

STOP MOTION COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA PARA O ENSINO DE LE – ESPANHOL: UMA ABORDAGEM VOLTADA PARA OS CONTOS DE FADAS

Mariele Aparecida Michalski
marielemichalski@gmail.com

<http://lattes.cnpq.br/4327361582756368>

RESUMO

Diante do vasto universo tecnológico no qual estamos inseridos atualmente, percebemos o quanto as novas tecnologias se inserem expansivamente em várias esferas de nossa sociedade, dentre elas, a educação. Assim, busca-se no presente trabalho compreender a relevância da utilização do Stop motion no ensino de LE-Espanhol pela perspectiva dos contos de fadas. O aporte teórico utilizado para fundamentar essa pesquisa é baseado em autores como: Silva (2007), Santos (2015), Souza (2015), Barbosa (2013), dentre outros. Nesse sentido, essa pesquisa surgiu a partir do interesse em se observar como transcorre a questão das tecnologias no ambiente educacional, focando no ensino de LE-Espanhol, pois percebemos o quanto os alunos se interessam por atividades que incluem e envolvem tecnologias, porém, percebemos que o ensino nem sempre acompanha as transformações que decorrem na sociedade. Talvez, ainda persistimos em uma cultura voltada para o tradicionalismo ausente de inovações, o que tende a tornar a educação defasada e monótona. Dessa forma, buscamos com essa pesquisa, apresentar a importância da utilização das novas tecnologias no ensino de LE, analisando a relevância do stop motion como ferramenta de ensino para trabalhar o conteúdo: contos de fadas nas aulas de LE-Espanhol.

Palavras-chave: Tecnologia. Stop motion. Conto de fadas. Ensino de LE-Espanhol.

INTRODUÇÃO

Vivemos em uma sociedade que está cada vez mais expandindo e se desenvolvendo em vários setores, e o surgimento da tecnologia interviu como um meio de transformar e inovar a nossa sociedade de sólida para líquida como cita Bauman (2000) em seu livro *Modernidade Líquida*. Assim, as tecnologias se encontram presentes em várias esferas sociais, dentre elas a educação. Deste modo, é perceptível que as novas

tecnologias devem ser trabalhadas em sala de aula pelos professores de línguas em geral, e as escolas devem suprir as necessidades sociais de seus alunos a partir da evolução no setor tecnológico. Portanto, acompanhar o processo de desenvolvimento social é moldar-se/fluir-se a esse “frasco” chamado sociedade.

A tecnologia é um aporte para o professor desenvolver suas atividades de forma mais dinâmica e atrativa. Ele pode utilizar-se de ferramentas como: Data Show, televisão, computador, etc., para ministrar suas aulas de maneira mais inovadora e desconexa do tradicionalismo. Assim, seus alunos se tornarão mais interessados e instigados a aprender, pois verão que o professor está se esforçando e acima de tudo, investindo no processo de ensino-aprendizagem.

Em virtude da globalização, cabe à escola recriar o espaço social a seu aluno para que ele se sinta centralizado em uma sociedade movida pelas novas tecnologias. Enquanto ator social, o aluno deve estar apto a lidar com situações cotidianas que envolvem a utilização de ferramentas tecnológicas. E assim, diante da expansão das tecnologias digitais, o sistema educacional e o profissional da educação se sentem impostos a investir em uma metodologia de ensino que reformule os procedimentos de ensino-aprendizagem e para isso é necessário muito mais do que uma mudança no sistema educacional, mas também no desenvolvimento das atividades feitas pelo professor.

Nessa perspectiva, professores e alunos tendem a ganhar com essa inclusão das novas tecnologias, pois ambos estarão acompanhando as transformações sociais e acima de tudo, sabendo se locomover diante das vastas informações da sociedade tecnológica, ou seja, sabendo transitar e dominar as tecnologias na era da *cibercultura*. Buscou-se assim, com esse trabalho compreender a importância de inserir em sala de aula um trabalho voltado para as novas tecnologias a partir da técnica do *stop motion* para trabalhar os contos de fadas no ensino de LE (Língua Estrangeira). É perceptível que quando a tecnologia é levada para a sala de aula, os alunos se sentem mais atraídos pelo conteúdo trabalhado e com isso, motivados a aprender e adquirir uma nova língua.

