**Encontro 3 - Stop Motion: potencializando práticas de aprendizagem baseada em projetos**

Em vários encontros, que fazem parte deste material, comentamos sobre a importância de rever nossas práticas de ensino para que consigamos organizar práticas mais criativas e inovadoras que engajem os alunos na aprendizagem. Esta necessidade emerge pelo fato de estarmos lidando com uma nova geração, a chamada Geração Z, que já nasceu com recursos tecnológicos digitais à disposição e, por conta disso, operam a leitura e a escrita de uma forma diferente, possuem novos modelos mentais, o que culmina em novas formas de aprender e se relacionar com o conhecimento.

As crianças e jovens da Geração Z processam informações mais rápido que há 20 anos, são mais visuais, aprendem mais pela interatividade e pela agilidade (rapidez), inclusive por meio de games, sendo capazes de memorizar flashes e responder bem a diferentes estímulos. O lado negativo é que o fato de estarem expostas a uma quantidade imensa de informações e estímulos em diferentes mídias, não significa que adquirem novos conhecimentos, pois processam pouco e não elaboram pensamentos em termos cognitivos mais altos – são superficiais.

É aí que entra o papel do professor. As atividades de ensino e aprendizagem devem aproveitar a habilidade que os alunos já têm para lidar com diferentes tecnologias e proporcionar processos de mediação didática para apropriação de conhecimentos. É papel do professor estimular que os alunos parem e reflitam sobre aquilo que estão aprendendo.

Outro aspecto que deve ser levado em consideração é o desejo, cada vez maior, das crianças de criar, empreender e inovar. A Geração Y, que é anterior a Geração Z, já possui estas características. Uma pesquisa feita pela Telefônica em 2013, nos mostra que os jovens apostam no poder das tecnologias digitais, acreditam que podem fazer a diferença, são ultraconectados e têm espírito empreendedor (Telefonica Global Milennial Survey – 2013). Ou seja, se a Geração Y já tem esta visão de mundo e não nasceram com as tecnologias digitais à disposição, imagina a Geração Z, o valor que dá as novas tecnologias e a estas características...

Por conta deste cenário, é muito importante que os professores, cada vez mais, proponham atividades, onde os alunos são protagonistas, sendo responsáveis pelo seu processo de aprendizagem, onde são valorizados percursos individuais de aprendizagem, onde as tecnologias digitais se fazem presentes o tempo todo para consulta, interação e produção de conhecimentos e onde o professor é um par de seus alunos, colaborando para que vivenciem as melhores oportunidades de reflexão e produção de conhecimentos.

Pontos de atenção para elaboração de boas estratégias de aprendizagem:

* Pensar em atividades onde os alunos são protagonistas, sendo responsáveis pelo seu processo de aprendizagem;
* Valorizar percursos individuais de aprendizagem;
* Disponibilizar tecnologias digitais, o tempo todo, para consulta, interação e produção de conhecimento;
* Posicionar o professor como par de seus alunos, colaborando para que vivenciem as melhores oportunidades de reflexão e produção de conhecimentos.

Alinhado a estas ideias, propomos explorar, neste encontro, a produção de **Stop Motions**. Stop Motion é magia e a magia é algo que sempre atraiu o ser humano e exerce sobre ele grande fascínio. A possibilidade de criar efeitos que dão ilusão de que algo é real, quando não é, é exatamente o que chama atenção de muitas pessoas no Stop Motion. Essa técnica de animação pode ser considerada como um veículo de comunicação, em que o aluno pode construir o seu conhecimento, a partir de suas experiências e interpretações, além de desenvolver competências para observação, a imaginação e o pensamento crítico.

**Stop Motion,** que pode ser traduzido para “movimento parado”, é a técnica de animação que usa fotografias em séries para criar a ideia de movimento, no qual o animador fotografa objetos, quadro a quadro, com a ajuda de câmeras fotográficas ou outro dispositivo que possa capturar imagens. Há diversas técnicas para se fazer um filme de animação, dentre essas a técnica do Stop Motion. A mais comum e mais conhecida é a Clay Motion, técnica feita a partir de bonecos de massinha ou resina maleáveis.

|  |
| --- |
| A palavra ANIMAÇÃO tem origem da palavra “animar”, que significa colocar alma em alguma coisa, portanto o animador é aquele que dá a alma ou vida ao objeto. |

Normalmente essas fotografias são tiradas de um mesmo ponto, com o objetivo de registrar uma leve mudança de lugar, dando assim a ilusão de movimento pela velocidade com que são produzidas. É provável que você já tenha ouvido falar, ou melhor, que você já tenha visto animações com essa técnica. Apesar de não termos registros concretos de quando e quem a criou ela vem sendo desenvolvida e aperfeiçoada ao longo dos anos.

