

Contando Narrativas através do *Stop Motion*: Explorando sua Contribuição para o Desenvolvimento da Leitura.

Fernanda Mayara de Souza¹
Ana Carollyna Tenorio Silva²
Prof^ª. Graziela Brito de Almeida³
Prof^ª. Odalísca Cavalcanti de Moraes⁴

RESUMO

O artigo relata um projeto de extensão interdisciplinar na Universidade Católica de Pernambuco, que combina contação de histórias e *Stop Motion* para atender comunidades vulneráveis. Nesse sentido, instaura-se um compromisso social para com as populações em situação de vulnerabilidade, considerando-se as demandas identificadas no Instituto de Assistência Social Dom Campelo - IASDOC, localizado na comunidade do Bode, região Sul do Recife-PE. Essa abordagem por meio do *Stop Motion* e contação de histórias adquire relevância ímpar no contexto educacional, pois promove aprimoramento de habilidades como criatividade, leitura, escrita e colaboração, além de estimular o desenvolvimento sensorial e emocional das crianças. O projeto envolve docentes e estudantes extensionistas voluntários e bolsistas PROUNI-PE de Pedagogia e Serviço Social, os quais se empenham na redução das disparidades educacionais, fortalecendo as comunidades e proporcionando oportunidades educativas, conjugando, dessa forma, tecnologia e educação. Os procedimentos metodológicos adotados estão pautados em pressupostos que embasam o planejamento, execução e avaliação das seguintes etapas: seleção da história; adaptação da narrativa para a utilização da técnica *Stop Motion*, por meio do aplicativo *Stop Motion Studio*, preparação do cenário, personagens e diálogos; registro das cenas; edição final e avaliação. Os resultados incluem o desenvolvimento de habilidades de comunicação, estimuladas pelo faz de conta e a criação de conhecimento através da produção de vídeos com histórias contadas. O projeto desempenha um papel importante na construção de vínculos comunitários e no acesso à educação, impulsionando um espírito protagonista entre os participantes.

Palavras-chave: Práticas Extensionistas, Inclusão Social, Tecnologia na Sala de Aula, Contação de Histórias.

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP-PE, fernanda.2021104043@unicap.br;

² Graduando pelo Curso de Pedagogia da Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP-PE, ana.00000845542@unicap.br;

³ Professora Mestre Orientadora de Projeto Extensionista do Curso de Pedagogia da Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP-PE, graziela.almeida@unicap.br;

⁴ Professora Mestre Orientadora de Projeto Extensionista do Curso de Serviço Social da Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP-PE, odalisca.moraes@unicap.br.

INTRODUÇÃO

O processo de aprendizagem da leitura e escrita é crucial, pois permite que o indivíduo supere desafios, transcenda a si mesmo e explore suas experiências. As narrativas podem originar-se nos anseios e transformações pessoais, resgatando sonhos, emoções e dúvidas. A liberdade de compreensão, conforme destacado por Sisto (2005), dá significado às coisas, sendo aparentemente simples, mas capaz de conferir autonomia e protagonismo aos que a alcançam.

Uma das principais justificativas sociais deste projeto reside na erradicação do analfabetismo, uma problemática que afeta aproximadamente 11 milhões de cidadãos brasileiros, conforme indicado pelo Plano Nacional de Educação (PNE, 2014). Diante dos desafios impostos por uma sociedade profundamente desigual, na qual inúmeras crianças de origem negra, em situação de pobreza e provenientes de áreas periféricas, são relegadas às margens, privadas de moradia, educação de qualidade e, igualmente, do acesso às tecnologias, torna-se imperativo fomentar iniciativas educacionais que tenham como foco a implementação de suportes de aprendizagem propícios ao enfrentamento da vulnerabilidade social.

Seguindo a perspectiva de Freire (2001, p.11), "A leitura do mundo precede a leitura da palavra", o que permite estabelecer uma conexão com a experiência vivenciada, evidenciando que o universo que se apresenta ao sujeito em seu contexto pode diferir significativamente do mundo institucionalizado pela educação formal. A ativação do imaginário promove uma emancipação do indivíduo em relação à sua realidade, advogando pela sua capacidade de assumir o papel protagonista em seu processo de aprendizado. Contudo, esta realidade ainda não se reflete de maneira efetiva em instituições educacionais brasileiras, sendo recorrente a dificuldade em integrar o contexto do educando aos conteúdos de estudo, resultando em um crescente desinteresse e alienação em relação ao processo de aprendizagem.