Por esse viés, a inserção das novas tecnologias no ambiente educacional favorece o processo de ensino-aprendizagem nas salas de aula, pois as ferramentas tecnológicas auxiliam o professor na inovação de sua metodologia estimulando o interesse de seus alunos. Nesse sentido, é muito importante incluir novas formas de ensinar e de aprender no ensino, desde que o novo aumenta o índice de aprendizado dos alunos e, já que vivemos em uma sociedade permeada por transformações “precisamos dominar a tecnologia para que, além de buscarmos a informação, sejamos capazes de extrair conhecimento” (RIBEIRO, 2011, p.151).

STOP MOTION: ABORDAGEM VOLTADA PARA OS CONTOS DE FADAS

A partir do desenvolvimento da tecnologia em nossa sociedade, o stop motion surgiu como uma técnica para produzir vídeos utilizando-se do *software Windows Movie Maker* para auxiliar os indivíduos que se interessam pela produção caseira e cinematográfica de vídeos. Assim, o stop motion é uma técnica que dá movimento a imagem, pois a partir de várias sequências de um desenho em uma só folha se dá a ilusão de movimento, ou seja, é como se o desenho estivesse se movimentando, porém são apenas sequências distintas de desenhos que dão origem ao movimento. Para Bossler, “a técnica consiste na tiragem de diversas fotografias e depois, reproduzi-las em sequência criando a ilusão de movimento (BOSSLER, 2010 *apud* SANTOS, p.4)”.

Essa técnica pode ser utilizada de distintas maneiras, não se limitando somente a fotografias, mas sim explorando outras opções, como exemplo a filmagem do bloquinho de papel em movimento, pois o stop motion possui flexibilidade e cada produtor pode desenvolver sua animação de formas distintas. Nesse sentido, o stop motion utiliza-se da ilusão de ótica para proporcionar ao espectador a sensação de movimento, que é ocasionada a partir da passagem de uma imagem para outra, como salienta Moletta (2014): “o efeito de movimento causado” pela ilusão de ótica, acontece quando: “imagens sequenciais mudam mais de 12 vezes por segundo, nosso cérebro não percebe a mudança e passamos a ver as imagens num movimento contínuo.” (MOLETTA 2014, cap.1 *apud* SANTOS, p.4).

Contanto, o stop motion sempre existiu desde os tempos das cavernas em que os pré-históricos faziam desenhos distintos de um mesmo animal nas paredes para dar ideia de movimento a eles, e essa técnica cresceu com o tempo passando por shows de mágicas e chegando aos cinemas, em que os desenhos aos quais assistimos hoje são produzidos a partir do movimento dado à sequência de imagens pelo stop motion.

Georges Méliès inaugurou os efeitos especiais em filmes e foi através da técnica recém saída dos truques de mágica que Méliès incorpora o stop motion ao cinema consagrando um dos principais adventos da animação cinematográfica. Um dos basilares filmes produzido por Méliès utilizando o stop motion foi “Viagem a Lua” (1902). Através deste filme, o cineasta destacou-se na produção cinematográfica tornando-se um dos principais nomes da história do stop motion. (SANTOS, p. 5)

Dessa forma, temos o stop motion como um viés lúdico para trabalhar a questão das tecnologias em sala de aula, pois para que possamos produzir animações com os alunos é necessária à utilização de ferramentas tecnológicas como exemplo: computador, celular ou câmera fotográfica ou *tablets*, para fotografar as sequências de imagens e editar a animação pelo computador no *software Movie Maker*.