Usada tanto em filmes como em desenhos animados, a técnica de Stop Motion vem sendo aprimorada por diversos cineastas e tem sido base para produção de muitos efeitos especiais no cinema. Com advento das tecnologias digitais, a técnica ganhou ainda mais expressão, sendo capaz de criar qualquer coisa com apoio de um computador.

Um dos primeiros cineastas que se tem registro, no uso desta técnica, foi George Mélies um grande mágico e ilusionista francês que viu no cinema uma ótima possibilidade para dar sequência aos seus truques misteriosos que encantavam, alcançando assim, o apogeu de sua carreira cinematográfica com o filme *Viagem à Lua* em 1902.

Outro cineasta que revolucionou o cinema e que já deixou muita gente curiosa sobre o uso do Stop Motion, mais especificadamente a técnica Clay Motion, foi Tim Burton com a criação de seu longa de maior sucesso - A Noiva Cadáver em 2005. Outros bons exemplos de sucesso é o aplaudido filme A Fuga das Galinhas (Grã Bretanha, 2000) dirigido por Nick Park e Peter Lord e O Estranho Mundo de Jack (EUA, 1993) de Henry Selick.

|  |
| --- |
| Confira essas superproduções em:   * Viagem à Lua - <http://www.youtube.com/watch?v=lZpXc2plLGo> * A Fuga das Galinhas - <http://www.youtube.com/watch?v=aO_ao9cX_To> * A Noiva Cadáver - <http://www.youtube.com/watch?v=JnniLlnsooI> |

Trabalhar com Stop Motion na arte cinematográfica ganhou grande destaque a partir de suas técnicas. Hoje é possível conferir grandes obras no Festival Internacional de Stop Motion. Em 2013 foi a vez do Brasil receber, em Recife, esse festival que contou com mais de 200 filmes de 38 países. O Festival inovou realizando uma mostra especial com áudio descrição para as pessoas cegas ou com qualquer outra deficiência visual. Veja mais em <http://brasilstopmotion.com.br/2013/festival>.

Na Educação, o trabalho com a técnica Stop Motion pode colaborar na promoção de boas práticas envolvendo a aprendizagem baseada em projetos. Para construção de uma animação, os alunos podem ser expostos a desafios, buscar respostas às questões mais complexas, usar tecnologias digitais para pesquisa, interação, colaboração e produção do vídeo, trabalhar em equipe, aprender a administrar o tempo, trabalhar sob pressão e receber *feedback*. Todas, competências essenciais necessárias ao longo da vida.

Se a sua intenção for realmente proporcionar uma atividade pedagógica inovadora, conectada aos desafios da educação contemporânea, não deixe de se atentar também para as características que fazem parte de um bom projeto de aprendizagem:

* Abordar temas que sejam relevantes para os alunos e que criem a necessidade de saber;
* Temas que tragam questionamentos abertos e espírito de exploração;
* Deem oportunidades de voz e escolha aos alunos, inclusive de como apresentarão o resultado das suas pesquisas;
* Incluam processo de reflexão e revisão permanente;
* Tragam a oportunidade de ser apresentado para um público externo;
* E, colaborem para desenvolver competências e habilidades para o Século XXI.

Dicas importantes para promover projetos de aprendizagem com suporte da técnica de Stop Motion:

