



Stop Motion e a educação: a sensibilização contra um vilão da sociedade

Drielly Sinara de Castro Porta

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul- driellydecastro@gmail.com

Dania Andreza Duarte de Souza

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul-dania.duarte.21@gmail.com

Jociane de Oliveira Nunes Gonçalves

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – jocianenunesg@gmail.com

Luciene Cléa da Silva

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul-luciene.silva@ufms.br

RESUMO:

O presente artigo é um relato de experiência de um projeto elaborado e desenvolvido em uma escola periférica no município de Ponta Porã-MS, com estudantes do 3º ano do ensino fundamental, visando a inclusão das tecnologias educacionais na resolução de problemas do cotidiano escolar e da comunidade onde é situada a escola. Objetiva-se explicitar como foi possível mesmo com poucos recursos tecnológicos desenvolver atividades de aprendizagem significativa, utilizando o Stop Motion para auxiliar na sensibilização dos educandos a respeito de um problema de saúde nacional, que é a proliferação do mosquito da dengue (*Aedes Aegypti*) que além de transmitir a dengue, está transmitindo outras diversas doenças. Visando a consolidação de uma prática pedagógica diferenciada, a experiência na escola resultou em uma história de super-heróis feita pelas crianças, que com toda a criatividade e imaginação desenharam, designaram poderes e inventaram os heróis que acabariam com o mosquito da dengue e orientariam as pessoas a respeito da prevenção desta doença. A história nomeada por estes estudantes de: A Super Liga Contra a Dengue ganhou vida nos flashes que se tornou um vídeo onde estas crianças deram vida aos personagens que criaram e atuaram como heróis da sociedade contra o mosquito, de acordo com os desenhos feitos por eles e seus respectivos poderes. O projeto que surgiu na disciplina de novas tecnologias educacionais, em parceria com o grupo NERDS da Fronteira da UFMS- Campus de Ponta Porã, além de ter como principal foco levar tecnologia à escola, também nos possibilitou enxergar que a tecnologia já está imersa no campo educacional, mesmo sendo um desafio é notório que se faz aprendizagem significativa e para além disso, sensibilizadora, pois, o projeto atendeu as necessidades da escola e alcançou o objetivo de levar tecnologia para então auxiliar no processo educativo.

PALAVRAS – CHAVE: Educação, Tecnologia, Stop Motion, sensibilização.

INTRODUÇÃO

O trabalho inicial que originou este artigo foi proposto na disciplina de Novas Tecnologias Educacionais, oferecida no curso de Pedagogia, no segundo semestre de 2015, na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), Campus de Ponta Porã (CPPP). Através das discussões em sala de aula a respeito do uso das tecnologias no cotidiano escolar como forma de resolução de problemas reais, nos foi proposto que entrássemos em contato com alguma escola no município, para desenvolver um projeto que incluísse tecnologias educacionais e que atendesse às necessidades da escola. Apesar de poder optar por qualquer escola do município para desenvolver o projeto, escolhemos uma escola periférica, por estar localizada em um bairro afastado do centro urbano e sofrer cotidianamente com problemas estruturais, como a falta de saneamento básico, e carência de recursos de higiene básica.

A direção escolar nos comunicou que a comunidade vinha sofrendo com muitos casos de dengue, e que por estar localizada próxima de nascentes, muitos estudantes já haviam contraído o vírus. Foi então que a partir desta problemática desenvolvemos o projeto Super Liga Contra a Dengue, com o intuito de sensibilizar as crianças no combate a doença, que apesar de ser um problema que esta afetando diretamente os estudantes daquela escola é um problema que atinge todo o país.

Segundo o Ministério da Saúde (2016), é uma doença que atinge no verão, quando ocorre a demanda da proliferação do vetor (*Aedes aegypti*), a transmissão ocorre pela picada do mosquito no seguinte ciclo (ser humano-mosquito-ser humano). Os sintomas apresentados nas vítimas são: febre alta chegando aos 40 graus, acompanhado de cefaleia, dores pelo corpo e articulações, fraqueza, dor nas partes detrás dos olhos, náuseas e vômitos, em casos com grave intensidade apresentam dor abdominal intensa, vômitos persistentes, sangramentos de mucosas e entre outros sintomas. Estes sintomas quando percebidos deve-se procurar um centro médico o mais rápido possível. O exame para se ter a veracidade mais rápido é a de contagem de plaquetas e a dosagem de albumina. É importantíssimo se hidratar com soros caseiros e água de côco. A maneira de se prevenir, já que não existe um remédio para remediar a infestação, seria o de controle evitando a sua infestação.