Ressaltamos a flexibilidade que o stop motion traz para se trabalhar diversas temáticas e gêneros em sala de aula sem restrição a disciplinas. Porém, nossa proposta metodológica está atrelada a utilização do stop motion para abordar os contos de fadas nas aulas de língua estrangeira- Espanhol. Essa temática surgiu a partir da observação de projetos do PIBID aplicados com ênfase nos contos de fadas, em que se percebeu o quanto os alunos se interessam e ficam maravilhados por essa temática. Assim, optou-se a trabalhar os contos de fadas, porém focando na utilização das tecnologias em sala de aula, ou seja, na produção da animação: o stop motion.

Já os contos de fadas fazem com que os alunos se sintam interessados pelas aulas desde que o mágico toma conta deles. Esses contos no ensino de língua estrangeira trazem para os alunos inspiração e interesse para aprender uma nova língua, por se trabalhar o mágico, o exterior, o agradável e impactar as suas imaginações.

Todos nós necessitamos do reconforto proporcionado pela imaginação para que possamos viver o mundo das realidades quotidianas, as quais, sem a contribuição dos sonhos noturnos e diurnos nos pareceriam talvez muito penosas para poderem ser suportadas. Mas nós as toleramos porque esperamos a chegada de dias mais favoráveis. São essas esperanças que os contos de fadas inculcam na criança, num período de sua vida no qual ela não pode vislumbrar ainda a confiança de que seus esforços valerão a pena para a realização de seus anseios mais caros, de seus desejos mais ardentes. Referese ainda ao valor dos contos para o adulto que os conta às crianças. Para ele, essas histórias ou aquilo que retemos delas, nos fazem viver intensamente não somente as alegrias, mas também os medos de nossa infância. (SOUZA, 2015, p.213)

Nesse sentido, os contos de fadas auxiliam os leitores a olharem para a realidade e para as suas ações diárias, possibilitando-os a enfrentar seus medos e angústias, e colocando também nos personagens as suas ações como uma forma de passar por situações difíceis e ao fim vencer determinado obstáculo. Dessa forma, os contos de fadas caracterizam distintos sentimentos e fazem com que o interlocutor compreenda que sempre existem os dois lados da moeda, o bem e o mal. Entretanto, o que enriquece a imaginação dos leitores de contos de fadas é a inclusão da linguagem do cotidiano ao texto mágico, pois ao mesmo tempo em que o leitor acredita estar lendo somente uma história, ele acaba refletindo sobre suas práticas e situações cotidianas.

Já que os contos de fadas estimulam a imaginação dos leitores, pensamos no stop motion como uma forma de instigar a criatividade de alunos a partir da produção de animações desses contos de fadas, ou seja, além deles aprenderem um pouco mais sobre os contos estarão se inserindo no meio tecnológico a partir do momento em que criam cenários, personagens, fotografam e editam. Todo esse processo de consecução do stop motion faz com que os alunos desenvolvam também o espírito de cooperação e a sua autonomia pelo fato de estarem produzindo algo feito por eles mesmos.

METODOLOGIA

Esse trabalho foi desenvolvido por bolsistas do PIBID- Projeto de Iniciação a Docência de Espanhol da Universidade Estadual do Paraná-UNESPAR/Campus de União da Vitória PR. A proposta metodológica desse projeto consistiu na construção da oficina “*Stop Motion y cuentos de hadas*” voltada para alunos do 1º ano do CELEM do Colégio Estadual Neusa Domit de União da Vitória PR, que ocorreu durante o período de dois dias, a partir de seu início no dia 06 dezembro de 2016.

Essa oficina teve como objetivo trabalhar com os alunos os contos de fadas pelo viés teórico (conceptualização, consecução, amostra de contos de fadas a partir de vídeos), e progressivamente na prática, a partir da criação de animações (técnica *stop motion*), que consiste na montagem de cenários, histórias, personagens e na tiragem de fotos durante a ação do enredo.

