

## **Prática pedagógica com celular e *Stop-motion* em interdisciplinaridade com Artes**

**Neliane Alves de Freitas<sup>1</sup>, Ítalo Weyder Teles Marinho<sup>1</sup>,  
Marcos Paulo Nascimento dos Santos<sup>1</sup>, Olavo Nylander Brito Neto<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amapá  
Rodovia BR 210 KM 3, s/n - Bairro Brasil Novo. CEP: 68.909-398

neliane-alves@outlook.com, italoweyder@gmail.com,  
marcos.ns001@gmail.com, olavo.brito@ifap.edu.br

**Abstract.** *Considering that the phone is interfering in the process of teaching and learning in the classroom, causing the lack of attention of students in the subjects studied, this work suggests a proposed use of mobile devices in the room presenting the Supervised Internship intervention results performed in a state school, with students of the 3rd year of high Regular Education. The results show as a viable alternative to the use of mobile devices in the classroom as a means of production and adaptation of knowledge.*

**Resumo:** *Considerando que o celular tem interferindo no processo de ensino e aprendizagem em sala de aula, provocando a falta de atenção dos alunos nas disciplinas cursadas, este trabalho sugere uma proposta de utilização de dispositivos móveis em sala apresentando os resultados da intervenção do Estágio Supervisionado realizado em uma escola estadual, com os alunos do 3º ano do Ensino Médio Regular. Os resultados apontam como uma alternativa viável a utilização de dispositivos móveis em sala de aula como mecanismo de produção e adaptação de conhecimento.*

### **1. Introdução**

A atual realidade escolar dispõe de alunos que detêm saberes múltiplos acerca da tecnologia e celulares utilizando inúmeros aplicativos e inúmeras funcionalidades antes observadas apenas nos computadores. O que é visto por muitos como forma de dispersão na sala de aula, oportuniza-se desenvolver nos alunos o interesse de usá-lo em sala de aula como meio pedagógico em prol do seu aprendizado.

A comunicação visual tornou-se um elemento de leitura central, que propicia aos alunos e educadores trabalhar a multidisciplinaridade em sala de aula, podendo ser realizada através de gráficos, fotografias, desenhos, vídeos, entre outros. Então, a comunicação é o meio fundamental de ligação entre as pessoas (FERNANDES, 2001).

Essa prática, surgiu como uma ação interessante ao ser aplicada como atividade de Estágio Supervisionado, onde se busca transmitir conhecimentos utilizando ferramentas que o aluno utiliza no seu dia-a-dia, apresentando-lhe utensílios para a aprendizagem e ofertando novas formas de estudos por meio desses aparatos eletrônicos.

Diante das inúmeras possibilidades que a informática proporciona, optou-se por desenvolver este trabalho com técnicas de *Stop-Motion* (Priebe, 2007) na produção de curta metragem, com alunos do Ensino Médio, em uma escola pública, correlacionando com o conteúdo de Expressionismo Abstrato, possibilitando interdisciplinaridade na

disciplina de Artes e enfatizando o conteúdo proposto, utilizando o telefone celular e mais outros aparatos tecnológicos para a produção.

Este trabalho, alinha-se a Lei Estadual nº 152/2015 (BRASIL, 2015) que limita a utilização de aparelhos eletrônicos em salas de aula para fins pedagógicos. Ressalta-se que o aproveitamento de tecnologias emergentes no contexto educacional, como o uso de *smartphones* como ferramentas de práticas educacionais, possibilita minimizar a dispersão em sala de aula. A realização desse projeto é adotada como ferramentas para construir, produzir e socializar o conhecimento com a comunidade escolar, aproximando os recursos tecnológicos a realidade dos alunos.

## 2. Metodologia

A Escola Estadual Professora Esther da Silva Virgolino foi selecionada para a realização deste trabalho, localizada em uma região periférica da Cidade de Macapá – AP. Optou-se por essa escola devido o baixo poder aquisitivo dos alunos participantes, uma vez que pretendia-se com a prática, a utilização dos recursos tecnológicos pertencentes aos alunos. Dos 20 alunos participantes apenas 2 não possuíam aparelho celular (*smartphone*).

Essa ação originou-se a partir do Estágio Supervisionado no Ensino de Informática em uma turma do 3º ano do Ensino Médio Regular, no período noturno, momento esse, essencial para que o graduando possa correlacionar teoria e prática, pondo em ação os conteúdos aprendidos nos componentes curriculares já cursados de natureza científico-cultural conforme prevê a Resolução do MEC (BRASIL, 2002), tornando-se relevante ao desenvolvimento de competências indispensáveis à atuação pedagógica responsável, dessa forma foram iniciadas as observações na turma.

No contato inicial foi aplicado um questionário com o intuito de conhecer o perfil dos alunos, para desenvolver estratégias na manipulação do telefone celular em sala de aula além de identificar a presença de dispositivos móveis no dia-a-dia do estudante e como ele utiliza essa ferramenta na classe.

