

PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO STOP MOTION COMO PRÁTICA ARTÍSTICA PEDAGÓGICA PARA AS AULAS DE ARTES

LIVEA LUZEIRO DO CARMO¹; LUCIA HELENA LUZEIRO SILVA²; GISSELE AZEVEDO CARDOZO³

¹Universidade Federal de Pelotas – livealuzeirodocarmo@outlook.com

²Universidade Federal de Pelotas – luzeirolucia@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – gisselecardozo@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A inclusão da tecnologia no ensino tem sido um tema de debate contínuo, no livro *Cibercultura* (LÉVY, 1999), o autor destaca a revolução educacional impulsionada por dispositivos dinâmicos e interativos que atendem tanto professores quanto alunos. Em Freire (2005), em "Pedagogia da Autonomia", ressalta que ensinar vai além de transferir conhecimento, focando na criação de possibilidades para a produção e construção do saber, o que se alinha com o potencial das tecnologias em facilitar o acesso à informação. A rápida mudança da sociedade exige que a escola se adapte, explorando as preferências e interesses dos alunos. A pandemia evidenciou ainda mais a importância do ensino a distância e do celular como ferramenta de apoio, mostrando como este dispositivo, antes visto com resistência para fins pedagógicos, tornou-se essencial para o acompanhamento das aulas remotas.

Com os avanços tecnológicos, os smartphones funcionam como computadores e permitem a criação de animações com aplicativos gratuitos, por exemplo o aplicativo Stop Motion Studio, que emula no celular software que auxiliam a captura de foto sequência para a técnica de animação em stop motion. Que nas redes sociais tem sido usada para fins publicitários e efeitos visuais. Sabe-se que a inclusão tecnológica nas escolas enfrenta desafios, especialmente no ensino público brasileiro. É fundamental que a escola abra espaço pra debater com os alunos a potencialidade do uso do celular nas atividades escolas, visto que recentemente estão restritos seu uso em ambiente escolar. Para as aulas de artes, a animação produzida em celular demonstra um grande potencial para o ensino, especialmente considerando o desinteresse crescente dos alunos por métodos tradicionais de ensino e a diminuição da importância atribuída à disciplina. Diante desse cenário, explorar a criação de animação com o celular como ferramenta, pode ser uma prática artística pedagógica promissora a atrair a atenção da nova geração para as aulas de artes explorando uma arte pouco articulada nas aulas: cinema de animação.

2. METODOLOGIA

Esta pesquisa se configura como quali-quantitativa por possuir tanto o caráter qualitativo que de acordo com Gerhardts não se preocupa com representatividade numérica, mas ao mesmo tempo também tem caráter quantitativo o qual segundo Fonseca considera que a realidade só pode ser compreendida com base na análise de dados brutos. É de natureza básica pois tem como objetivo gerar conhecimentos novos, úteis para o avanço da Ciência, sem aplicação prática prevista (GERHARDT, 2009). E possui o objetivo exploratório pois

partirá de dados bibliográficos obtidos por pesquisas de outros professores-pesquisadores cujo trabalho estejam correlacionados a produção de animação dentro de sala de aula com uso de celular, não especificamente a técnica de stop-motion, mas que apontam as potências do uso da animação na rede pública tanto em auxílio a compreensão de assunto mais abstratos e complexo quanto o próprio fazer artístico que envolveu os alunos na produção das suas animações.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Stop motion é uma técnica de animação que consiste em fotografar quadros individuais para criar a ilusão de movimento, sendo necessários aproximadamente 24 quadros para um segundo de animação, pelo menos as bibliografias de animações clássicas apontam para este padrão, que pode ser alterado para menos frames conforme a escolha estética de executar movimentos menos suaves.

Essa técnica pode utilizar não apenas objetos, mas também atores humanos como modelos, com a possibilidade de adicionar efeitos sonoros, como fala ou música, na pós-produção. Filmes conhecidos como "O Estranho Mundo de Jack" (1993), "A Fuga das Galinhas" (2000), "Coraline e o Mundo Secreto" (2009) e "A Noiva Cadáver" (2005) são exemplos de produções que empregam o stop motion. A técnica também foi utilizada nas aberturas dos seriados "El Chavo del Ocho" e "El Chapulín Colorado" em 1979. Embora diversas vertentes do cinema a utilizem, o stop motion é empregado principalmente em trabalhos de animação.

