** Cultura e cinema na década de 1930. Disponível em: <<http://www.ufjf.br/locus/files/2010/02/95.pdfm>>. Acesso em: 16 set. 2014.

LUCENA B. JR., A. **Arte da Animação – Técnica e Estética através da História.** São Paulo: SENAC, 2002.

MORAN, J. M., MASETTO, M., BEHRENS, M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 6. ed. São Paulo: Papirus, 2003.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos novos desafios e como chegar lá.** Campinas: Papirus, 2007.

NEVES, J. L. **Pesquisa Qualitativa – características, usos e possibilidades.** Disponível em: <<http://www.ead.fea.usp.br/cad-pesq/arquivos/C03-art06.pdf>>. Acesso em: 03 dez. 2014.

OSTROWER, F. **Criatividade e processos de criação.** Petrópolis: Vozes, 1987.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares para a Educação Básica Arte.** Curitiba-PR, 2008.

PROFESSORA Arteira Blog. Disponível em:

<<http://professorarteira.blogspot.com.br>>. Acesso em: 03 mar. 2014.

PURVES, B. **Stopmotion.** Coleção Animação Básica. Porto Alegre: Bookman, 2011.

ROQUETTE – PINTO, E. A evolução do Cinema. **Revista do Brasil**, ano I, n.2, julho, 1938.

SERRANO, J.; VENÂNCIO FILHO, F. **Cinema e Educação.** São Paulo: Melhoramentos, 1930.

SILVEIRA, S. A. **Software Livre: a luta pela liberdade do conhecimento.** São Paulo: Ed. Fundação Perseu Abramo, 2004.

TEDESCO, J. C. (Org.). **Educação e Novas Tecnologias: esperança ou incerteza?** São Paulo: Cortez; Buenos Aires: Instituto Internacional de Planejamento de la Educacion; Brasília: UNESCO, 2004.

TEIXEIRA, I.; LOPES, J. **A escola vai ao cinema.** Belo Horizonte: Autêntica, 2003.