Dessa forma, foi desenvolvida uma oficina em sala de aula apresentando o aplicativo *Estúdio Stop Motion* (Cateater, 2016), como recurso utilizável em dispositivos móveis na criação de vídeos com a técnica de *Stop Motion*. A técnica baseia-se no posicionamento sequenciado das fotografias, com o objetivo de dar movimento as imagens, o celular é posicionado em um ponto fixo sendo movido apenas o objeto da imagem, com movimentos delicados. O *stop motion* é uma técnica cinematográfica simples de fácil aprendizado, de custo baixo e não exige muito conhecimento técnico.

O aplicativo está disponível para *download* nas principais lojas virtuais (*Google Play, App Store, Microsoft Store*) das plataformas de celulares, possuindo a versão gratuita que dispõe de recursos básicos e a versão paga que comporta recursos melhorados. Optou-se pela utilização da versão gratuita, considerando a acessibilidade aos alunos participantes e a realização do projeto sem ônus aos participantes, complementado com outros *softwares* para a edição do vídeo, como: o Blender (Blender Foundation, 2016) para juntar, renderizar e adicionar áudio no vídeo; Audacity (Audacity, 2016) para recortar o áudio; e o Microsoft (2016) para criação de créditos.

A turma foi dividida em grupos e a partir da abordagem sobre a temática realizada em sala começaram a produção utilizando materiais como: cartolina, caneta hidrocor, lápis

de cor, entre outros utensílios. Utilizando como ferramenta para a captura de imagem, o celular. Na primeira atividade, o tema de produção ficou livre, uma forma encontrada de aguçar a criatividade do grupo, além de identificar a capacidade de produção de cada aluno.

Respeitando o planejamento e conteúdo da disciplina envolvida, foi definido como tema de produção o poema Rosa de Hiroshima de autoria de Vinicius de Moraes interpretado por Ney Matogrosso, que faz uma crítica a destruição provocada pela explosão da bomba atômica na cidade de Hiroshima, no dia 6 de agosto de 1945, durante a 2ª Guerra Mundial.

Optou-se por utilizar desenhos em papel para fazer a sequência de fotos, os alunos dividiram as tarefas e foram auxiliados pelos mediadores da oficina. Após as gravações, as manipulações de cenas foram editadas pelos alunos sob a orientação dos autores deste trabalho e apresentado para a classe. O resultado final está disponível no endereço eletrônico <https://www.youtube.com/watch?v=sDP63NrFBt0>. Pois, considera-se importante a disseminação de feitos como esse, afim de incentivar ações como essa e deixar como fonte de consulta para trabalhos futuros.

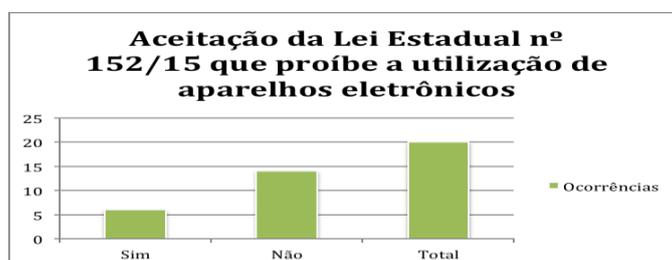
### 3. Resultados e Discussão

Foi disponibilizado um segundo formulário, questionando a manipulação do celular em sala e obtendo um feedback sobre a atividade realizada. O primeiro questionamento foi sobre a utilização do celular em sala (Ver Figura 1), demonstra que dos 20 alunos entrevistados, 12 já utilizavam o telefone em sala de aula para efetuar pesquisas na *internet* relacionadas o conteúdo da matéria, aplicativos como a calculadora, a câmera e o gravador de voz. Apenas 2 alunos afirmaram que utilizam para acessar redes sociais e fazer pesquisas e o restante não utilizam o celular durante as aulas.



Figura 1. Entrevista sobre a utilização do celular em sala de aula

Em entrevista com a docente, observou-se que a maioria dos alunos não estão em consonância com a Lei Estadual nº 152/15 (Ver Figura 2) que estabelece a proibição do uso de dispositivos móveis e outras tecnologias em sala de aula, uma vez que utilizam o dispositivo para fins pessoais. Ao questionar, os alunos relataram que levam o celular para as aulas por motivos pessoais, como contato com os filhos, trabalho e emergências.



**Figura 2. Aceitação da Lei Estadual nº 152/15 que proíbe a utilização de aparelhos eletrônicos.**

Das respostas obtidas sobre a prática realizada (Ver Figura 3) os alunos em sua maioria consideraram excelente a proposta da produção de curtas metragens com as técnicas de *Stop Motion* através do celular, considerado como uma alternativa agradável e prática na produção de pequenos vídeos. A única resposta negativa, diz respeito ao não atendimento da expectativa do aluno, no entanto, achou a proposta muito boa.