* **Organize os alunos em grupos** - Trabalhar com Stop Motion exige uma força tarefa que só terá bons resultados quando o trabalho acontecer em grupo, no qual todos os participantes estejam engajados no projeto;
* **Estimule que escolham um tema** – Refletir sobre a escolha do tema que será trabalhado é uma decisão indispensável porque, é a partir dele, que todo o processo se desenvolve. Para trabalhar na perspectiva de projetos de aprendizagem inovadores é importante tirar o foco do conteúdo e valorizar o desenvolvimento de competências e habilidades. Ou seja, aqui está uma boa oportunidade de deixar que os alunos escolham o tema com o qual querem trabalhar, um tema que faça parte de suas inquietações e interesses, que esteja contextualizado na vida deles e que gere curiosidade. Trabalhando, desta forma, o foco passa a ser o desenvolvimento de competências, mas o conteúdo se faz presente o tempo todo, desde o processo de investigação, até a interpretação das informações coletadas e elaboração de suas produções em Stop Motion, como reflexo daquilo que aprenderam;
* **Construam o roteiro** - Um roteiro bem elaborado é essencial para um bom projeto. Leve os alunos a pensarem sobre o desenrolar da história, bem como no seu desfecho; descrevam o cenário; deem nome aos personagens e tudo mais que acharem necessário;
* **Cenário** – Para não perder tempo, oriente os alunos para que pensem no cenário como um todo, calculem o espaço de movimentação dos personagens, os detalhes que a produção precisará organizar para que a história se torne a mais real possível, tais como: casas, árvores, sol, rua, efeito sonoro, música etc. Assim, eles evitarão contratempos;
* **Materiais** – Como materiais básicos, cada grupo de alunos precisará de um computador, câmera fotográfica digital ou outro dispositivo para captura das imagens, como um celular, por exemplo, e cabo USB. Em alguns dispositivos usa-se apenas o cartão de memória dispensando o uso do cabo USB para descarregar as fotos no computador. Precisará também de fone de ouvido, massinha de modelar, lápis de cor, cola, tesoura sem ponta e outros materiais que julgue necessário para criar o cenário e editar o vídeo;
* **Software para edição de vídeo** – Para criar o Stop Motion será necessário um programa para editar o vídeo - O programa mais conhecido e recomendando é o **MovieMaker**. Mais informações sobre o uso deste software podem ser encontradas no **Encontro 4 do volume I do Guia Crescer em Rede** disponível em <http://institutocrescer.org.br/cresceremrede>. É importante verificar, antecipadamente, se o software já está instalado no computador e devidamente funcionando. Caso o seu sistema operacional seja Linux, utilize o software de edição de vídeos **OpenShot;**
* **Efeitos do editor** – Estimule que os alunos usem e abusem dos efeitos de edição de vídeo disponíveis no MovieMaker ou no OpenShot. Muitos efeitos podem ser adicionados na edição, o que poupa trabalho e dá mais vida à filmagem;
* **Sutileza de movimentação** – Para tornar ainda mais real a animação, é essencial que os movimentos sejam sutis. Quanto menor for o intervalo de tempo entre os movimentos e maior quantidade de quadros fotografados, melhor será o resultado final;
* **Câmera fixa** - Oriente os alunos para movimentar a câmera, o menos possível. Quanto menos movimentar a câmera melhor será o resultado final. Para isso, oriente-os para que utilizem um tripé ou fita adesiva para fixar.

**Bibliografia Complementar:**

* **Revista Escola** – Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/fundamental-2/como-fazer-animacoes-stop-montion-643173.shtml>. Acessado em 04 de fevereiro de 2014.  
  **WikiHow** - Disponível em: <http://pt.wikihow.com/Criar-uma-Anima%C3%A7%C3%A3o-em-Stop-Motion>. Acessado em 04 de fevereiro de 2014.
* **Mundo Estranho** - Disponível em: <http://mundoestranho.abril.com.br/materia/como-e-feito-um-desenho-animado-em-massinha>. Acessado em 04 de fevereiro de 2014.
* **Wikipédia -** Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Stop_motion>. Acessado em 04 de fevereiro de 2014. Acessado em 04 de fevereiro de 2014.
* **Viagem à Lua** - Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=lZpXc2plLGo>. Acessado em 04 de fevereiro de 2014.
* **A Fuga das Galinhas** - Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=aO_ao9cX_To>. Acessado em 04 de fevereiro de 2014.
* **A Noiva Cadáver** - Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=JnniLlnsooI>. Acessado em 04 de fevereiro de 2014.
* **Festival Internacional de Stop Motion** - Disponível em: <http://brasilstopmotion.com.br/2013/festival>. Acessado em 04 de fevereiro de 2014.
* **Guia Crescer em Rede – Volume I**. Disponível em <http://institutocrescer.org.br/cresceremrede>. Acessado em 09 de fevereiro de 2014.