

RECIFE: UMA CIDADE EM MOVIMENTO ANIMADA PELA TÉCNICA DO STOP MOTION

Maria Amélia da Silva¹

1. Professor – Escola Itinerante de Informática RPA 4 – SE/PR - RECIFE/PE; *mel_asilva@yahoo.com.br

Palavras Chave: *Cidade, Tecnologia, Stop Motion.*

Introdução

Com o avanço tecnológico têm surgido novas formas de comunicação oportunizando uma aprendizagem inovadora que se move continuamente. Surge desta forma a temática da cidade em movimento, entendida aqui como espaço de convivência, de fluxo e de troca de saberes. Temos por objetivo desenvolver no estudante a capacidade de transformar o uso das tecnologias de maneira criativa e de compreender a cidade através desta mesma tecnologia. Para refletir sobre o tema escolhido foi utilizada ferramenta lúdica no desenvolvimento deste projeto a partir da técnica Stop Motion que significa movimento parado, permitindo trabalhar diversos elementos da linguagem audiovisual. A técnica organiza sequência de fotografias para simular o seu movimento. O presente trabalho é o resultado do projeto desenvolvido pela Escola Itinerante de Informática RPA-04 com o intuito de integrar este estudo ao uso das tecnologias como ferramentas pedagógicas a “uma cidade que só quer crescer” (LENINE, 2003).

Resultados e Discussão

O desenvolvimento do projeto envolveu a turma de Tecnologia e Cidadania I, em sua maioria estudantes idosos. A partir da Proposta Pedagógica para os cursos de tecnologia e do Programa de Robótica na Escola o projeto contemplou o editor de texto e o de vídeo - Movie Maker, além de internet. Este projeto foi desenvolvido utilizando o computador, o Lego ZOOM, o celular e a câmera digital em atividades práticas de animação a partir da técnica Stop Motion. Os estudantes realizaram interpretação do texto Minha Cidade (Menina dos Olhos do Mar) de Lenine, construção em meios digitais de Story Board com histórias vivenciadas por eles na cidade, montagem de cenas utilizando o Story Starter, captura de imagens, produção e edição de vídeo animação utilizando o Stop Motion, no Movie Maker. No final do projeto foi organizada uma exposição com os vídeos produzidos.

No projeto didático os estudantes puderam além do acesso ao mundo digital compreender a cidade como

espaço de fluxo que possibilita a troca de saberes e de transformar o uso das tecnologias de forma criativa através de várias ferramentas utilizando o Stop Motion. A inserção destas ferramentas em sala de aula de forma integrada contribuiu para apropriação do conhecimento de maneira significativa e colaborativa desde o roteiro, fotografia, som e produção, compondo dessa forma uma linguagem audiovisual, permitindo refletir sobre a cidade, como uma cidade educadora e tecnológica. Dessa forma os estudantes refletiram também sobre possíveis ações de intervenção que possam garantir os benefícios que a tecnologia pode oferecer. Acreditamos que os resultados alcançados na execução do projeto contribuíram ainda para formação de um pensamento crítico e da valorização pessoal e coletiva. Como produto final deste trabalho, obtivemos produções de vídeos em que os estudantes são protagonistas das histórias encenadas.

Conclusões

Tendo em vista os resultados apresentados foi possível observar no processo avaliativo que os estudantes quando estimulados em utilizar as atuais tecnologias de forma lúdica são capazes de transformar o uso das tecnologias de forma criativa. O projeto permitiu utilizar diversas linguagens tecnológicas tornando assim, as aulas mais atraentes e as produções realizadas de forma colaborativa e autoral. Portanto, entendemos que esse processo educativo possibilitou compreender a cidade como um espaço de conexão permanente. Esperamos que este projeto venha contribuir para ampliar as possibilidades de aprendizagem dos estudantes em todos os espaços da cidade.

Agradecimentos

Aos estudantes e a Escola Itinerante de Informática RPA 4.

Referências:

LENINE, Minha Cidade (Menina dos Olhos do Mar). 2003.

www.animaescola.com.br/br/documentos. Acesso em: 24/11/15.

<http://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-htm>.

Acesso em 26/11/2015.