Dessa forma, essa pesquisa é exploratória, pois adentra no contexto escolar dos alunos e verifica a importância do trabalho voltado para as novas tecnologias em sala de aula, e no direcionamento desse trabalho, nas aulas de LE-Espanhol. Ao final das atividades, coletamos relatos dos alunos que participaram da oficina, a partir de gravações, como uma forma de analisar se a oficina foi satisfatória para eles.

DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS DADOS

A aplicação da oficina foi a melhor forma que encontramos para explorar mais essa pesquisa e analisar o stop motion enquanto opção metodológica para se trabalhar os contos de fadas nas aulas de Espanhol. Acreditamos assim, que esse meio nos proporciona um contato mais rico com a pesquisa em questão e nos favorece um olhar mais amplo para a educação mediada pelas tecnologias. Com isso, a articulação entre teoria e prática sempre se torna um desafio na educação, e as oficinas proporcionam que essa fusão seja realizada, pois unem a teoria à prática. Nesse sentido, uma oficina é:

Uma oportunidade de vivenciar situações concretas e significativas, baseada no tripé: sentir-pensar-agir, com objetivos pedagógicos. Nesse sentido, a metodologia da oficina muda o foco tradicional da aprendizagem (cognição), passando a incorporar a ação e a reflexão. Em outras palavras, numa oficina ocorrem apropriação, construção e

produção de conhecimentos teóricos e práticos, de forma ativa e reflexiva. (PAVIANI, 2009, p.2)

Isto é, a oficina é uma forma de construir conhecimentos a partir da ação, sem deixar de trabalhar também com o teórico. Nesse sentido, essa metodologia proporciona articular os conceitos de determinado assunto e vivenciar a execução de tarefas em conjunto, desde que são vários os participantes de uma oficina. Assim, quem direciona a oficina torna-se um possibilitador de novos conhecimentos, pois a partir de uma determinada teoria está possibilitando que o aluno construa novos conhecimentos e habilidades a partir da prática. Outro fator importante, é que a oficina inclui “trabalhos em duplas e em grupo para promover a interação entre os participantes, sempre com foco em atividades práticas” (PAVIANI, 2009, p. 3).

Contanto, a oficina intitulada “*Stop motion y cuentos de hadas*” teve como objetivo: oferecer aos participantes uma abordagem geral dos contos de fadas em LE-Espanhol; oportunizar os participantes em conhecer a técnica stop motion; mostrar aos participantes algumas animações de stop motion; influenciar os participantes em confeccionar, com massinha ou papel, as cenas e personagens para produzirem sua própria animação em stop motion, seguida de sessões de fotos; apresentar aos participantes o *software Windows Movie maker* e como ele funciona; promover a interação entre os participantes da oficina a partir do trabalho em grupo; incluir os participantes na era das novas tecnologias.

A oficina foi proposta e aceita pela direção da escola e pela professora da turma do 1º ano do CELEM de Espanhol, assim sendo, foram enviadas autorizações para que os pais liberassem seus filhos para participarem da oficina. Assim, atividades ocorreram durante o período de dois dias, a partir do seu início no dia 06 de dezembro, 2016.

No primeiro dia de oficina, o que mais nos chamou a atenção foi a curiosidade dos alunos em relação ao tema proposto, o que evidencia a importância das metodologias serem distintas das atividades rotineiras de sala de aula. Alguns alunos ainda mostraram conhecimento em relação ao tema e a técnica do stop motion, apontando interesse sobre

a temática. Com isso, iniciamos nossa oficina trabalhando a teoria dos contos de fadas com os alunos, como: a conceptualização, consecução, personagens, tempo, espaço, enredo, etc. Essa teoria serviu como base para que os alunos percebessem como funciona uma história de contos de fadas. Sendo assim, passamos para os alunos alguns vídeos de contos de fadas, em espanhol (Chapeuzinho Vermelho, Branca de Neve, etc.), para que eles conseguissem assimilar e fixar os conhecimentos adquiridos anteriormente.