Albergar a aspiração de uma educação inclusiva e de qualidade, face à estrutura atualmente disponível, pode parecer utópico; entretanto, reconhecemos sermos partes integrantes de um extenso quebra-cabeça, no qual cada iniciativa pode efetuar transformações significativas. Dessa maneira, vislumbramos a possibilidade de instaurar uma alteração no âmbito social e pessoal, promovendo narrativas que almejem comparações, reflexões e a incorporação de informações pessoais derivadas das experiências, com o propósito de redefinir as situações cotidianas vivenciadas pelas crianças e adolescentes.

A fundamentação para as práticas extensionistas implementadas neste projeto reside na necessidade de fomentar a prática da leitura e o exercício da criatividade, contemplando a história por meio de sua contação e reconstrução textual, do universo da fantasia e do faz de conta. Isso visa preparar o sujeito, seja ele criança, jovem ou adulto, a tornar-se o protagonista de sua própria aprendizagem, estabelecendo conexões entre conhecimento, experiência e aprendizado, influenciando a transformação do mundo ao seu redor.

O projeto "Contando e Aprendendo com Histórias: o *Stop Motion* na Formação Leitora" propõe estimular e cultivar o interesse pela leitura, compreendendo que não é suficiente apenas ensinar a ler. É essencial criar ambientes que permitam às pessoas descobrir o entusiasmo e prazer na leitura, sendo a contação uma ferramenta que promove interação e aguça a imaginação. Destacamos, ainda, que essa iniciativa oferece aos participantes a oportunidade de ter acesso a livros, permitindo que, ao ouvir uma história, participem de alguma forma do processo de construção da linguagem oral e escrita.

Dessa forma, o objetivo é integrar crianças e jovens no processo de contação de histórias, fortalecendo a construção da alfabetização envolvidos no projeto; reconhecer a ludicidade como uma ferramenta crucial no processo de ensino-aprendizagem; assimilar o desenvolvimento tecnológico disponível, conectando-o aos objetos de conhecimento e fazendo uso crítico dos recursos e informações; promover a indissociabilidade entre ensino, extensão e pesquisa por meio das ações extensionistas desenvolvidas em comunidades em situação de vulnerabilidade social.

A implementação da experiência de contação de histórias surgiu em resposta a uma demanda identificada pela instituição/comunidade, almejando atender à necessidade de alfabetização do público-alvo da instituição de maneira lúdica. É possível discernir a eficácia intrínseca da narrativa ao instigar, criar e proporcionar ao leitor construções de aprendizagens significativas. Nesse sentido, os procedimentos metodológicos adotados fundamentam-se nos pressupostos que orientam o planejamento, execução e avaliação da ação extensionista, concebida como "uma oportunidade de vivenciar situações concretas e significativas, baseada no tripé: sentir-pensar-agir, com objetivos pedagógicos" (PAVIANI; FONTANA, 2009, p. 78).

Ademais, reconhecemos que as estratégias pedagógicas empregadas nos encontros com as crianças e adolescentes facilitam a integração entre teoria e prática de maneira lúdica, criativa e reflexiva. Compreendemos que essa articulação de conceitos

com as vivências dos participantes e a apropriação ou construção coletiva de saberes e ações derivam, principalmente, do conhecimento prévio, das habilidades, dos interesses, das necessidades, dos valores e julgamentos dos participantes (PAVIANI; FONTANA, 2009).

Sob essa perspectiva, o projeto foi desenvolvido ao longo de quatro encontros como estratégia para atender às necessidades e dificuldades dos estudantes, favorecendo a participação no sentido de torná-los protagonistas de seu próprio conhecimento. Isso foi alcançado por meio de conversas, escritas e produção de animações, visando incentivar o hábito da leitura, o exercício da criatividade, a compreensão da história em sua contação e recriação da leitura de texto, a exploração da fantasia e do faz de conta, bem como, a reflexão sobre o sujeito, seja ele criança, jovem ou adulto, capaz de estabelecer conexões de conhecimento, experiência e aprendizado com a transformação do mundo em que está inserido.

Quanto aos resultados obtidos, destacamos a criação e edição de uma animação com a técnica *stop motion* realizada no aplicativo para smartphone "*Stop Motion Studio*", acompanhada pela contação de histórias e pela elaboração de um relatório final da ação extensionista. Reconhecendo que desde o início do desenvolvimento das habilidades de comunicação e fala, a contação de histórias e a prática do faz de conta fortaleceram a capacidade crítica de interpretação e interação individual e coletiva, observamos que os alunos foram capazes de transcender seus níveis de imaginação e criatividade, contribuindo efetivamente para a construção de conhecimentos.

