



Licenciatura em
**ARTES
VISUAIS**
com ênfase em
DIGITAIS

Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE
Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia

Animação Tradicional para o Ensino Fundamental: benefícios para a sala de aula

Marilindi Leal Venturin

Ilhéus
2021



MARILINDI LEAL VENTURIN

Animação Tradicional para o Ensino Fundamental: benefícios para à sala de aula

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Artes Visuais.

Orientador: Rafael Lira

Ilhéus
2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M336a Venturin, Marilindi Leal
 Animação Tradicional para o Ensino Fundamental: benefícios para a sala de aula / Marilindi Leal
Venturin. - 2021.
 35 f. : il.

 Orientador: Rafael Pereira de Lira.
 Inclui referências e apêndice(s).

 Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco,
Licenciatura em Artes Visuais, Recife, 2021.

 1. Animação Tradicional. 2. Ensino de animação.. 3. Produção de animação. I. Lira, Rafael Pereira de,
orient. II. Título

CDD 700

FOLHA DE APROVAÇÃO

Marilindi Leal Venturin

Animação Tradicional para o Ensino Fundamental: benefícios para à sala de aula

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Artes Visuais.

Aprovada em __/__/____ (data da apresentação)

Banca Examinadora:

Rafael Lira (UFRPE)
Presidente e Orientador(a)

Alberes Vasconcelos Cavalcanti (UFRPE)
Examinador(a)

Felipe de Brito Lima (UFRPE)
Examinador(a)

Dedico este trabalho à minha mãe,
Cristiane, quem me ensinou que sonhos
se realizam!

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família e a todos que me apoiaram nessa caminhada, principalmente a Deus que me cercou de tantas pessoas boas e que me desejaram o melhor. Para essas pessoas digo que as minhas conquistas também são de vocês.

Por fim gostaria de expressar minha gratidão a meu noivo, meu melhor amigo, que sempre me apoiou e nunca me desanimou, que em nossa jornada juntos possamos obter cada vez mais conquistas!

RESUMO

Este trabalho busca analisar a percepção dos professores na utilização da animação tradicional em sala de aula que atuam no Ensino Fundamental, auxiliando nos processos de ensino e de aprendizagem. A partir da pesquisa bibliográfica foi possível identificar os benefícios da utilização da animação como ferramenta didática para ser aplicada em sala de aula. Com esse embasamento teórico, foram indicadas metodologias e parâmetros para ferramentar os profissionais com informações e conhecimentos de como trabalhar com os alunos a produção de uma animação tradicional, permitindo a realização das suas próprias produções. De forma prática, através de questionários digitais e da produção de vídeos, foi apontado os benefícios da utilização da animação em sala de aula e pontuado as etapas de aplicação para os docentes, abordando os conceitos e passos básicos para elaborar uma animação tradicional. Os dados e as análises desse trabalho foram coletados através de questionários digitais e material virtual que alcançaram professores atuantes no Ensino Fundamental. Todo o planejamento, desde os estudos apresentados até a produção do material de apoio para os professores, serviu para analisar quais as contribuições da animação tradicional e sua aplicação como ferramenta metodológica em sala de aula. Também é destacado a utilização dos aplicativos afim de facilitar as criações de animações.

Palavras-chave: Animação Tradicional. Ensino de animação. Produção de animação.

ABSTRACT

This study pursues to present the perception of the teachers of using traditional animation in the classroom for teachers who acts in Elementary School, helping in the teach-learning process. From the bibliographic research, it was possible to identify the benefits of using animation as an educational tool to be applied in the classroom. Through the theoretical foundation, methodologies and parameters were indicated to rig professionals with information and knowledge of how to work with students in the production of a traditional animation, allowing the realization of their own productions. In a practical way, through digital questionnaires and video production, was pointed the benefits of using animation in the classroom were punctuate out and the stages of application were pointed out for the teachers, addressing the basic concepts and steps to develop a traditional animation. Data and analysis of this work were collected through digital questionnaires and virtual material that reached theachers working in Elementary School. All planning, from the studies presented to the production of a support material for teachers, will serve to analyze the contributions of traditional animation and its application as a methodological tool in the classroom. It is also highlighted the uses of applications in order to facilitate the creation of animations.

Keywords: Traditional animation. Teaching of animation. Production of animation.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 OBJETIVOS	12
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	12
4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	16
4.1 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA	16
4.2 QUESTIONÁRIO INICIAL COM PROFESSORES	18
4.3 COMO INICIAR UMA ANIMAÇÃO?	18
4.4 ANÁLISE DOS RESULTADOS	20
5 CONCLUSÃO	24
REFERÊNCIAS.....	26
APÊNDICE A.....	28
APÊNDICE B.....	31

1 INTRODUÇÃO

No processo da aprendizagem artística, desenvolver aspectos das sensibilidades, das emoções e da criatividade nos permite interagir melhor e fortalecem os significados nos estudos. Os desafios para inovar devem fazer parte do ensino para despertar nos alunos a integração nas suas produções. No contexto escolar citamos autores como Fernandes (2010), Milliet (2014), Sartore (2013), Vieira (2008) e White (2006) que destacam como as ferramentas tecnológicas, a rápida disseminação das informações e os meios de comunicação interferem na formação de crianças e jovens, assim como influenciam na produção artística.

Os componentes curriculares contribuem para a análise e reflexão de mundo quando o diálogo e as expressões individuais e/ou coletivas são produzidos, respeitando as linguagens e a troca de conhecimentos.

A Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2018, p. 193) destaca que a aprendizagem de Arte precisa alcançar a experiência e a vivência artística como prática social, permitindo que os alunos sejam protagonistas e criadores. Dessa forma o componente Arte perpassa por todos os outros componentes à partir do momento em que a produção artística se torne uma prática facilitadora dos processos de ensino e aprendizagem. Para desenvolver o alcance diverso que a Arte possui, ao direcionarmos as produções utilizando recursos digitais percebe-se que há, ainda, um distanciamento da prática dos professores que atuam com os alunos em idade escolar. Nesse contexto, temos o desafio de envolver o ensino da Arte com ênfase em digitais através de produções artísticas que destaque essas ferramentas nas diversas ações escolares.