**Figura 3. Aceitação da prática adotada**

Estes dados permitem dizer que os celulares possuem um grande potencial de uso em sala de aula, hoje transformados em microcomputadores portáteis, nas mãos dos alunos, que devem e precisam ser aproveitados de maneira sistemática e estruturada em potencialidades pedagógicas. Quando utiliza-se em sala de aula ferramentas tecnológicas possibilitam ao aluno novas formas de aprendizagem e interação. Percebe-se que todas as etapas da produção dos curta metragens com as técnicas de *Stop Motion* possibilitou aos alunos vários estágios de aprendizagem, como a organização, o comportamento em atividade em grupo, o planejamento da atividade, além de apresentá-lhes ferramentas até então desconhecidas.

Dessa forma, o celular contribui de forma significativa para o aprendizado do educando, o mesmo necessita apenas de incentivo a usá-lo de forma correta em sala de aula e o professor precisa adaptar-se as inovações desenvolvendo aulas que promovam o uso pedagógico do celular, sendo este uma proposta diferenciada de trabalho rompendo com o tradicionalismo de lousa e quadro implementado há muito tempo.

A escola como ambiente de formação de cidadãos pode estar correndo um grande risco ao invés de abraçar o bem que pode vir destas oportunidades tecnológicas enquanto procura evita-lo, a tecnologia tende a despertar no jovem a curiosidade, uma vez que inovação desperta atenção.

#### **4. Conclusões**

As práticas pedagógicas efetuadas por intermédio do Estágio Supervisionado no Ensino de Informática II, revelaram-se primordiais para a formação de novos professores, onde o acadêmico tem o contato com a realidade escolar e depara-se com os “nascidos na era digital” permitindo-lhe conhecê-los e de certa forma familiarizar-se com a o seu âmbito de trabalho futuramente, tendo a oportunidade de crescer profissionalmente com as experiências adquiridas no ambiente escolar.

Em face dos resultados expostos neste estudo verificou-se, que a comunicação visual realizada através das técnicas de *Stop Motion* na execução do Estágio Supervisionado despertou nos alunos interesse na realização da atividade, fazendo com que eles

absorvessem o conteúdo de forma mais dinâmica e interativa, nesta atividade eles produziram o próprio conhecimento com base no que foi visto em sala.

As transformações no cenário educacional são constantes, para isso os professores devem desenvolver e utilizar mecanismos inovadores que estejam em consonância com a realidade do aluno, promovendo cada vez mais o seu desenvolvimento intelectual e suas possibilidades de conhecimento, preparando-o para a sociedade onde está inserido através dos instrumentos que ele utiliza no dia-a-dia.

Pretende-se futuramente expandir com novas práticas aos demais componentes curriculares, visando promover um evento de integração e socialização dessas práticas na escola, não limitando somente ao uso de aparelhos celulares, mais explorando toda a estrutura da escola.

## 5. Referências

- Audacity (2016). Site oficial. Acessado em Fevereiro de 2016. Disponível em: <<http://www.audacityteam.org/>>.
- Blender Foundation (2016). “Página oficial da ferramenta Blender”. Acessado em Fevereiro de 2016. Disponível em: <[www.blender.org/](http://www.blender.org/)>.
- BRASIL. (2002) Ministério da Educação. Resolução CNE/CP nº 2. “Institui a duração e a carga horária dos cursos de licenciatura, de graduação plena, de formação de professores da Educação Básica em nível superior”. Brasília. DOU 04.03.2002.
- \_\_\_\_\_. (2015) “Regulamenta a utilização de aparelhos celulares e equipamentos eletrônicos nas salas de aulas, bibliotecas e outros espaços de estudos das instituições de ensino públicas e/ou particulares localizadas no Estado do Amapá”. DOU 10.5.2006. Projeto de Lei Nº 0152/15-AL. Estado do Amapá. Acessado em Maio de 2016. Disponível em: <[www.al.ap.gov.br/ver\\_texto.php?iddocumento=58307](http://www.al.ap.gov.br/ver_texto.php?iddocumento=58307)>.
- Cateater (2016). “Aplicativo Estúdio Stop Motion”. Acessado em Fevereiro de 2016. Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=en>>.
- Fernandes, M. E. D. S. (2001). Comunicação visual. Acção de Formação A27 – “Educação e Cultura Visual”. Acção nº 18/2001 – Prof2000. Centro de Formação de Penalva e Azurara. Acessado em Maio de 2016. Disponível em: <[www.prof2000.pt/users/mglfm/formandos/Euarda/Euarda.htm](http://www.prof2000.pt/users/mglfm/formandos/Euarda/Euarda.htm)>.
- Microsoft (2016). “Página oficial da ferramenta Movie Maker”. Acessado em Fevereiro de 2016. Disponível em: <<http://windows.microsoft.com/en-us/windows/movie-maker>>.
- Priebe K. A. (2007). “The Art of Stop-Motion Animation”, Boston, Massachusetts: Thomson Course Technology PTR, 2007, ISBN 9781598632453.