Como o primeiro dia foi direcionado à teoria, no segundo dia fomos à prática. Nesse dia, iniciamos nossa oficina lembrando os alunos o que trabalhamos no dia anterior, e formulamos que iríamos trabalhar com a técnica do *stop motion*. Primeiramente, passamos um vídeo para os alunos do conto de fadas Chapeuzinho Vermelho, e perguntamos a eles o que havia de diferente, porém, eles não perceberam que aquela era uma animação em Stop Motion e que a história era contada a partir de uma sequência de fotos.

Então, explicamos aos alunos o que é o stop motion e como se produz uma animação. Logo após, explicamos como funciona o processo de desenvolvimento do vídeo no *Movie Maker* a partir de um vídeo instrucional. Assim, após os repasses técnicos, foi proposto que os alunos produzissem sua própria animação em stop motion e reproduzissem o conto de fadas Chapeuzinho Vermelho a partir de uma adaptação. Dessa forma, os alunos trabalharam em grupos, montaram cenários, personagens e tiraram fotos com nosso auxílio.

Como a escola possuía poucos computadores com o programa *Windows Movie Maker*, levamos nossos *notebooks* de uso pessoal para auxiliar os alunos na produção da animação. Dessa forma, os alunos montaram suas animações em stop motion com a nossa ajuda, seguindo passo a passo do processo, desde transmitir fotos dos aparelhos celulares para os *notebooks*, até a escolha da música, e inserção da legenda nos vídeos. Como não havia mais tempo hábil para os alunos assistirem aos vídeos produzidos pelos colegas, o material foi entregue para a professora da turma para que fizesse uma amostragem das animações montadas pelos alunos. ¹

Durante a oficina foi perceptível que a mediação entre teoria e prática é um aspecto totalmente relevantes para o trabalho metodológico em sala de aula, pois os alunos aprendem com mais facilidade o conteúdo proposto, e ainda desenvolvem suas habilidades a partir da prática. Já em relação ao trabalho desenvolvido pelos alunos, houve interesse em conhecer a técnica do stop motion, assim como, o desenvolvimento da criatividade a partir dos contos de fadas e a construção colaborativa de conhecimentos, pois em todo momento os alunos trabalharam em grupos, auxiliando assim, uns aos outros.

Ao final das atividades foram coletados alguns relatos dos alunos que participaram da oficina:

“Eu esperava que a gente fosse ver vídeo na oficina mas a gente não fez isso, foi muito mais legal do que eu pensava. A gente fez com massinhas, a gente criou uma história e eu gostei bastante do que a gente fez no nosso grupo.”

“Eu sabia como era que fazia mas não imaginava que dava pra fazer isso na aula de espanhol, montar com massinha os personagens e o cenário e tal, eu nunca tinha feito isso. Foi bem legal essa experiência, eu gostei porque é um jeito de participar mais da aula de um jeito legal.”

“Eu já sabia o que ia ser porque eu já vi no jornal nacional que passou lá, aí tipo eu já sabia que ia ser legal daí eu vim aqui daí foi mais legal do que eu achava que ia ser. Gostei porque acho que todo mundo se divertiu e a gente pode aprender outras línguas tipo pra trabalhar no estrangeiro viajar eu já tenho um curso. Foi uma forma diferente da gente aprender.”

Tabela 1: Relatos dos alunos que participaram da oficina

Fonte: A autora

Com essa oficina e com os relatos dos alunos, foi possível perceber que o trabalho voltado para as novas tecnologias em sala de aula, ainda mais quando se refere ao ensino de LE, é totalmente relevante para os alunos e professores, justamente por haver a construção colaborativa e a troca de conhecimentos.