Neste trabalho são abordados os benefícios da animação tradicional e como o docente pode utilizar esse recurso em sala de aula. Para promover essa prática esta pesquisa utiliza a animação tradicional como um processo criativo direcionando aos professores que atuam com alunos do Ensino Fundamental.

A definição da animação é alegria, disposição e energia, mas esse termo também significa a arte de criar movimentos através de uma ilusão ótica. Através de meios técnicos como o cinema, o vídeo, o computador ou até mesmo com aparelhos simples e engenhosos, é possível criar uma ilusão de movimento que nem sempre precisam corresponder à realidade que conhecemos (MAGALHÃES, 2015).

Neste trabalho destacamos a Animação tradicional como a apresentação de uma sequência de imagens estáticas que cria a ilusão de movimento no momento da projeção sendo possível obter essas imagens através de fotografias de uma imagem desenhada (VIEIRA, 2008). Dessa forma desperta a criatividade de forma dinâmica e possibilita a abordagem de diversos temas. É uma linguagem audiovisual, que permite a interpretação de quem assiste (MILLIET, 2014).

Nesse contexto este trabalho é pautado na problemática de como a animação tradicional contribui para as ações aplicada na sala de aula. São destacados os incentivos necessários para a produção das animações, disponibilizando ao longo deste trabalho uma consulta inicial e final aos professores com questionários sobre o envolvimento individual com a produção de animação. Também foi produzido um vídeo didático pela discente, que serviu de apoio visual para os exemplos abordados e o registro final de como esse planejamento pode auxiliar os professores nos processos de ensino e aprendizagem. As orientações são referenciadas com o uso da animação tradicional em sala de aula, abordando os conceitos e etapas básicas para entender seus processos e funcionamentos, também é contado com o apoio de recursos digitais, como aplicativos de celular, para finalizar e processar as animações.

A partir da pesquisa realizada foi feita uma análise das possíveis contribuições metodológicas que essas ferramentas oferecem aos processos de ensino e aprendizagem.

Sendo assim, acreditamos que esse trabalho pode contribuir com dados relevantes para incentivar os professores a desenvolverem suas práticas de ensino envolvendo o componente curricular Arte utilizando meios digitais, alcançando crianças e jovens do Ensino Fundamental.

O índice de estudantes que utilizam recursos tecnológicos para a realização de trabalhos acadêmicos é inegável, entretanto esse processo de utilização das tecnologias nas escolas cresce devagar e timidamente (SARTORE, BARBOSA e SANTOS, 2013). Nesse contexto podemos destacar que a causa dessa falta de agregação dos recursos digitais à educação formal vem pela falta de preparo recebido pelos docentes, sendo assim se faz necessário uma forma de motivar os profissionais da educação, apresentando meios de utilizar essas ferramentas em sala de aula através da metodologia de animação.

A motivação deste trabalho deve-se pela utilização da animação em sala de aula, uma vez que esse recurso estimula a criatividade e o senso crítico dos alunos.

De acordo com Xavier (2015) a animação tem o poder de transformar nossos pensamentos em arte, então, realizar os processos necessários para fazer o produto final, a animação, competem com a promoção da reflexão, pensar de forma lúdica e imaginativa. Tudo isso é possível, pois a animação possui um campo de aplicação vasto, Sartore, Barbosa e Santos (2013) pontua em seu trabalho as diferentes situações para se utilizar a animação:

Devem ser utilizadas animações para tratar (1) conteúdos considerados complexos; (2) conteúdos formados por ações e movimentos que correm em um espaço de tempo; (3) conteúdos que exigem memorização; (4) conteúdos capazes de estabelecer uma interação nas ações; (5) situações em que a prioridade é motivar o estudante por meio de uso de diferentes recursos; (6) conteúdos que podem ser transformados em narração. (SARTORE, BARBOSA e SANTOS, 2013, p. 297).

Alcançando a diversidade de situações e de conteúdo, a animação torna-se uma ferramenta indispensável para ser desenvolvida em sala de aula, validando todo este estudo como fonte de dados para o público escolar.

A falta de conhecimento dos profissionais da educação referente a utilização das ferramentas tecnológicas em sala de aula de forma prática, distancia os planejamentos escolares do uso desses recursos. Com isso, este trabalho foi norteado pela problemática de como a animação tradicional pode contribuir para as ações aplicada na sala de aula, verificando a necessidade de elaborar um vídeo explicativo afim de nortear os professores sobre a temática animação tradicional e seus benefícios em sala de aula.

Esse trabalho se justifica, pois, serve de incentivo para os docentes da educação básica e estimula um ensino de forma diferenciada acerca dos conteúdos abordados em sala através da animação. Complementando as ações formativas sobre a abordagem do tema, realizamos a produção de um vídeo explicativo envolvendo a elaboração de uma animação, este material serve para alcançar cada vez mais profissionais da educação, uma vez que servirá como um conteúdo didático na formação dos professores.

2 OBJETIVOS

Destacamos como objetivo geral analisar a percepção dos professores que atuam no Ensino Fundamental sobre os benefícios da utilização da animação tradicional em sala de aula. Para alcançar esse objetivo selecionamos três objetivos específicos que complementam as ações em prol da produção deste trabalho:

- Desenvolver conteúdo educacional sobre animação para formação de professores.
- Discutir os benefícios da animação nos processos de ensino e aprendizagem.
- Desenvolver o uso da animação nos planejamentos das aulas dos professores.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Foi realizado um levantamento dos estudos relacionados aos benefícios da animação e sua aplicação em sala de aula, levando em conta pesquisas já realizadas envolvendo esse tema. Considerando a influência dos meios digitais em nosso cotidiano, coletamos informações de pesquisadores que se propuseram a aplicar as ferramentas digitais de forma didática através da animação tradicional.

A BNCC (BRASIL, 2018) apresenta o componente curricular Arte através das linguagens: Artes visuais, Dança, Música e Teatro. Ao definir as Artes visuais como processos e produtos artísticos e culturais, nos diversos tempos históricos e contextos sociais, que têm a expressão visual como elemento de comunicação, percebe-se que devem ser explorados a diversidade da Arte e suas transformações na utilização de matérias, inclusive os recursos tecnológicos. O documento ainda ressalta:

As Artes visuais possibilitam aos alunos explorar múltiplas culturas visuais, dialogar com as diferenças e conhecer outros espaços e possibilidades inventivas e expressivas, de modo a ampliar os limites escolares e criar novas formas de interação artística e de produção cultural, sejam elas concretas, sejam elas simbólicas. (BNCC, 2018, p. 195).