As tecnologias digitais de informação e comunicação desempenharam um papel facilitador na aquisição do sistema de escrita alfabética, adotando como ponto de partida a concepção da inclusão de suportes de aprendizagens virtuais. Isso representou uma transição de um ambiente tradicional, limitado ao "mundo real", para uma intervenção lúdica, dinâmica e instigante. Nesse contexto, reiteramos que o sucesso obtido com a participação das crianças resultou de estratégias inovadoras e experiências digitais incorporadas nas ações extensionistas.

É pertinente destacar a dualidade inerente à educação, evidenciada tanto pelos estudantes voluntários do curso de Pedagogia, ressaltando a importância do fortalecimento da curricularização da extensão universitária da Unicap, quanto pelas crianças e adolescentes do Instituto de Assistência Social Dom Campelo - IASDOC, que adquiriram experiências ao longo dos encontros.

METODOLOGIA

Os procedimentos metodológicos adotados no desenvolvimento deste projeto abordaram os seguintes passos:

1. Realização de uma reunião com os dirigentes do IASDOC para obtenção de informações sobre as demandas e apresentação da proposta do projeto.

2. Realização de uma reunião com a equipe do projeto para elaboração do material a ser utilizado nos encontros com o público-alvo do IASDOC.

3. Realização de quatro encontros como estratégia para atender às reais necessidades e dificuldades do público-alvo, fomentando a participação no sentido de conscientizá-los sobre as possibilidades e a vontade de aprender e transformar habilidades em competências, por meio da leitura de livros e técnicas de animação. As estratégias empregadas foram as seguintes:

- No primeiro momento, apresentação da proposta do projeto para a criação e animação de histórias, visando facilitar a elaboração da realização das atividades pelas crianças do IASDOC, incluindo a criação de cenários, enredos e personagens e confecção de aventais que foram usados pelas crianças nos encontros.

- No segundo momento, com musicalização, leitura de alguns livros e dinâmica para eles entenderem melhor como iriam produzir sua história coletiva.

- No terceiro, começou oficialmente a criação da história e em seguida dos personagens e cenários que seriam utilizados na gravação. Durante esse processo, as estudantes extensionistas desempenharam o papel de orientar, despertar a curiosidade e a criatividade dos participantes, auxiliando no desenvolvimento das histórias.

- No último, os quadros idealizados pelo público-alvo foram montados numa sequência para dar ideia de movimento, e as falas dos personagens foram registradas por gravação de áudio. A história finalizada foi apresentada aos participantes do projeto e para finalizar tiveram um lanche coletivo.

4. A avaliação do alcance dos resultados foi feita no último encontro, em que os participantes do projeto refletiram sobre as atividades propostas e escolheram qual emoji representa o seu sentimento em relação à participação dessa iniciativa. Também foi mensurada por meio da frequência e conclusão das atividades realizadas pelas crianças.

REFERENCIAL TEÓRICO

No contexto educativo, é imperativo adotar continuamente uma perspectiva inovadora e crítica no que concerne às atividades voltadas para a alfabetização, tendo em vista que, segundo Magda (2002 p.55) “Alfabetizar não é apenas ensinar a ler e a escrever, mas também é proporcionar condições para que os alunos se tornem usuários competentes da leitura e da escrita em suas práticas sociais.” A busca por meios e instrumentos pedagógicos emergem como um dos eixos fundamentais para atingir os objetivos e metas relacionados ao processo de aprendizagem significativa, com especial ênfase na alfabetização. Conforme Moraes e Albuquerque (2007, p. 47) destacam, “Embora sejam ações distintas, alfabetizar e letrar são inseparáveis, sendo ideal a abordagem de alfabetizar letrando. Ensinar a ler e escrever deve incorporar a inserção dos indivíduos nas realidades sociais que os circundam”.

Quando o elemento lúdico permeia o processo de alfabetização e letramento, desperta a curiosidade no indivíduo, tornando as atividades mais prazerosas. O lúdico, de acordo com Kishimoto (1999, p.68) “O lúdico, ao fazer parte do processo ensino-aprendizagem, proporciona à criança a possibilidade de construir conhecimentos de forma prazerosa, tornando a educação mais significativa e motivadora.”, assim representa um eixo relevante no processo de ensino-aprendizagem, manifestando o lado criativo das crianças e estimulando a construção do conhecimento individual. Cada brincadeira constitui uma vivência preexistente, conferindo a essa atividade uma dimensão cultural.

