

CINEMA DE ANIMAÇÃO EM SALA DE AULA: UMA EXPERIÊNCIA DO PIBID ARTES VISUAIS

JÚLIO HÄRTER REINEHR¹; VITÓRIA BRESSAN DEBOM²; NAUITA MARTINS MEIRELES³; LISLAINE SIRSI CANSI⁴:

¹ Universidade Federal de Pelotas – julioharter97@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – vitoriabdebom@gmail.com

³ Escola Municipal de Ensino Fundamental Olavo Bilac – nauita.martins@gmail.com

⁴ Universidade Federal de Pelotas – lislaine.cansi@ufpel.edu.br

1. INTRODUÇÃO

O presente texto visa relatar a experiência vivenciada no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Federal de Pelotas, no curso de Artes Visuais - Licenciatura, pelos bolsistas Júlio Härter, Vitória Bressan, Helena Soares e Bruno Zeferino. Entre os dias 13 de maio a 17 junho de 2025, desenvolvemos cinco aulas na turma A5C da Escola Municipal de Ensino Fundamental Olavo Bilac, supervisionados pela professora de artes visuais Nauita Martins Meireles e coordenados pela Prof.^a Dra. Lislaine Sirsi Cansi. A escola está localizada no bairro Fragata, na cidade de Pelotas, Rio Grande do Sul.

O tema das cinco aulas versou sobre cinema de animação. No decorrer das aulas, os estudantes elaboraram, por meio da linguagem das artes visuais, animações de forma individual e coletiva. As atividades seguiram de forma processual. Os estudantes foram apresentados, conforme o desenvolvimento das propostas, aos diferentes tipos de animação como *flipbook* e *pixalation*, além da apresentação de um princípio básico com o uso do taumatrópio.

O objetivo das aulas foi desenvolver a capacidade expressiva e narrativa dos estudantes, produzir de forma individual e coletiva, experimentar diferentes formas de fazer através da arte, além de adquirir novas perspectivas acerca das linguagens artísticas (EF15AR01). “Desta forma, os alunos deixam a condição passiva na sala de aula, tornando-se produtores de conteúdo” (BARBOSA, 2012). Barbosa indica nesse trecho que os estudantes devem se deslocar não unicamente como receptores de informação - ouvindo o professor e memorizando os conteúdos - mas que passem a se envolver ativamente no processo de aprendizagem, por meio da criação, investigação e produção do eu e o coletivo.

Nossa principal referência foi a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para os anos iniciais do Ensino Fundamental, igualmente os conhecimentos aprendidos através da disciplina de Introdução à Animação, cursado como matrícula especial, no curso de Cinema de Animação da UFPel. Também dialogamos com os artigos de Márcio Barbosa, Graduando em Design pela UFPE que faz observações em torno das Tecnologias voltadas para a Educação; Anna Rita Sartore, Doutora em Educação pela USP, que utiliza a animação como ferramenta de exploração e criatividade no espaço da educação e Jorge Larrosa, Doutor em Pedagogia pela Universidade de Barcelona, Espanha, que fala sobre o sujeito da experiência é como um território, que deixa marcas e rastros.¹

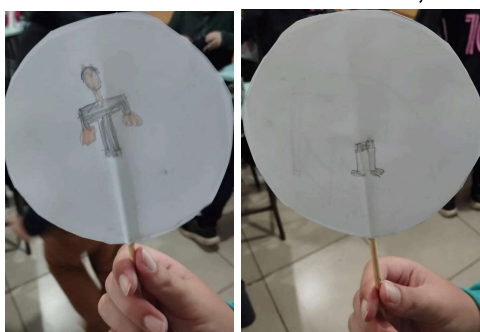
2. ATIVIDADES REALIZADAS

^{1, 2} Bolsistas CAPES

As propostas foram realizadas no decorrer de 5 semanas, sempre às terças-feiras, durante um (1) período de 45 minutos. Os materiais utilizados foram papel e palitos de churrasco, folhas A6, canetinha, lápis de cor, tripé e o celular de um dos bolsistas. Na primeira aula sobre o tema de animação, o bolsista Júlio foi o único que ministrou a aula, junto com a supervisora Nauita.

Introduzimos os conceitos de *taumatrópio* (Figura 1) - trata-se de um disco composto por duas figuras distintas em cada face que, ao ser girado rapidamente, cria a ilusão de que as duas imagens se tornam uma só. Com essa proposta, buscamos que os estudantes compreendessem a teoria da persistência retiniana, para posteriormente percebessem o conceito de frame-a-frame, uma questão importante quando falamos de animação.

Figura 1: *Taumatrópio de um aluno*, aula realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Olavo Bilac, Pelotas, RS.

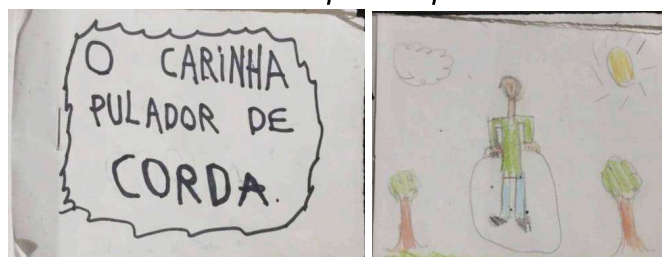


Fonte: Acervo PIBID Artes Visuais

Na segunda e terceira aula, junto aos demais bolsistas, iniciamos o *flipbook* - um livretinho que apresenta uma série de imagens que se alteram de forma gradual a cada página, causando a impressão de que os desenhos estão animados. Iniciamos a aula com o curta-metragem, intitulado *Animando* de 1983, realizado pelo cineasta brasileiro Marcos Magalhães, com o objetivo de explorar a percepção dos estudantes em torno dos diversos métodos de animação tradicional. Fizemos pausas durante a exibição do curta, para abrir discussão com os estudantes sobre as técnicas mostradas ao longo do filme.