A popularização da animação stop motion tem crescido devido ao acesso a aplicativos gratuitos que permitem animar desenhos e objetos cotidianos, tornando-a uma ferramenta para a produção de conteúdo digital em redes sociais, inclusive para fins publicitários. Essa acessibilidade oferece aos professores de diversas disciplinas a oportunidade de usar a técnica em seus conteúdos programáticos, permitindo que os alunos criem seus próprios trabalhos usando o celular, promovendo a inclusão no mundo das novas tecnologias de forma criativa e emancipadora. A técnica stop motion pode ser uma aliada no processo de ensino-aprendizagem, pois envolve o aluno ativamente na construção do conhecimento, criando um ambiente de aprendizado lúdico e agradável.

Para compreender a aplicabilidade da animação em sala de aula, não encontrado especificamente em Stop Motion, mas em do tipo animação 2D frame por frame, foram analisados dados obtidos de dois trabalhos de professores-pesquisadores. O primeiro deles, publicado na revista HOLOS em 2020 (CORRÊA, 2020), se descreve uma experiência didática para o ensino de modelos atômicos em aulas de química geral com alunos do 2º ano do ensino médio em Frutal, Minas Gerais. Essa se tratou de ser oficina, que utilizou a criação de flipbooks e a fotografia com celulares, demonstrou ser uma abordagem didática, lúdica e interativa que despertou o entusiasmo dos estudantes, mesmo com uma redução da participação em atividades fora do horário de aula.

Outro trabalho, em Borges (2020) é descrito um curso de animação 2D usando o celular, oferecido em horário oposto ao das aulas para turmas do ensino médio. Apesar de desafios como a desistência de alguns alunos e a falta de canetas touch, os estudantes que permaneceram produziram animações de boa qualidade, demonstrando criatividade e roteiros complexos. Em ambos os estudos, a realização das atividades em horário oposto às aulas impactou a participação, mas a maioria dos alunos aceitou bem as técnicas de animação. Ambos os resultados evidenciam a potencialidade de utilizar a animação como prática pedagógica, e principalmente quando agregado o uso desta nas aulas de artes, onde a

interatividade e a criatividade dos alunos são pontos cruciais, é uma nova abordagem artística que tangenciam as artes estáticas já conhecidas como desenho, escultura, etc., mas com a potencialidade de dá vida a objetos e cenas estáticas.

4. CONCLUSÕES

Em suma, o avanço tecnológico, especialmente a popularização dos smartphones, abriu novas e significativas possibilidades para a educação, transformando o celular de um "vilão" percebido em uma ferramenta pedagógica valiosa. A técnica de animação stop motion, facilitada por aplicativos gratuitos, surge como uma alternativa didática envolvente para as aulas de artes, capaz de capturar o interesse de uma geração cada vez mais conectada digitalmente. O uso do celular para atividades educacionais, quando bem orientada e com propósitos claros, pode fomentar a participação ativa dos alunos na construção do conhecimento, promovendo um aprendizado mais dinâmico e interativo.

A análise de experiências anteriores demonstra que a aplicação da animação em sala de aula, mesmo em contextos interdisciplinares ou com focos distintos, tem o potencial de atrair e engajar a maioria dos alunos. Embora desafios apontados pelos pesquisadores, houve uma boa aceitação geral dos alunos com aprendizado da técnica de animação fornecida. A proposta metodológica de produção de animações stop motion em aulas de artes, com a participação colaborativa dos alunos na criação e decisão de temas, reforça o potencial pedagógico da técnica e o papel do professor como facilitador, evidenciando como a tecnologia pode ser um instrumento de edificação do conhecimento. Mesmo que as atuais circunstâncias seja a restrição do aparelho no escolar, não deixa de ser uma potencialidade na execução de atividades que exijam tempo maior de elaboração sendo feitas fora da escola. Mesmo não sendo abordado um exemplo específico do uso de Stop Motion e nem do uso deste nas aulas de artes neste trabalho, a escolha da técnica que abre espaço pra que os alunos que não sintam “capazes” de desenhar, possam se apropriar de objetos existentes e dali criar narrativas e usar até a si próprios.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORGES, Luiz Antonio Dias. **Desenho animado com uso do celular: praticando arte com tecnologia na escola**. 2020. 107f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Artes - Profartes) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/30351>. Acesso em: 27 mar.

CANALTECH. **O que é stop motion**. 29 jun 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/stop-motion-o-que-e/>. Acesso em: 9 maio 2022

CORRÊA, T. A.; MARTINS, H. L.; MILLAN, R. N.; MARANGONI, A. C. UMA EXPERIÊNCIA DIDÁTICA ATRAVÉS DA FERRAMENTA STOP MOTION PARA O ENSINO DE MODELOS ATÔMICOS. **HOLOS**, [S. l.], v. 6, p. 1–12, 2020. DOI: 10.15628/holos.2020.9986. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/9986>. Acesso em: 27 mar. 2022.

FREIRE, Paulo. 2005. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Terra e Paz.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**: tradução de Carlos Irineu da Costa. Editora 34. 1999.