

Ilustrando e criando animação digital: um novo olhar na sala de aula

*Maria G. de Albuquerque¹, Tereza Ana P. Medeiros,² Rosângela N. Lins³
mariagomesalbuquerque@gmail.com

Palavras Chaves: Arte, animação, Aprendizagem lúdica.

Introdução

Uma nova Lei, Cinema e Educação: a lei 13.006/14 obriga que todas as escolas de educação básica exibam duas horas de cinema nacional por mês como componente curricular complementar, integrado à proposta pedagógica da escola.

Nós professores da Unidade de Tecnologia e Cidadania (UTEC) Santo Amaro, resolvemos trabalhar a lei, com os nossos estudantes de forma lúdica, conhecendo e discutindo a mesma, como também construindo pequenos vídeos utilizando a linguagem audiovisual.

Pois sabemos que desde os primórdios de sua existência o homem sentiu a necessidade de se expressar, através de pinturas rupestres retratando seu cotidiano, registrado nas paredes das cavernas esse desejo de comunicação, que é uma necessidade inerente ao ser humano.

Animação, do latim *animare*, "dar vida a". É a técnica que dá a ilusão de movimento em imagens estáticas devido a um fenômeno óptico chamado persistência da visão.

As técnicas utilizadas em algumas pinturas rupestres demonstram que a ideia de representar movimentos já estava presente em nossa imaginação desde esse período.

Nos dias atuais a fascinação em representar a realidade através da linguagem audiovisual só aumentou e as técnicas de registro de movimento a partir de imagens paradas se aperfeiçoaram cada vez mais, tornando a linguagem audiovisual uma ferramenta muito importante em sala de aula, para que o estudante compreenda a arte de fazer cinema.

Portanto o projeto teve como objetivo, conhecer a lei sobre o cinema na escola. E desenvolver as técnicas de animação e construção de pequenos vídeos, utilizando as tecnologias da linguagem audiovisual e como ela pode contribuir com novas aprendizagens significativas na escola.

Resultados e Discussão

Os estudantes desenvolveram autonomia para produzir narrativas audiovisuais utilizando algumas técnicas de animação de forma a expressar sua realidade, imaginação e sentimentos tais como: construção de um roteiro e discussão sobre o mesmo. E através da ferramenta Paint; representaram um trecho da música "A bola" interpretada por Moraes Moreira e produziram uma animação a partir deste desenho;

Com o poema "Pela Janela" de Ricardo Azevedo, os estudantes fizeram outra animação utilizando desta vez o Tuxpaint. E a partir de um roteiro construíram uma animação utilizando a ferramenta Pivot.

O projeto foi finalizado com uma socialização de uma mostra das produções dos estudantes para toda a escola.



Fig 1 estudantes utilizando o Paint para representar a música "A bola"



Fig. 2: estudantes produzindo Flipbook



Fig. 3: estudantes produzindo Storyboard



Fig. 4: cena da animação "Cidade Cinza"



Fig. 5: cena da animação "O menino e o pássaro"

Conclusões

O projeto realizado na Unidade de Tecnologia na Educação e Cidadania Santo Amaro, criou possibilidades de acesso a esse conhecimento.

Diante dos trabalhos realizados observou-se que os objetivos foram alcançados, pois os estudantes demonstraram compreender as técnicas utilizadas na linguagem audiovisual e perceberam a animação como forma de expressão artística podendo assim produzir narrativas que expressaram sua realidade e sentimentos de forma criativa e autônoma, contribuindo assim com sua aprendizagem

Referências

MENDES, Antonia (org.) HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO. Disponível em : <<http://www.recife.pe.gov.br/unirec/mod/folder/view.php?id=265>>. Acesso em 30/11/2015

Cinema nacional obrigatório nas escolas: a lei nº 13.006: Disponível em: <http://www.telabr.com.br/noticias/2015/04/08/cinema-nacional-obrigatorio-nas-escolas-a-lei-no-13-006-e-o-cinema-nacional-em-sala-de-aula-antes-durante-e-depois/> Acesso em 30/11/2015

¹Professora da Secretaria de Educação do Recife-PE

²Professora da Secretaria de Educação do Recife-PE

³Professora da Secretaria de Educação do Recife- PE