Após a abordagem, iniciamos as etapas do fazer artístico, partindo do tema relacionado à memória. No primeiro momento entregamos 12 folhas de tamanho A6 para cada estudante, logo após, abrimos um breve diálogo sobre as possíveis recordações que os alunos poderiam representar no *flipbook* (Figura 2) de 1-2 segundos, visando meios de estratégia de contarem uma história em curto período.

Figura 2: O carinha pulador de corda: *Flipbook de um estudante, relembrando quando pulava corda.*



Fonte: Acervo PIBID Artes Visuais

No entanto, foi adicionado mais uma aula a pedido dos estudantes para a conclusão do exercício, que inicialmente iria durar apenas uma aula, alguns tiveram que refazer o livreto, por questões de terem esquecido o opúsculo em casa e outros queriam trabalhar a finalização dos desenhos na terceira aula. Nessa aula, também mostramos o resultado dos flipbooks para que eles tivessem um vislumbre do que eles são capazes de fazer, como diz Larrosa:

O sujeito moderno se relaciona com o acontecimento do ponto de vista da ação. Tudo é pretexto para sua atividade. Sempre está a se perguntar sobre o que pode fazer. Sempre está desejando fazer algo, produzir algo, regular algo. (LARROSA, 2002 p. 24)

Podemos interpretar o que Larrosa (2002) afirma nessa citação dentro do contexto educacional: o sujeito moderno, ou seja, os alunos, costumam ver tudo como uma tarefa a ser cumprida. A prioridade recai sobre agir e concluir os conteúdos, enquanto o tempo para escutar, refletir ou apenas vivenciar o aprendizado acaba sendo deixado em segundo plano.

Além disso, introduzimos brevemente roteiro para os estudantes, com o objetivo de criar uma narrativa conjunta, onde eles teriam que produzir uma história com um ou mais personagens para a realização da atividade *pixelation*, na aula posterior. Durante essa aula, os alunos se mostraram inseguros com a escolha da temática e das cenas, então resolvemos levar, na última aula, um modelo pré-estabelecido para que eles pudessem adaptar da maneira que preferissem. A temática decidida pela turma foi amizade.

Por fim, na última aula foi trabalhado o conteúdo de *pixelation* (Figura 3), que é uma técnica de animação em *stop-motion* que utiliza atores reais, registrados quadro a quadro (*frame-a-frame*), formando uma sequência animada. Nesta atividade, utilizamos apenas um celular de um dos bolsistas e um tripé. Decidimos junto à turma como seria o roteiro, quais seriam os atores do curta e quais seriam as posições da câmera nas cenas. Após a realização da atividade, os alunos mostraram grande empolgação ao ver o resultado, tanto que eles quiseram fazer mais cenas, que foram introduzidas no final do curta, como cita Barbosa:

A incorporação das técnicas de animação em sala de aula, mais que um modo eficiente de emprego das TDICs, traz novas perspectivas e expectativas ao ambiente de ensino, na medida em que o interesse pelo aprendizado é instigado aos alunos de forma significativa através da motivação que emerge durante todo o processo de elaboração e finalização da animação (Barbosa, 2012, p.11).

Figura 3: Um (1) dos frames do *pixelation* realizados pela turma, este quadro antecipa um abraço de duas colegas surpresas ao verem uma à outra.



Fonte: Acervo PIBID Artes Visuais

Acreditamos que ao se aproximar da área de interesse dos estudantes, contribuímos para a criação de sentido e, consequentemente, aumentamos o engajamento deles nas atividades propostas.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Utilizamos a linguagem do cinema e da animação por ser um tema de interesse entre os estudantes e os professores, outrossim é uma linguagem que explora imagens da cultura visual e da arte, sendo uma ferramenta que possibilita diálogos com as visualidades que fazem parte do cotidiano dos estudantes.

Observamos que os estudantes demonstraram interesse no tema durante todo o percurso, realizaram todas as atividades solicitadas apresentando entendimento sobre os conteúdos e, principalmente na última atividade, se propuseram a fazer mais do que o solicitado.

Esse tema, além de aumentar o repertório dos discentes, contribuiu para o processo de desenvolvimento cognitivo, criativo e imaginativo, pois incentivou os estudantes a serem protagonistas ativos nas produções e instigou a criação de suas próprias linguagens artísticas.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANIMANDO. Direção: Marcos Magalhães. Produção de National Film Board. Canadá, 1983. [s.n.].

BARBOSA, M. C; SANTOS, P. H; ALCOFORADO, M. G; SARTORE, A. R. Educando com design de animação: uma metodologia de ensino e aprendizagem. InfoDesign, **Revista Brasileira de Design da Informação**, São Paulo, v. 9, n. 1, p. 21 – 32, 2012.

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

LARROSA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 19, p. 20-28, jan./abr. 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Ycc5QDzZKcYVspCNspZVDxC/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 9 de agosto. 2025

SARTORE, A. R; BARBOSA, E; SANTOS, P. H. Tecnologias na sala de aula: desenvolvimento de animações no contexto de escolas municipais da cidade de Caruaru-PE. **Revista Reflexão e Ação**, Santa Cruz do Sul, v.21, n.2, p.290-308, 2013.