A infestação atual conforme dados extraídos do Boletim Epistemológico da Vigilância Sanitária (Agosto, 2016) foi mais de 1.300.000 casos confirmados, sendo a região Sudeste com índice acentuado, com mais de 800.000 casos, e região Norte apresentando o menor índice com 36.000 casos. Dados fornecidos pela Vigilância em Saúde do município para as



escolas em Março deste ano (Dengue com 1.631 casos notificados /Zika Vírus com 01 (suspeito) / Chikungunya nenhum caso suspeito).

A temática do mesmo envolve a disseminação da tecnologia em nossa realidade e as grandes mudanças na forma de comunicação em nossa sociedade, tal como afirma Silva (2011, p. 04) quando destaca que "há uma grande inclusão tecnológica nos meios e formas de nos comunicarmos hoje", ressaltando o letramento digital, a partir do qual (SILVA, 2011, p. 04 *apud* BUZATO, 2003) refletem sobre o letramento eletrônico como um conjunto de conhecimentos que permite as pessoas participarem nas práticas letradas mediadas por computadores e outros dispositivos eletrônicos no mundo contemporâneo. Nesse viés de entendimento, dialogando com os autores, pode-se compreender que esta forma diferenciada de se comunicar a interagir com o outro também transformará os espaços educativos, visto que os sujeitos que interagem nestes espaços são os mesmos que se relacionam e se comunicam nesta sociedade em constante transformação, podendo embasar-se assim em um aprimoramento de tecnologias aplicadas na educação, tais como e-books, jogos educacionais e entre outros.

Moran (2000) destaca que esta revolução tecnológica na educação pode acontecer desde que alguns paradigmas convencionais sejam de fato modificados e superados, caso contrário, muda-se a metodologia, o recurso, mas o propósito permanece o mesmo, e para que esta mudança aconteça a interação ou a interlocução entre professor e aluno precisa acontecer de forma mais dinâmica, assim como destaca a seguir:

Ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. A Internet é um novo meio de comunicação, ainda incipiente, mas que pode nos ajudar a rever, a ampliar e a modificar muitas das formas atuais de ensinar e de aprender (MORAN, 2000,p.63).

Nesse cenário encontrado de enorme infestação em nosso País e em nosso município, buscamos evidenciar o quanto as tecnologias pode nos permitir realizar uma sensibilização através da mesma. O objeto de estudo de nosso trabalho focou na "Sensibilização da Dengue", buscou-se interligar a educação aliada com as novas tecnologias, já que decidiu-se utilizar como recurso o Stop Motion para a elaboração de um vídeo cuja técnica seria uma sequência de fotos para a confecção de uma cena. O projeto ainda contou com elaboração de histórias as quais serviram como base para o realizar do vídeo. Como dito anteriormente em

tal disciplina possibilitou o entendimento e o propósito de usar a tecnologia a favor da educação.

É eminente necessário enfatizar que isso não ocorre somente no nosso município, já que o mesmo é fronteira seca (Ponta Porã, Mato Grosso do Sul Brasil, fronteira seca com Pedro Juan Caballero, Departamento de Amambai, Paraguai) com outro país, separados por apenas uma única avenida, acontece também no país vizinho. Nesse aspecto encontramos a pertinência de conhecer as vivências de alunos oriundos dessa fronteira (já que há um grande número de estudantes presentes nas escolas fronteiriças).

Aguirre e Gonçalves (2016), destaca a importância nas salas de aula o conhecer as vivências, “sobre essas vivências é importante ressaltar que elas são relevantes dentro das salas de aulas, pois os educandos trazem consigo reflexões pertinentes”. Sendo assim destacamos que é relevante o currículo ser repensado nessa ótica de re(formular) sempre, pois as mesmas experiências neste exato momento pode não ser a mesma necessidade de amanhã, ou seja ele deve ser pensado conforme a sua realidade.

Destacaremos a seguir como se deu a metodologia e todos seu desenvolvimento utilizado nesse trabalho.

METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO

O projeto a Super Liga contra Dengue que surgiu na disciplina de novas tecnologias educacionais trouxe como metodologia utilizada o trabalho com o Stop Motion, o qual consiste na criação de um filme a partir de uma sequência de fotos, segundo a definição de Nisio (2011, p. 16):

Stop motion em sua tradução direta seria o “movimento parado”. Consiste em fotografar um objeto inanimado ou uma pessoa, fotograma por fotograma, ou seja, quadro a quadro visando capturar e gerar, por meio das pequenas alterações sofridas pelo o objeto, a idéia de movimento.

Utilizando essa técnica como desafio para nós, levamos para a escola a tecnologia de uma maneira diferenciada e instigadora, afinal, estávamos proporcionando aos alunos a oportunidade de utilizar a tecnologia para o desenvolvimento de aprendizagem, segundo Pinto (2004,p.6) : “ Para uma sociedade com características tão profundas de desigualdade a escola



pública torna-se a única fonte de acesso da criança da classe trabalhadora às informações e recursos tecnológicos.”

Dessa forma levamos a tecnologia à uma escola periférica, dividimos as etapas desse processo de fotografias em 05 dias, conforme o cronograma, mas levamos em consideração as eventualidades que nos fizeram alterar o seguinte.

No primeiro dia levamos a carta de Aceite em uma escola Municipal da cidade de Ponta Porã- MS, onde fomos muito bem recebidas, e juntamente com o professor de laboratório da escola decidimos então desenvolver o trabalho a partir do Stop Motion com as crianças do 3º ano B, seguindo a abordagem de conscientização que a escola já estava trabalhando com as crianças a respeito da dengue. Desta forma, entregamos as autorizações para que os pais assinassem e então pudéssemos fotografar as crianças. Logo em seguida escrevemos o projeto de acordo com as instruções da nossa professora e também de acordo com a temática escolhida para adequar às propostas de trabalho aos recursos necessários e possíveis do Stop Motion. Na semana seguinte voltamos à escola com o projeto, entregamos para o professor de laboratório para que ficasse na escola, deixando claro que podia ter alterações tanto da escola como de nossa parte pois, estava aberto para alterações e então começamos a desenvolvê-lo.

Tivemos então um primeiro contato com a turma e levamos as crianças para a sala de tecnologia, onde 3 de nós apresentamos dois vídeos sendo um sobre o Stop Motion e outro sobre a sensibilização de cuidados sobre a Dengue, além de um slide que a Secretaria Municipal da Educação encaminhou à escola, tratando da dengue e do mosquito Aedes Aegypti. Enquanto duas organizavam a sala de aula em cinco grupos de cinco alunos para a seguinte atividade. Eles interagiram com o nosso grupo enquanto apresentávamos esses materiais e então os levamos de volta à sala de aula e propusemos que sentassem em seus lugares que definimos em nos respectivos grupos e então solicitamos que cada grupo criasse um novo super herói para formar uma liga com 5 integrantes para combater à dengue, porém a criatividade desses estudantes superaram essa nossa expectativa, um grupo conseguiu fazer apenas um herói, mas os outros quatro grupos cada integrante fez o seu super herói, certo que ao solicitarmos um por grupo encontramos resistência em alguns estudantes pois não queriam de fato fazer e outros pediram para fazer o herói que de fato queriam ser para combater o mosquito.



Aos estudantes que não queriam fazer nos propusemos a conversar com eles e explicarmos a real ideia desse trabalho, que além de elaborar através dela o roteiro exercitava a escrita e também desenvolveria o cognitivo, fazendo com que eles usassem a sua criatividade ao imaginar um herói com seus poderes e vestimentas características.

Ao final deste dia tínhamos 21 histórias, dentre elas 5 seriam escolhidas para o Stop Motion, pois o nosso tempo era curto, porém ao analisar os textos desenvolvidos tivemos que ter muita cautela na escolha desses, então observamos os poderes escritos por eles e então notamos semelhanças entre os poderes, o que facilitou a nossa escolha, selecionamos então 5 heróis diferentes mas que tinham alguma coisa em comum com os outros 20; e então, finalmente escolhemos os que conseguiríamos confeccionar a vestimenta de acordo com o desenho de cada criança, e ainda, no tempo que teríamos disponível.