Nesse contexto promover momentos de produções artísticas envolvendo a animação tradicional em qualquer componente curricular, valoriza-se a necessidade da integração da cultura digital e suas contribuições metodológicas em sala de aula.

Com o acesso cada vez maior, principalmente de crianças e jovens aos meios digitais, precisamos integrar as ferramentas tecnológicas em produções artísticas que ajudarão a desenvolver habilidades e competências relacionadas a leitura de mundo através do ensino da Arte (MILLIET, 2014). É notório que as tecnologias estão cada vez mais vinculadas à imagem, sendo o principal meio de comunicação através de propagandas com as notícias, histórias narradas, filmes, novelas, desenhos animados, seriados, entre outros, e toda essa produção alcança o público jovem. O uso dos computadores, smartphones ou notebooks fazem parte da vida dos jovens e crianças que acessam sites com jogos e informações diversas, criando rotinas onde o uso dos aparelhos tecnológicos torna-se constante. Destacamos a amplitude do uso do smartphone, pois abarca uma ação mais contínua através do acesso às redes sociais, aplicativos, troca de informações e mensagens.

Pode-se dizer que vivemos hoje uma audiovisualização da nossa cultura impactando as relações que as crianças têm com o conhecimento pela presença da imagem em seu processo de formação (FERNANDES, GATO e CORDEIRO, 2010). Carregando todas as suas vivências e conceitos, trabalhar esse tema em sala de aula, permite compreendermos como as crianças lidam com a leitura de imagem e o acesso às informações.

Do tempo dos homens da caverna é percebido em suas pinturas o desenho dos animais com várias pernas, demonstrando o movimento realizado por eles. Na história há registros do povo egípcio através de pinturas nos templos, indicando a mudança progressiva das formas humanas de modo a dar ideia de movimentos. Essa técnica também foi percebida de forma simultânea na Grécia Antiga, reproduzidas nos vasos com figuras com ações humanas, que ao girar era possível perceber o movimento. Ao longo do tempo, foi constatado cada vez mais a necessidade de criar essa ilusão utilizando a arte. Um marco importante foi o ano de 1824 com o princípio da persistência retiniana, que desencadeou a criação de vários brinquedos óticos, entre eles: o Taumatrópio, Bloco Animado (*Flipbook*), Zootrópio e Fenaquistoscópio (POLLMÜLLER e SERCOMBE, 1988).

A aparição da animação no ambiente do cinema aconteceu no começo do Século XX Ribeiro (2016), sendo destacado o primeiro filme de ficção científica utilizando animação para os efeitos especiais, com os créditos atribuídos a George Melies, em 1902, intitulado como Viagem a Lua. Ainda nos cinemas J. Stuart Blackton produziu *The Humorous Phases os Funny Faces* (1906), com a técnica de stop-frame,

considerado o primeiro filme de animação. Dando sequência às produções com efeitos especiais, no ano seguinte Blackton utilizou-se de objetos tridimensionais e fez um filme em stop-motion, intitulado *The Haunted Hotel* (1907). Essas experiências com animação desencadearam várias pessoas a criarem suas próprias técnicas, assim como Emile Chole em 1908 que produziu o filme chamado *Fantasmagorie*, contendo uma simples série de imagens fantasiadas e figuras em palito (POLLMÜLLER e SERCOMBE, 1988).

Com esses avanços os profissionais desta área foram explorando as técnicas de animação durante a história, mas vamos validar as concepções de Walt Disney, responsável por utilizar diversas técnicas que transformaram a animação em uma indústria, ampliando esta produção, atribuindo melhor qualidade aos desenhos. Ainda no início do Século XX seu estúdio atinge a Era de Ouro, pois ele foi capaz de otimizar a produção de animação, uma técnica conhecida por ser custosa e muito trabalhosa, sendo um marco importante para a história da animação. Foi responsável por criar os 12 princípios de animação utilizados como parâmetros por muitos animadores, sendo eles: Esmagar e esticar, antecipação, Atuação, Direto em frente e pose a pose, Seguir em frente e sobrepor, Acelerar e desacelerar, Arco, Ação secundária, Timing, Exagero, Desenho sólido e Apelo (RIBEIRO, 2016).

A partir desse contexto, vamos abordar os tipos de animação referenciados de acordo com os estudos de Sydenstricker (2012), a autora aborda que as animações são divididas em dois grupos: os que compõem a animação 2D e a animação em 3D. No primeiro grupo é destacada a animação tradicional, uma técnica que consiste em desenhar cada quadro de papel e sobrepor uma folha acima da outra registrando os movimentos, essa ação é feita até finalizar a animação; também neste grupo foi sinalizada a técnica de recortes que consiste em recortar personagens de papel e movimentá-los no cenário, sendo registrados por fotografia; ainda no grupo de animação 2D, a última técnica abordada foi o *stop motion*, caracterizada por uma sequência de fotografias que são utilizadas para compor o filme, geralmente utilizada para criar situações irreais como voar. No segundo grupo foi destacado a utilização da computação gráfica, através de softwares de modelagem 3D. (SYDENSTRICKER, 2012).

Vivenciamos mudanças significantes nas áreas das tecnologias da informação e comunicação, responsáveis por grande parte da formação de crianças e jovens. Novos modos de conhecimento, valores e identidades, bem como uma nova produção

da subjetividade, estão sendo constituídos em função das relações estabelecidas com as mídias (MILLIET, 2014). Dentro desse contexto é destacada a importância de trazer para a sala de aula maior utilização dessas tecnologias.

Com base nos estudos de Pollmüller e Sercombe (1988), para o modelo da escola, o planejamento deve ser dividido em avaliação e atividades, cabendo ao professor dividir as tarefas que serão entregues pelos alunos. As atividades devem ser explicadas e desenvolvidas conforme o tema e tendo por base algumas informações históricas, na qual será o ponto de partida da atividade. Seguindo para a seleção dos materiais necessários, deve-se listar os equipamentos, softwares e materiais que serão utilizados para a produção. A etapa final será a concepção e finalização da animação.