O educador desempenha um papel crucial ao promover o ensino com ludicidade, possibilitando a coletividade, a criatividade e a autonomia. Estabelecer um ambiente de ensino-aprendizagem para a criança é de suma importância, expandindo tanto o cognitivo quanto o social do grupo. O professor deve refletir sobre sua abordagem pedagógica, buscando torná-la integrativa e participativa para os estudantes. A contação de histórias, por sua vez, promove diversos estímulos e significados ao longo da narrativa, segundo Coelho (2000, p. 45) “A contação de histórias é uma prática que possibilita à criança a vivência de emoções, o desenvolvimento da imaginação e a ampliação de seu repertório cultural e linguístico.”, ademais promove o estímulo à leitura, a valorização da cultura, a criatividade e a expressão. Além disso, contribui para

o desenvolvimento cognitivo, sendo relevante tanto para a educação infantil quanto para os hábitos de leitura.

Existem várias formas de leitura e contação de histórias, podendo ser apresentadas por meio de livros, teatros, fantoches, materiais reciclados e transformados em outros objetos, visando uma transmissão atrativa e animada. No entanto, é essencial analisar a abordagem, especialmente para as crianças, envolvendo os procedimentos pedagógicos específicos de fala na expressão quando há mais de um personagem na história. Os contadores de histórias podem ler livros físicos ou digitais virtualmente para seu público, não se limitando apenas aos escritores, mas a qualquer contador que possua conhecimento da performance de contação de histórias.

Nesta perspectiva, a sociedade contemporânea segue o fluxo do mundo tecnológico, ajustando-se constantemente às demandas humanas e à busca pela fluidez da informação, do conhecimento e do domínio sobre as máquinas. A tecnologia transcende seu papel meramente manipulador, inserindo-se cultural e socialmente. O uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) na educação básica vai além da adesão ao sistema, centrando-se nas experiências que o educando vivenciará ao longo do processo, na visão de Moran (2000, p.45) “As TDICs representam uma possibilidade de transformar a educação básica ao proporcionar novas formas de acesso à informação, de construção do conhecimento e de interação entre professor e aluno.” Destaca-se a importância de um ambiente facilitador do ensino e aprendizagem, onde o aluno se torna o protagonista na construção de seu conhecimento, com o professor atuando como mediador.

Estabelecer um diálogo entre a tecnologia e metodologias de aprendizagem é essencialmente trilhar estratégias onde a ludicidade figura como um dos principais pilares. Vygotsky (2001, p. 16) afirmou que “a imaginação é uma função vital e necessária para o desenvolvimento humano, constituindo-se historicamente e culturalmente.” Isso permite que a criança desenvolva materiais a partir de representações da própria realidade em ambientes virtuais, tornando-se um elemento formativo crucial para o aprimoramento e percepção imagética do mundo digital/real. Carrascoza (2012, p.30) “A utilização da fotografia como linguagem permite que as crianças explorem seu olhar e desenvolvam uma percepção crítica do mundo ao seu redor, tornando-se um instrumento lúdico que enriquece o processo de aprendizagem.” Podendo ser utilizada na produção de retratos, diferentes releituras artísticas e representações de gêneros de pintura e animação em *stop motion*. Essa técnica é

sugerível em todos os níveis de ensino, especialmente na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental, subsidiando o desenvolvimento cognitivo, senso crítico e inteligência socioemocional das crianças.

O conceito de tecnologia busca uma ressignificação que emerge da cultura e da cidadania, visando promover a inclusão social e digital. Destacar a importância do uso de TDICs (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação) no contexto educacional também demanda reflexão sobre os desafios e dificuldades existentes. Há uma percepção que parte da rede de ensino ainda não possui recursos financeiros, infraestrutura nas escolas e incentivos governamentais limitados. Portanto, incentivar projetos extensionistas com foco na adoção de suportes de aprendizagem que facilitem o desenvolvimento de ações para superação da vulnerabilidade social é crucial.

Podemos inferir que, a extensão universitária tem contribuído ao longo do tempo para a sociedade, buscando superar as desigualdades sociais. "Educação é prática. Para alguns, uma prática social. Para outros, uma prática social histórica." (PEREIRA, 2005, p. 41). É fundamental lembrar que as intervenções educacionais/extensionistas requerem atenção à historicidade de cada indivíduo, possibilitando que ele se sinta representado e usufrua do leque de oportunidades proporcionado. Com a curricularização da extensão universitária, estabeleceu-se a obrigatoriedade de cumprir 10% da carga horária dos cursos de educação superior para a extensão. A partir do Plano Nacional de Educação (PNE) 2014/2024 e da regulamentação pela Resolução CNE/CES N°7, de 18 de dezembro de 2018, a sociedade brasileira poderá contar com a intervenção na realidade social por meio de mais projetos de extensão (SANTOS; RIFFEL, 2017).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente, é relevante evidenciar uma certa resistência manifestada pelo público-alvo, bem como as dificuldades enfrentadas ao tentar exercitar a criatividade e construir os enredos das histórias. Entretanto, ao longo do desenvolvimento das ações, por meio da atuação das estudantes extensionistas, observou-se uma transformação nos educandos, que passaram a se tornar mais ativos e autônomos no processo de elaboração das narrativas. Alcançando portanto, o objetivo do projeto como Moraes e Albuquerque (2007, p. 47) destacam, “Embora sejam ações distintas, alfabetizar e letrar são inseparáveis, sendo ideal a abordagem de alfabetizar letrando. Ensinar a ler e