Assim que escolhidos os cinco, providenciamos os materiais necessários para a elaboração das vestes, reunimos o grupo de acadêmicas na Universidade para a confecção destas vestimentas, utilizamos TNT, EVA, tesoura, cola, isopor, algodão, giz de cera e folha sulfite e então confeccionamos as seguintes fantasias: O homem corrente, O homem do Gelo, A Super Macaca, Homem Força e Super Elétrica, sendo estes os desenhos escolhidos:



Imagem 01(Esquerda: Super Macaca /Direita: Super Elétrica)



Imagem 02 (Esquerda: Super Corrente/ Centro: Homem de Gelo/Direita: Homem Força)

Neste mesmo dia elaboramos duas atividades para o restante da turma e então nos dividimos para as seguintes tarefas: três acadêmicas ficaram ajudando na sessão fotográfica e duas na sala de aula para desenvolver a atividade, solicitamos que a professora permanecesse na sala para auxiliar na atividade, mas não obtivemos sucesso. Os estudantes estavam agitados e eufóricos pois todos gostariam de ser fotografados e como sabiam que só cinco seriam fotografados aquele dia, poucos foram os que se mantiveram calmos para desenvolver as atividades que eram elas um texto a ser completado com as palavras relacionadas à dengue, bem como um caça palavras com algumas características da dengue, já estudadas e discutidas com a turma.

Apesar de conseguirmos confeccionar os materiais necessários para as fotografias, percebemos que o fato de ter que dividir a turma foi desfavorável, pois as crianças ficaram agitadas, sendo que todas queriam participar das fotografias, queriam sair da sala, e por alguns momentos percebemos que por mais que a nossa falta de experiência com toda aquela situação nos deixassem também angustiadas, estávamos aprendendo com as crianças, pois percebemos claramente o quanto o ambiente influencia no desenvolvimento das atividades e da aprendizagem das crianças, dialogando assim com as teorias de Skinner e de Vigotsky, já estudadas em nosso percurso acadêmico, além de destacar o quanto a nossa mediação diante



das atividades propostas tanto dentro da sala de aula, quanto fora dela, foi importante para que todo o processo pudesse acontecer.

No cenário fotográfico as dificuldades também ficavam evidentes, pois para cada foto eram necessários movimentos lentos e leves para que estes movimentos formassem as cenas que ao final formaria o vídeo completo da Super Liga; e como as crianças fotografadas também estavam entusiasmadas com as vestes e com o projeto em si, foi difícil fazer com que se movimentassem devagar e se mantivessem parados para as fotografias. Este foi de fato o dia mais desafiador do desenvolvimento do projeto, pois foi o dia em que mais sentimos a turma e suas necessidades, e o quanto precisavam de atenção, de afeto e de motivação e o quanto esses estudantes se sentem importantes com a universidade chegando até eles, nossa ação neste dia não durou mais do que 2 horas. Destacamos ainda a percepção de que não basta ter apenas os recursos tecnológicos em mãos, a aplicabilidade, a forma de uso, as adaptações aos tempos, espaços e necessidades destes recursos é algo primordial para realmente dizermos que a tecnologia faz a diferença no contexto educacional.

Após esse dia entramos em contato com a regente da sala para conseguirmos concluir o projeto em tempo hábil para o fechamento da disciplina na Universidade e então pedimos que nos auxiliasse, porém ela nos informou que no dia que iríamos para escola novamente os alunos teriam prova, então em comum acordo com a equipe mudamos o cronograma para que pudéssemos concluir o projeto, adiantamos a última sessão fotográfica que seria na sexta para quarta-feira e então questionamos a professora regente se poderíamos tirar apenas os cinco heróis e ela continuasse com a sala desenvolvendo sua aula com o restante da turma, pois vimos a necessidade de todas na sessão, afinal era necessário arrumar os heróis, arrumar o cenário e entreter o restante, já que iríamos fotografar um por um, e em comum acordo com a professora fizemos isso.