Dessa forma, apresentamos as etapas de produção de uma animação e analisamos até que ponto os professores podem se envolver com esse conhecimento e com quais são os tipos de desafios que podem surgir. Seguindo os passos para a produção de uma animação tradicional, serão selecionados temas, roteiros, criação, utilização de recursos digitais e possíveis materiais disponíveis que auxiliem na produção dessas animações. Os conceitos básicos e práticos são apontados de modo a auxiliar os professores e alunos a entender os passos para uma produção de animação tradicional, analisando como esse processo traz contribuições metodológicas para a sala de aula.

Ainda podemos refletir sobre como o planejamento dos roteiros e da animação serão sobrecarregados com a cultura local, individual ou coletiva dos alunos. Cada indivíduo deve ser protagonista nesse processo, e, refletir sobre os temas que serão abordados nas animações revelarão dados culturais importantes. Milliet (2014, p. 30) destaca que ao falar dessas produções tratamos dos sujeitos que ao criarem animações, produzem cultura, a partir das interações construídas por diversos fatores, entre elas as experiências individuais de cada sujeito e a cultura da escola.

Propor um trabalho para os professores e os alunos, respeitando a cultura, o ritmo e a vivência de cada um e utilizando mídias tecnológicas, estaremos ampliando as possibilidades de abordagem nos processos de ensino e aprendizagem. Para os alunos, uma animação pode interagir com a metodologia utilizada em sala de aula promovendo a criatividade, estratégias de planejamentos e o uso das tecnologias para o desenvolvimento das habilidades e competências no ensino da Arte. Ressalta-se os resultados obtidos na pesquisa de Abrantes, Souza, Mello e Souza (2015), foram

aplicadas metodologias de ensino de animação com alunos do quinto ano sendo constatado que este serve como um instrumento eficaz para a aprendizagem dos estudantes, possibilitando assimilar os conteúdos de forma lúdica.

Com base nos estudos envolvendo a persistência retiniana, foi definido o padrão ideal de 24 quadros por segundo, ou seja, os olhos humanos devem absorver imagens afim de compor a ilusão de movimento (VIERIA, 2008).

Com base nesses padrões podemos imaginar que cada quadro equivale a um desenho, então seriam necessários 24 desenhos para compor um segundo de animação, esse é um padrão utilizado nos cinemas. Para desenvolver a aplicação de uma animação em sala de aula deve-se dividir a quantidade de quadros.

Essas ações servem como uma orientação para que o docente tenha uma base teórica de como essa produção pode ser aplicada na prática.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este capítulo descreve a trajetória metodológica percorrida para validar os objetivos que norteou o trabalho. Citamos os autores que norteiam a pesquisa bibliográfica, os sujeitos envolvidos, o acesso aos questionários para os professores, a descrição da produção do vídeo e a análise dos resultados.

Para desenvolver a proposta de uma ação que promova a produção de animações tradicionais, todas as ações planejadas devem interagir com os sujeitos envolvidos.

4.1 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

Este trabalho traz a análise qualitativa com sua legitimidade e rigor citado por Esteban (2010, p. 193), ressaltando que os pesquisadores qualitativos abordam fundamentalmente questões relacionadas nas ações e não nos atos. Ao analisar um tema específico e orientar os sujeitos a refletir sobre os benefícios deste tema, apresentamos um trabalho que não é o ato por si só, isolado, que respondem as questões de pesquisa, mas sim a interpretação do significado das ações humanas (ESTEBAN, 2010).

A abordagem na pesquisa qualitativa apresenta resultados fundamentais que trazem significados através das ações com um conhecimento construído pelo sujeito e suas interações.

Sendo assim, acompanhar a construção do conhecimento dos sujeitos pela sua produção com o meio, concretiza-se a relevância do tema pesquisado para o público envolvido, pois o núcleo central de preocupação dos pesquisadores nas pesquisas qualitativas deve ser o significado que o sujeito atribui às suas experiências cotidianas e suas interações sociais (ANDRÉ, 2013). Para compor esse trabalho foram realizadas pesquisas em sites, livros, guias e manuais que tratam do ensino e criação de animação tradicional, envolvendo também a produção por estudantes.

Ao iniciar o planejamento das produções é necessário estimular a definição das etapas que irão compor a sua animação, e, para ajudar a programar esses acontecimentos recomenda-se a criação de um *storyboard*. White (2006) em seu livro *Animation from Pencils to Pixels* relata que esse documento se assemelha a uma estrutura de história em quadrinhos, dividindo uma folha em várias cenas, que irá mostrar para os grupos o que será produzido. Essa etapa é importante, pois esse exercício será aplicado em salas de aula, onde os grupos de estudantes devem apresentar ao professor o documento com a ideia inicial de como será feito e a explicação das histórias. Ao escolher o modelo do *storyboard* que será utilizado, deverá ser dividido em uma folha o número de cenas relevantes para compor a história. Abaixo de cada cena irá conter informações como texto e diálogos. É ressaltado que a criação do *storyboard* serve como base para a sequência da animação, onde os desenhos não necessitam de muitos detalhes, deve-se ser colocado apenas o que é essencial para cada cena.

Todo o passo a passo está presente no vídeo produzido para esse trabalho e disponibilizado no link: <https://youtu.be/YimxhQA1xLk>. O vídeo serve de auxílio visual e conta com toda a sequência necessária para compor uma animação elaborado pela autora.

Para chegar a esse contexto foi disponibilizado um link com perguntas direcionadas aos professores dando destaque ao envolvimento de cada profissional em relação a produção de animação tradicional. Os resultados da pesquisa realizada de forma *online*, obteve dados sobre o nível de envolvimento acerca do tema.

4.2 QUESTIONÁRIO INICIAL COM PROFESSORES

Como apoio para o levantamento de dados para orientar a produção do vídeo didático, elaboramos uma consulta inicial que foi respondida por professores que atuam no Ensino Fundamental através de um Formulário Google (APÊNDICE A). Sem a necessidade de identificação de nomes ou escolas, coletamos informações referentes a Rede de ensino, o tipo de formação acadêmica, componente curricular e turma que leciona, bem como perguntas dirigidas sobre projetos, processos e formações envolvendo a criação de animações tradicionais.