escrever deve incorporar a inserção dos indivíduos nas realidades sociais que os circundam.” Na medida em que a participação dos trabalhos aproximava as crianças de uma prática relevante de letramento, proporcionando aos estudantes um pensamento mais crítico.

Dentre as habilidades desenvolvidas, merece destaque a capacidade de criar cenários e contextos a partir de experiências pessoais, perspectivas de vida e expressões artísticas, bem como fontes de entretenimento consumidas por eles, como animes, desenhos animados e protagonistas. Essa abertura mostrou-se fundamental para o desdobramento das atividades, impulsionando um protagonismo entre os participantes. Reconhecemos que, desde o início, foram desenvolvidas as habilidades de comunicação oral e escrita. A arte do faz de conta fortaleceu a capacidade crítica de interpretação e interação individual com o outro, transcende os níveis de imaginação e criatividade do público-alvo. Isso se evidencia na construção de conhecimentos por meio da criação, animação e edição de dois vídeos com a contação de histórias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a realização deste projeto de extensão, o público atendido no IASDOC foi beneficiado por uma intervenção pedagógica multidisciplinar, que destacou a indissociabilidade entre pesquisa, ensino e extensão. Esse referencial foi construído por meio de pesquisas bibliográficas e da mediação entre o ensino teórico das disciplinas dos cursos envolvidos e as ações extensionistas implementadas em comunidades em situação de vulnerabilidade social.

O projeto, nessa perspectiva, apresentou duas dimensões significativas. Em primeiro lugar, buscou integrar estudantes nas atividades extensionistas, destacando o fortalecimento da curricularização da extensão universitária na UNICAP-PE. Em segundo lugar, no contexto do IASDOC, teve como objetivo promover a reflexão sobre as desigualdades sociais dentro da comunidade atendida.

De maneira interdisciplinar, esta ação visou contribuir para o processo de alfabetização de forma lúdica, direcionada às crianças e adolescentes participantes do projeto. Reconhecendo a ludicidade como um suporte essencial no processo de ensino-aprendizagem, utilizou-se de forma crítica os recursos e informações das tecnologias disponíveis, conectando-os aos objetos de conhecimento. Assim, o alcance do objetivo de socialização foi reconhecido por meio da integração de crianças e jovens

no processo de contação de histórias, visando o fortalecimento do processo de construção do ser alfabetizado.

REFERÊNCIAS

Brasil. Ministério da Educação. **Plano Nacional de Educação: PNE 2014-2024**. Brasília, DF: MEC, 2014.

CARRASCOZA, Renata. **A fotografia na educação: uma proposta de ensino através da imagem**. São Paulo: Editora do Brasil, 2012, p. 30.

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil: teoria, análise, didática**. São Paulo: Moderna, 2000, p. 45.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 42.ed. São Paulo: Cortez, 2001. p 87 .

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1999, p. 68.

MORAIS, Artur Gomes de; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de. **Alfabetização e letramento**. Construir notícias. Recife, PE, v. 07 n.37, p.47, nov/dez, 2007.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000, p. 45.

PAVIANI, Neires Maria Soldatelli; FONTANA, Niura Maria. **Oficinas pedagógicas: relato de uma experiência**. Conjectura. v. 14, n. 2, maio/ago. 2009, p. 77-88.

PEREIRA, Potiguara Acácio. **O que é pesquisa em educação?** São Paulo: Paulus, 2005.

SANTOS, Pedro Floriano dos; RIFFEL, Cristiane Maria (Org.). **Extensão universitária: perspectivas de aprendizagem e sentidos na educação superior**. Itajaí: UNIVALI, 2017.

SISTO, Celso. **Textos e Pretextos sobre a Arte de Contar Histórias**. 2º ed. Curitiba: Positivo, 2005.

SOARES, Magda. **A alfabetização e o letramento: uma questão de formação de professores**. São Paulo: Cortez, 2002, p. 55.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A construção do pensamento e da linguagem**. Tradução: Paulo Bezerra. 2 ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2001.