No último dia de sessão fotográfica, conseguimos desenvolver com mais facilidade, confeccionamos alguns materiais que faltavam (o gelo do homem gelo, o mosquito, o pneu...) e por fim fizemos a sessão fotográfica. Nessa última sessão, os cinco estudantes heróis da Super Liga demonstraram um afeto muito grande pelo nosso grupo, onde ocorreram confissões da vida pessoal dessas crianças e muitas trocas de carinho em ato de gratidão por esse projeto ser desenvolvido e por termos acreditado na capacidade deles e então fazermos com que se sentissem heróis, eles se fizeram muito prestativos e nos ajudaram bastante, em



cada um era notável que estavam realmente felizes com o projeto e apesar dos imprevistos foi possível concluir com êxito e o resultado foi incrível.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como mencionado anteriormente o projeto se originou na disciplina de Novas Tecnologias no curso de Pedagogia da UFMS, estendendo-se como forma de projeto a ser realizado em uma escola pública do município de Ponta Porã. Diante da realidade encontrada na escola, deles já estarem iniciando os trabalhos sobre a dengue fizemos as escolhas de continuarmos focados no tema. Feita essa escolha elaboramos um projeto que abordasse a temática da Dengue, mas que também fizesse uso de um recurso tecnológico presente na escola e que não fosse muito utilizado pelos professores. O recurso escolhido foi o Stop Motion, que consiste na organização de um vídeo, a partir da sequência de fotos que constituem uma cena, e assim criamos cenas com personagens reais, que criaram e ousaram em pensar em como controlar a dengue com seus super poderes.

Mesmo sendo um trabalho desafiador e complexo, os resultados do mesmo ultrapassaram nossa expectativa, a Super-Liga contra a Dengue, que se iniciou com a ideia de tecnologia na educação superou obstáculos e barreiras e alcançou uma escola periférica, que com muita acessibilidade nos permitiu desenvolver esse trabalho rico em detalhes, de imaginação e de sensibilização. Conseguimos por meio da tecnologia, que já é um instrumento vivo nas escolas, sensibilizar e mais do que isso, mover expectativas, imaginações, e para além disso promovemos a aprendizagem significativa, saindo dos métodos tradicionais e considerando tudo aquilo que cada criança almejava para combater a dengue em 5 figuras criadas por eles mesmos e vividas entre eles transformada em um vídeo de heróis.

Observamos o quanto essas crianças se dedicaram ao projeto e se divertiram enquanto aprendiam, e além disso, essa aprendizagem segundo depoimentos dos próprios pequeninos foi posta em prática em cada um em sua casa, bairro, e até mesmo na escola e isso os tornou heróis para além das fotos e do vídeo, e então concluímos que para além de um método diferenciado a tecnologia pode e deve ser utilizada em contextos educacionais, e indo mais adiante, nas escolas, sendo significativa e construtivista é um instrumento que pode auxiliar o educador em suas práticas pedagógicas e tornar o aprendizado mais significativo e possibilitador de transformar o meio, principalmente através das tecnologias.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 1 José Manuel Moran, Marcos T. Marsetto, Marilda Aparecida Behrens. Campinas. SP: Papirus.2000.(Coleção Papirus Educação). Acesso em: 22 de Fev. 2016.

SILVA, Ângela Carrancho da. **Educação e tecnologia: entre o discurso e a prática**. Ensaio: aval. pol. públ. Educ., Rio de Janeiro, v. 19, n. 72, p. 527-554, jul./set. 2011. Recebido em: 05/07/2010 Aceito para publicação em: 04/06/2011. Disponível em: <
<http://www.scielo.br/pdf/ensaio/v19n72/a05v19n72.pdf> > Acesso em: 22 de Fev. 2016.

Secretaria de Vigilância em Saúde/Município de Ponta Porã. **Zika, Dengue e Chikungunya**. Acesso em: Maio de 2016.

Secretaria de Vigilância em Saúde- Ministério da Saúde. **Boletim epistemológico**. Volume 47 n. 31-2016. Disponível em:< portal.saude.gov.br > Acesso em: 29 de Agosto de 2016.

Nisio, Fernando. **"Pré-produção de uma curta em stop motion."** (2012). Disponível em: <
<http://bdm.unb.br/handle/10483/3560>> Acesso 10 de Out. 2016

Pinto, Aparecida Marcianinha. **"As novas tecnologias e a educação."** ANPED SUL 6 (2004): 1-7. Disponível em
em :<
http://www.portalanpedsul.com.br/admin/uploads/2004/Poster/Poster/04_53_48_AS_NOVAS_TECNOLOGIAS_E_A_EDUCACAO.pdf> Acesso: 10/10/2016