Na consulta inicial aos professores, obtivemos 28 respostas ao primeiro questionário que foi compartilhado antes da divulgação do vídeo didático produzido pela pesquisadora. Das respostas obtidas, destacamos que 27 professores atuam na Rede Pública e apenas 1 na Rede Particular. Entre os profissionais, 13 possuem licenciatura nas diversas áreas e 15 são formados em Pedagogia. Sobre a atuação de trabalho, 18 atuam nos anos finais e 10 nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Destacando a relevância dos registros realizados, abordamos as etapas da animação afim de orientar os professores atuantes no Ensino Fundamental a trabalharem com seus alunos a produção de uma animação tradicional, indicando a realização dessa produção para a faixa etária de 10 a 13 anos, ou seja, a partir do 6º ano. Vale ressaltar que a produção da animação atende diversas realidades, podendo alcançar os alunos de famílias em contextos socioeconômicos diferenciados. Essa turma foi direcionada pois nessa idade e contexto eles já dominam os aparelhos eletrônicos e apresentam mais abordagem para situações novas, uma vez que entram em uma nova rotina de ensino, facilitando dessa forma a ação do professor.

4.3 COMO INICIAR UMA ANIMAÇÃO?

Para orientar os docentes na aplicabilidade da animação tradicional em sala de aula e seus benefícios, apresentamos o vídeo “Como iniciar uma animação?”, onde destacamos as etapas para o planejamento e produção de uma animação.

Primeiramente foi abordado a importância da animação, ressaltando a definição e dando ênfase ao alcance significativo que essa ação realiza na formação das crianças e jovens. Ressalta-se que a criatividade aparece através da ilusão dos

movimentos que somos capazes de criar com os desenhos sobrepostos a cada quadro, transferindo esses registros em formato de vídeo com auxílio das tecnologias.

Deve-se dar atenção aos momentos de pré-produção, pois são responsáveis pelo planejamento inicial dividindo as ações que servirão para compor todo o processo. Nessa parte são escolhidos os temas, organizada a criação de roteiros, há o registro do *storyboard* e o momento da separação dos materiais.

A partir do planejamento inicial começa o preparo da produção da animação, utilizando desenhos sequenciados e sobrepostos que formarão a ilusão de movimento, no vídeo foram utilizadas 12 folhas de papel para compor a animação apresentada. Definindo a quantidade de quadros que vão compor a animação, é necessário ficar atento as posições dos objetos e os percursos que eles têm que fazer para alcançar o objetivo. Deve-se fazer o primeiro desenho no quadro que será utilizado como base para o desenho seguinte, sobrepondo a próxima folha para desenhar o quadro em um mesmo alinhamento, mudando só o movimento necessário.

O primeiro desenho terá o objeto em sua posição inicial, servindo de base para o seguinte quadro e assim sucessivamente, até atingir os doze quadros básicos indicados. Realize essas sobreposições nos próximos quadros até terminar todas as folhas e atingir o quadro final. Com os doze quadros finalizados passaremos para a etapa de captura e criação do vídeo.

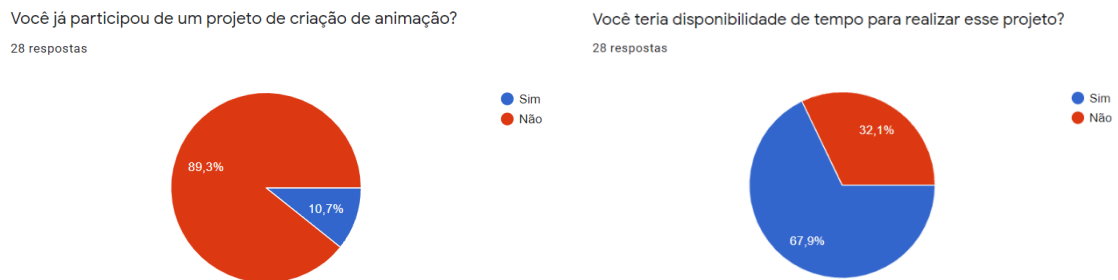
Cada quadro deve ser fotografado deixando a câmera do celular de maneira fixa, com o auxílio dos elementos que estiverem disponíveis, sendo que somente os desenhos irão ser trocados, procurando manter sempre a mesma posição do celular. Usando recursos digitais, indicamos o aplicativo gratuito Stop Motion Studio para fazer o registro fotográfico das imagens com o celular. Este aplicativo contém ferramentas que auxiliam na confecção e colaboram para uma criação de animação mais prática, facilitando o trabalho que pode ser desenvolvido em sala de aula.

A realização desse vídeo permitiu que a autora se colocasse no lugar de quem está aprendendo a fazer uma animação, dando a visão das possíveis dificuldades e dos possíveis avanços para o sucesso dessa produção. Buscamos explicar da melhor forma a divulgação de informações que facilitem os processos nas escolas. Com esse recurso desejamos incentivar as pessoas a acessarem este estudo, ampliando os benefícios que a animação tradicional oportuniza.

4.4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Os questionários foram aplicados em momentos distintos, o primeiro foi aplicado no início dessa pesquisa, após esse momento foi realizado o vídeo e disponibilizado o segundo questionário. Foi importante analisar as perguntas direcionadas aos processos de criação de uma animação tradicional, pois a porcentagem da não participação de projetos atrelada ao tempo disponível para realizar esse tipo de ação foi elevada, os questionários aplicados encontram-se nos Apêndices A e B deste trabalho. Seguem alguns dados através de gráficos (Imagem 1):

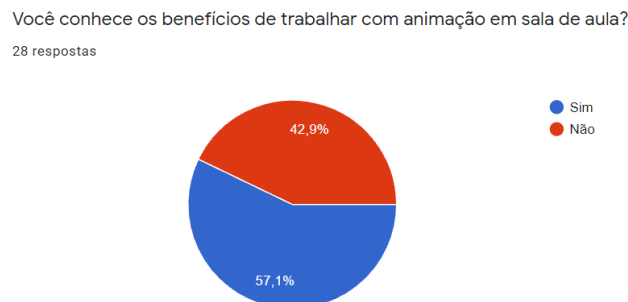
Imagem 1 - Gráficos da consulta aos professores



Fonte: produção da docente para o trabalho (setembro/2021)

Outros dados importantes foram a identificação dos benefícios que ação traz, mesmo sem terem participado de momentos direcionados e o acesso dos professores a aparelhos como smartphones e notebooks (Imagem 2 e 3):