O papel primordial do educador frente às novas tecnologias vai estar ligado à sua preparação e capacitação diante das mesmas, pois há necessidade, na prática, de que os mesmos saibam operar com os diferentes signos linguísticos propiciados pelo universo midiático, e assim garantir uma verdadeira práxis pedagógica frente à incorporação das práticas tecnodigitais. (RIBEIRO, 2011, P.25)

Além de estarmos preparados para atuar frente às novas tecnologias e também utilizá-las em sala de aula como mediadora teoria X prática, devemos estar cientes de que não basta somente levar as novas tecnologias para a sala de aula, é preciso um pouco mais para que ela se concretize enquanto metodologia, isto é:

Nós, docentes, devemos nos dar conta de que não é aconselhável apenas fornecer informação aos alunos, temos que ensiná-los como utilizar de forma eficaz essa informação que rodeia e enche as suas vidas, como acessá-las e avaliá-la criticamente, analisá-la, organizá-la, recriá-la e compartilhá-la. As escolas devem se transformar em poderosos cenários de aprendizagem, onde os alunos investigam, compartilham, aplicam e refletem. (GÓMEZ, 2015, p. 29)

Dessa forma, quando o ensino-aprendizagem é mediado pelo constructo tecnológico há a facilitação do processo educacional, e, a utilização do stop motion como ferramenta tecnológica de ensino, incita e desenvolve a construção colaborativa de conhecimentos, a autonomia, a criatividade e a aquisição de saberes nos alunos, o que nos leva a refletir sobre nossas práticas e torná-las mais atrativas aos nossos alunos.

CONCLUSÃO

O trabalho com o stop motion permite tornar o ensino de língua estrangeira mais atrativo para os alunos, pois eles têm que recriar na prática aquilo que aprenderam na teoria e, com isso, percebemos a facilidade em mesclar conteúdos teóricos, como os contos de fadas a prática do stop motion. Além disso, o envolvimento das novas tecnologias, desperta nos alunos uma sede de aprender e de conhecer o novo. Assim, percebemos que essa técnica, assim como qualquer trabalho voltado para as novas tecnologias, são completamente relevantes para o ensino do Espanhol e das demais

disciplinas. O investimento na inovação do ensino trás resultados significativos para o processo de aprendizagem, desde que devemos nos moldar a aquilo que decorre na sociedade para tornar nossas aulas mais interessantes e significativas, um exemplo disso é levar para a sala de aula a tecnologia que os alunos utilizam e fazer uso a favor do ensino-aprendizagem. Inovar é preciso e os resultados dessas inovações são totalmente significativos. Nesse sentido, é evidente a importância e a relevância da inclusão das novas tecnologias em sala de aula, não apenas como diversão, passa tempo, mas sim como aporte metodológico para os professores desenvolverem novas metodologias e ampliarem seus horizontes não somente no ensino de língua estrangeira, mas também das demais disciplinas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SOUZA, Maria Thereza Costa Coelho de. **Valorizações afetivas nas representações de contos de fadas**: um olhar Piagetiano. São Paulo: Boletim de psicologia, 2005.

RIBEIRO, Ana Elisa (Org.)... [etal]. **Linguagem, tecnologia e educação**. São Paulo: Peirópolis, 2010.

GÓMEZ, Angel I. Pérez. **Educação na era digital**: A escola educativa. Porto Alegre: Penso 2015.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Editora Atlas, 1989.

KAUARK, MANHÃES, MEDEIROS. Fabiana da Silva, Fernanda Castro, Carlos Henrique. **Metodologia da pesquisa**: um guia prático. Bahia: Via Litterarum, 2010.

PAVIANI, FONTANA. Neires Maria Soldatelli, Niura Maris. **Oficinas pedagógicas**: relato de uma experiência. 2009. Disponível em: www.ucs.br. Acesso em: 20 de novembro, 2016.

SOBRE A AUTORA:

Graduanda do curso de Letras Português/Espanhol na Universidade Estadual do Paraná UNESPAR - Campus de União da Vitória. Atualmente é bolsista do PIBID de Espanhol (Projeto de Iniciação à Docência) e membro do GETEC (Grupo de Discussão sobre Tecnologias) na Universidade Estadual do Paraná- Campus de União da Vitória.

URLs para animações produzidas pelos alunos: <https://www.youtube.com/watch?v=jBYQTZeqrkl>

<https://www.youtube.com/watch?v=i2ZzIGC9GoU&t=2s>