Imagem 2 - Gráficos da consulta aos professores

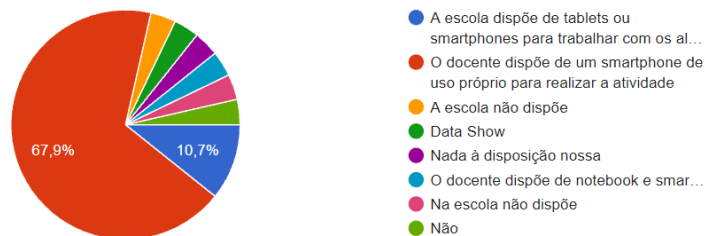


Fonte: produção da docente para o trabalho (setembro/2021)

Imagem 3 - Gráficos da consulta aos professores

Sobre os materiais digitais:

28 respostas



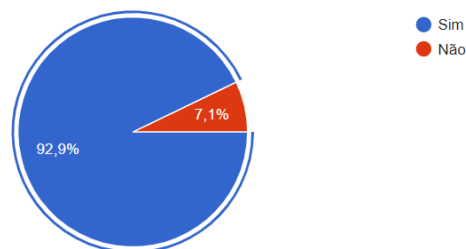
Fonte: produção da docente para o trabalho (setembro/2021)

Validando a produção do vídeo didático e a importância desse trabalho que destaca uma ação de produção artística para os processos de ensino em sala de aula, foi perguntado aos professores se eles teriam interesse em uma formação e a porcentagem foi ampla frente a esse questionamento (Imagem 4):

Imagem 4 - Gráficos da consulta aos professores

Você teria interesse em uma formação de professores ensinando a produzir uma animação em sala de aula com seus alunos?

28 respostas



Fonte: produção da docente para o trabalho (setembro/2021)

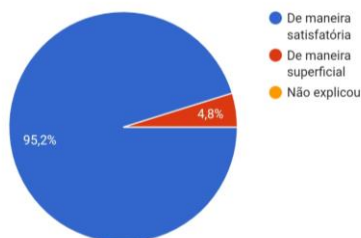
Com esses resultados, planejamos e compartilhamos o vídeo didático “Como iniciar uma animação?” no canal do YouTube, solicitando que os professores assistissem e respondesse novas questões envolvendo a avaliação da abordagem do vídeo, a compreensão dos benefícios da animação em sala de aula, o interesse em desenvolver projetos de animação tradicional, os materiais disponíveis para essa ação, bem como ações envolvendo o aplicativo indicado e o interesse em formação.

Nesta etapa foram coletadas 21 respostas através do segundo questionário, que coletou informações sobre o entendimento do público sobre o assunto apresentado, bem como o interesse em desenvolver o tema. Foi importante buscar perguntas sobre as informações contidas no vídeo, que ressaltou em satisfatórias respostas acerca da explicação sobre o que é uma animação tradicional e seus benefícios (Imagem 5).

Imagem 5 - Gráficos da consulta aos professores

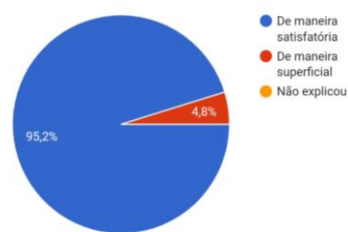
O vídeo te explicou o que é animação tradicional?

21 respostas



Você conseguiu compreender os benefícios da animação tradicional?

21 respostas



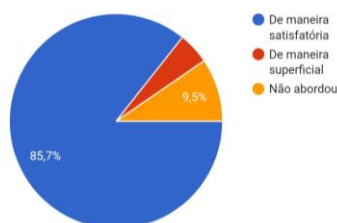
Fonte: produção da docente para o trabalho (outubro/2021)

Foram coletados dados positivos envolvendo o interesse dos professores em desenvolver projetos de animação tradicional, ressaltando também que a maioria informou ter os recursos e materiais necessários para a sua realização (Imagem 6).

Imagem 6 - Gráficos da consulta aos professores

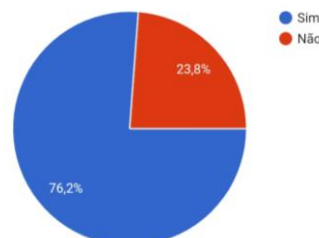
Após assistir o vídeo você se interessou em desenvolver projetos de animação tradicional?

21 respostas



Você e a sua escola tem recursos materiais para realizar essa atividade?

21 respostas

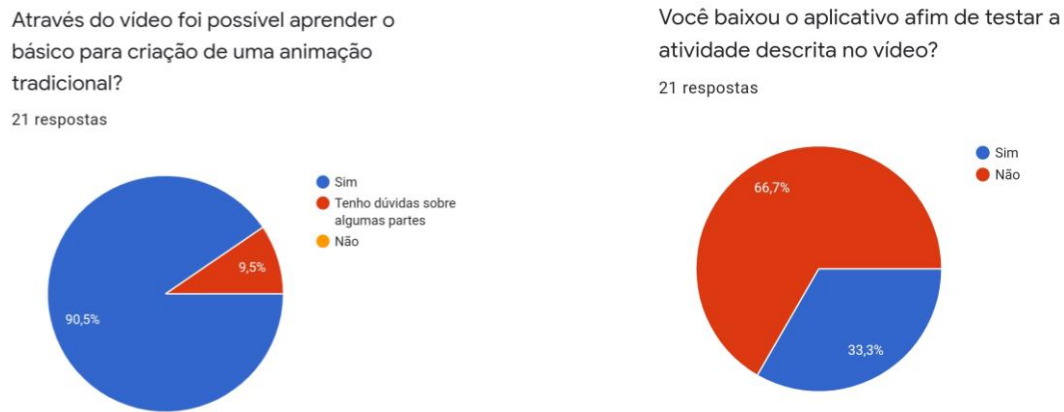


Fonte: produção da docente para o trabalho (outubro/2021)

Os dados referentes as etapas de realização da animação mostraram-se positivos, onde os professores ressaltaram que através do passo a passo ensinado foi possível aprender o básico para a criação de uma animação tradicional. Entretanto

muitos relataram que não demonstraram interesse em baixar no momento o aplicativo Stop Motion Studio para realizar a atividade descrita no vídeo (Imagem 7).

Imagem 7 - Gráficos da consulta aos professores



Fonte: produção da docente para o trabalho (outubro/2021)

As duas últimas perguntas de múltipla escolha referem-se ao interesse dos docentes em uma realização de uma formação de professores nessa temática e também destaca o interesse em criar animações tradicionais com os alunos. Os dados coletados apontam que ambas as abordagens foram bem recebidas, destacando assim o interesse dos professores acerca do tema (Imagem 8).

Imagem 8 - Gráficos da consulta aos professores



Fonte: produção da docente para o trabalho (outubro/2021)

Por fim foi adicionado uma caixa de diálogo para que as pessoas pudessem deixar sugestões, comentários ou críticas sobre o trabalho ou sobre o tema. Os dados coletados apontam comentários positivos sobre a didática do vídeo assim como a

abordagem do tema, destaco alguns comentários dentre os oito comentários recebidos: “Parabéns pelo vídeo, ficou bem didático, vamos ensinar aos professores a utilizarem esta ferramenta com os estudantes. Sua pesquisa vem não somente apresentar, mas nos motivar para o uso dos recursos tecnológicos para o nosso dia a dia na sala de aula. Adorei!”; “Muito bacana a ideia de trabalhar com os estudantes em sala de aula com animações. Eles se interessam muito quando tem atividade prática. Através da animação o professor pode trabalhar a interdisciplinaridade e enriquecer ainda mais essa experiência!”; “Explicação clara e de fácil entendimento. Parabéns!”; “Trabalho importante e essencial.”

O envolvimento dos professores, através das informações coletadas, demonstra que a produção de animação tradicional pode ser desenvolvida em sala de aula de forma prática e objetiva, validando e ajudando as ações que envolvem os processos de ensino e aprendizagem.

5 CONCLUSÃO

Desenvolver este trabalho permitiu reflexões importantes na abordagem da animação tradicional, envolvendo o uso das ferramentas digitais em prol dos professores e alunos que convivem no meio educacional. Criar caminhos para que a produção de animação alcance cada vez mais seu espaço no contexto didático, permitem a interação com os processos de ensino e aprendizagem e apresentam importantes benefícios.

Além desse contexto, Sartore, Barbosa e Santos (2013, p. 298) corroboram como resultados nos seus estudos a estimulação da construção coletiva do conhecimento dentro de sala de aula, incentivando a autoria nos discentes e docentes, promovendo motivação, uma vez que a construção da animação faz uso de linguagens e tecnologias acessíveis para uma boa parte dos estudantes que possuem domínio do celular. Destacamos ainda que estudos abordando esse tema apresentam como resultados o desenvolvimento da criatividade, do senso crítico, dos pensamentos artísticos, das reflexões sobre diversos contextos, das interações com a ludicidade e a imaginação. Aliado a isso trazemos como recurso importante as ferramentas digitais que auxiliam nos processos de criação e produção.

A contribuição deste trabalho para o nosso contexto reflete a necessidade da divulgação do acesso ao vídeo produzido pela autora, que contém orientações com auxílio visual que facilita a compreensão do público. Ressaltamos a necessidade de criar mais vídeos sequenciados afim de refinar o conteúdo em prol de deixá-lo mais didático para ser utilizado em trabalhos futuros, assim como os refinamentos das perguntas elaboradas nos questionários em prol de serem desenvolvidas em trabalhos futuros. É destacado também o interesse dos profissionais e a necessidade em promover uma formação de professores que corrobore com o tema.

Aliado ao componente curricular Arte é possível aprimorar as produções artísticas em prol da criação de um produto final, neste caso a animação, que serve de obra prima a ser produzida pelos alunos e professores. Salienta-se a necessidade da expressão artística que permite uma reflexão do contexto social de cada indivíduo, ressaltando o seu cotidiano.

Incentivar as produções de animação tradicional requer a superação de alguns desafios, entre eles relacionamos o tempo destinado a esse ensino, concordamos com Milliet (2014, p. 34) ao demonstrar em seus estudos que o tempo da animação não é o mesmo da cultura escolar, que na maioria das escolas é dividido em tempos de 45 ou 50 minutos. Os professores precisam encontrar brechas para realizar as produções com seus alunos, dessa forma surge a necessidade de formação contínua que facilite as ações no desenvolvimento do trabalho dos professores.

Para que aconteça a disseminação desse conhecimento, ressaltamos que este trabalho necessita alcançar os professores de forma direta, permitindo o acesso através da leitura do texto, acesso a visualização do vídeo e que através disso nossa produção contemple as necessidades iniciais referentes as etapas para o planejamento de uma animação tradicional.

Todo o processo envolvendo esse estudo, permitiu uma aprendizagem mais detalhada sobre os processos envolvendo o planejamento e criação de uma animação, bem como o desejo de que esse material auxilie diversos professores de Arte a incentivar o desenvolvimento dos alunos, através dos benefícios que o trabalho com a animação produz em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ABRANTES, Mateus; SOUZA, Douglas Lopes; MELLO, Michele Micheleti; SOUZA, Rosália Beber. **A utilização de recursos audiovisuais, em especial, a linguagem da animação, como instrumento de ensino**. Caminho Aberto – revista de extensão do IFSC, Santa Catarina, v. 1, ano 2, n. 3, p. 23 – 33, nov. 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ifsc.edu.br/index.php/caminhoaberto/article/view/1817>> Acessado dia 18 de ago. 2021.

ANDRE, Marli. O que é um estudo de caso qualitativo em educação? **Revista da FAEBA – Educação e Contemporaneidade**. Salvador, v. 22, n. 40, p. 95 – 103, jul./dez, 2013. Disponível em: <<https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeaba/article/view/753>>. Acessado em 10 jul. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular - BNCC**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://base.nacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf>. Acessado em 25 jul. 2021.

ESTEBAN, Maria Paz Sandín. **Pesquisa qualitativa em educação: fundamentos e tradições**. Porto Alegre: AMGH, 2010.

FERNANDES, Adriana Hoffmann; GATO, Érika Rivas; CORDEIRO, Kelly Maia. Narrativas com o cinema na formação de professores. In: FERREIRA, G. M.S.; BOHHADANA, E. B.; TORNAGHI, A.J.C. (Org.) **Educação e tecnologia: parcerias** [livro eletrônico]. Rio de Janeiro: Editora Universidade Estácio de Sá, 2010.

MAGALHÃES, M. **Cartilha Anima Escola: técnicas de animação para professores e alunos**. 2. Ed. Rio de Janeiro: IDEIA – Instituto de Desenvolvimento, Estudo e Integração pela Animação, 2015.

MILLIET, Joana Sobral. Pedagogia da animação: professores criando filmes com seus alunos na escola. 138 f. **Dissertação de Mestrado**. Programa de Pós-Graduação Mestrado em Educação. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, - UNIRIO, Rio de Janeiro/RJ, 2014.

POLLMÜLLER, Britta; SERCOMBE, Martin. **The Teacher's Animation Toolkit**. New Youk: Continuum, 2011.

RIBEIRO, Marcos Buccini Pio. **Trajetória do cinema de animação em Pernambuco**. 2016. 370 f. Tese Doutorado em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 30/06/2016.

SARTORE, Anna Rita; BARBOSA, Emanuelle de Souza; SANTOS, Pedro Henrique Gomes dos. **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, jul./dez. 2013. Disponível em: <<https://revistas.unibh.br/ecom/article/view/802>> Acessado dia 18 de nov. 2021.

SYDENSTRICKER, Iara. **Teledramaturgia de animação para roteiristas**. Revista e-Com, Belo Horizonte, v.5, n.1. 2012. Disponível em: <<http://online.unisc.br/ser/index.php/reflex>> Acessado dia 18 de mai. 2021.

VIEIRA, Tatiana Cuberos. O potencial educacional do cinema de animação: três experiências na sala de aula. 182 f. **Dissertação de Mestrado**. Programa de Pós-Graduação na área de Educação do Centro de Ciências Sociais Aplicadas. Pontifícia Universidade Católica de Campinas, - PUC, Campinas, 2008.

XAVIER FILHA, Constantina. **Produção de filme de animação com e para crianças: os pensamentos podem virar arte**. PERSPECTIVA, Florianópolis, v. 33, n. 3, p. 1091 – 1112, set./dez. 2015. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.5007/2175-795X.2015v33n3p1091>> Acessado dia 18 de jun. 2021.

WHITE, Tony. **Animation from pencils to pixels: classical techniques for digital animators**. Elsevier Inc.: USA, 2006.

APÊNDICE A

03/01/2022 16:48

Pesquisa com os professores

Pesquisa com os professores

Olá, me chamo Marilindi Leal Venturin. Sou graduanda em Licenciatura em Artes Visuais da UFRPE. Esse questionário faz parte do meu Trabalho de Conclusão de Curso. Para responder as questões não serão exigidos seu nome ou dados pessoais, nem da instituição que você trabalha.

1. Em qual Rede de ensino você trabalha?

Marcar apenas uma oval.

☐ Pública

☐ Privada

2. Qual é a sua formação acadêmica?

3. Quais são as disciplinas que você leciona?

Marque todas que se aplicam.

☐ Língua Portuguesa

☐ Arte

☐ Língua Inglesa

☐ Educação Física

☐ Matemática

☐ Ciências

☐ História

☐ Geografia

☐ Filosofia

☐ Ensino Religioso

Outro: ☐ _____

03/01/2022 16:48

Pesquisa com os professores

4. Quais turmas você leciona?

Marque todas que se aplicam.

- ☐ 1º ano do Ensino Fundamental
- ☐ 2º ano do Ensino Fundamental
- ☐ 3º ano do Ensino Fundamental
- ☐ 4º ano do Ensino Fundamental
- ☐ 5º ano do Ensino Fundamental
- ☐ 6º ano do Ensino Fundamental
- ☐ 7º ano do Ensino Fundamental
- ☐ 8º ano do Ensino Fundamental
- ☐ 9º ano do Ensino Fundamental
- ☐ Ensino Médio

5. Você já participou de um projeto de criação de animação?

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
- ☐ Não

6. Você conhece os benefícios de trabalhar com animação em sala de aula?

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
- ☐ Não

7. Você teria disponibilidade de tempo para realizar esse projeto?

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
- ☐ Não

03/01/2022 16:48

Pesquisa com os professores

8. Sobre os materiais digitais:

Marcar apenas uma oval.

- ☐ A escola dispõe de tablets ou smartphones para trabalhar com os alunos
- ☐ O docente dispõe de um smartphone de uso próprio para realizar a atividade
- ☐ Outro: _____

9. Você teria interesse em uma formação de professores ensinando a produzir uma animação em sala de aula com seus alunos?

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
- ☐ Não

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE B

03/01/2022 16:50

Questionário para os professores

Questionário para os professores

Após assistir o vídeo disponibilizado no link: <https://youtu.be/YimxhQA1xLk>, responda as questões abaixo de acordo com o seu entendimento sobre o assunto.

Esse questionário será utilizado no Trabalho de Conclusão de Curso da discente Marilindi Leal Venturin, para a graduação em Licenciatura em Artes Visuais da UFRPE.

Não serão exigidos nomes ou seus dados pessoais e nem da sua instituição.

***Obrigatório**

Como iniciar uma animação?



[http://youtube.com/watch?](http://youtube.com/watch?v=YimxhQA1xLk)

[v=YimxhQA1xLk](http://youtube.com/watch?v=YimxhQA1xLk)

1. O vídeo te explicou o que é animação tradicional? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ De maneira satisfatória
- ☐ De maneira superficial
- ☐ Não explicou

2. Você conseguiu compreender os benefícios da animação tradicional? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ De maneira satisfatória
- ☐ De maneira superficial
- ☐ Não explicou

03/01/2022 16:50

Questionário para os professores

3. Após assistir o vídeo você se interessou em desenvolver projetos de animação tradicional? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ De maneira satisfatória
☐ De maneira superficial
☐ Não abordou

4. Você e a sua escola tem recursos materiais para realizar essa atividade? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Não

5. Através do vídeo foi possível aprender o básico para criação de uma animação tradicional? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Tenho dúvidas sobre algumas partes
☐ Não

6. Você baixou o aplicativo afim de testar a atividade descrita no vídeo? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Não

03/01/2022 16:50

Questionário para os professores

7. Você tem interesse em uma formação de professores sobre a criação de animação tradicional? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Sim

☐ Não

8. Você tem interesse de criar animações com seus alunos? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Sim

☐ Não

9. Deixe aqui suas sugestões, dúvidas e críticas!

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários