



NARRATIVA VISUAL EM MOVIMENTO: A UTILIZAÇÃO DO *STOP MOTION STUDIO* NA DINAMIZAÇÃO DA LEITURA

Bárbara Beatriz Wanderley de Siqueira (UNICAP)
Fernanda Mayara de Souza (UNICAP)
Vitória Maria Silva Santos (UNICAP)
Prof. Dr. Robson Teles Gomes (UNICAP)

RESUMO

O espaço educativo requer, a cada momento, o desenvolvimento de um olhar inovador e crítico em relação às dinâmicas pedagógicas, bem como a busca por instrumentos pedagógicos conciliadores. Para se ter uma aprendizagem fluída na leitura e escrita do estudante, é importante usar recursos lúdicos para estimular esse processo de aprendizagem, tornando-o dinâmico e atrativo, além de criar espaços apropriados para essas interações. As metodologias ativas favorecem essa flexibilização durante os exercícios de contação de histórias, uma vez que permitem conhecer diferentes formas de aprender e de compreender os contextos criados. Esta pesquisa tem como intuito a utilização do aplicativo *Stop Motion Studio* para o trabalho de criação de histórias a partir de livros, abordando propostas no campo da literatura infantojuvenil, sob a orientação teórica de Abramovich (1940) e de Kenski (2007), que refletem sobre o processo de contação de história e a influência das tecnologias educacionais no ensino. Com a utilização de novas tecnologias, os resultados das experiências no aprendizado se mostraram impactantes e significativas, além de preparar estudantes para os desafios crescentes do século XXI. Assim, constata-se que a leitura vai além da decodificação das palavras, promovendo uma conexão eficaz entre as tecnologias e o ambiente educacional.

Palavras-chave: espaço educativo; literatura infantojuvenil; aprendizagem efetiva; contação de histórias; *Stop Motion Studio*.

1 INTRODUÇÃO

O processo de aprendizagem está diretamente relacionado à curiosidade e à investigação. Curiosidade em aprender, expandir e em descobrir a possibilidade de criar aprendizagens e, conseqüentemente, compreender o mundo em sua grandiosidade.

Com o recurso tecnológico do aplicativo *Stop Motion Studio*, pode-se apresentar uma forma dinâmica e lúdica na contação de histórias por meio da tecnologia, o que se caracteriza como uma grande e importante contribuição para a

construção das histórias e dos cenários. Nesse sentido, à dinâmica realizada junto à contação com livros físicos, incrementam-se o desenvolvimento e a construção de narrativas produzidas por crianças e com os resultados de uma animação que cativa e encanta a todos.

Sob essa perspectiva, tal ferramenta tecnológica, que permite usar as técnicas que envolvem a criação de movimento a partir de uma série de fotografias estáticas e a produção de animações, possibilita desenvolver-se o estímulo à criatividade e ao pensamento crítico. A esse desenvolvimento, soma-se, ainda, o desejo pela leitura e pela aprendizagem multimodal.

O processo de aquisição e a reconstrução do conhecimento, tanto na contação de histórias quanto no uso dos gêneros textuais, podem ser facilitados por atividades lúdicas, as quais se oferecem como elementos-chave para o trabalho do educador. Dessa maneira, as referidas atividades se revelam contribuições muito funcionais na área do ensino e na aprendizagem da língua escrita, assim como na aquisição de outras linguagens no processo de alfabetização e letramento.

Em consonância com reflexões acerca de estratégias no campo pedagógico, este trabalho surgiu como uma investigação de recursos facilitadores que contribuam para a formação de uma geração leitora, crítica e investigadora que faz uso de contribuições tecnológicas, e em específico, do aplicativo *Stop Motion Studio*. Além disso, este trabalho busca compreender, avaliar e mensurar os processos pedagógicos envolvidos durante o processo de apropriação da literatura, das histórias, assim como descaracterizar o trabalho e o ensino tradicional, no que diz respeito às atividades realizadas no enfoque da literatura infantojuvenil.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Contação de histórias

As histórias podem permitir uma troca de experiências, de linguagens, de saberes, exposição de conflitos, alegrias, angústias e mesmo uma cumplicidade das ações do sujeito consigo mesmo e com o outro.

É importante desenvolver nas crianças o hábito de leitura, trabalhando com o imaginário e com o encantamento que envolve as histórias infantis. Sob essa óptica,

é muito relevante mostrar a elas que, a partir de livros e de narrativas, pode haver momentos de prazer e de entretenimento, ao interpretarem as histórias contadas e as relacionarem com as vivências do cotidiano. Ademais, é também enriquecedor recontar histórias, localizar espaços utilizando-se suportes digitais com edição e animação. Nesse contexto, segundo Abramovich (1995),

[...] é através duma história que se podem descobrir outros lugares, outros tempos, outros jeitos de agir e de ser, outra ética, outra ótica. É ficar sabendo história, geografia, filosofia, política, sociologia, sem precisar saber o nome disso tudo e muito menos achar que tem cara de aula [...] (Abramovich, 1995, p.17)

O reconhecimento das emoções na narrativa contribui para o envolvimento e a motivação de ouvir e de ler histórias. Realizar esse processo promove uma aprendizagem transcendente da compreensão das palavras escritas, essencial para o desenvolvimento integral dos estudantes, envolvendo as questões socioemocionais.

2.2 Utilização de tecnologias na educação

As tecnologias educacionais oferecem inovação e melhorias nas realizações pedagógicas. Com a integração dessa ferramenta e o uso criativo, os docentes podem potencializar o engajamento e ampliar as aprendizagens. Kenski (2007) menciona sobre a tecnologia na educação contemporânea e a relação entre as aprendizagens dos educandos:

Abre oportunidades que permitem enriquecer o ambiente de aprendizagem e apresenta-se como um meio de pensar e ver o mundo, utilizando-se de uma nova sensibilidade, através da imagem eletrônica, que envolve um pensar dinâmico, onde tempo, velocidade e movimento passam a ser os novos aliados no processo de aprendizagem, permitindo a educadores e educandos desenvolver seu pensamento, de forma lógica e crítica, sua criatividade por intermédio do despertar da curiosidade, ampliando a capacidade de observação de relacionamento com grupos de trabalho na elaboração de projetos, senso de responsabilidade e coparticipação, atitudes essas que devem ser projetadas desde cedo, inclusive no espaço escolar (Kenski, 2007, p.45).

As tecnologias educacionais podem ser usadas de forma eficaz para aumentar o aprendizado e o desenvolvimento dos alunos, estimulando habilidades fundamentais para o século XXI. Inclusive, elas podem ser vistas em documentos normativos, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que aborda, na competência geral 5, o trabalho envolvendo tecnologias, em específico, com as *Tic's*:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2018)

Sendo parte de um recurso importante na modernização da educação, ao integrar estrategicamente as ferramentas tecnológicas, os professores podem enriquecer significativamente o processo de ensino-aprendizagem, promovendo a colaboração, a criatividade e o pensamento crítico. Assim, as tecnologias educacionais não apenas complementam, mas também melhoram a implementação das diretrizes pedagógicas, preparam os alunos para os desafios do mundo moderno e promovem uma educação mais inclusiva e dinâmica.

3 METODOLOGIA

Este trabalho teve o embasamento teórico a partir de pesquisas bibliográficas sobre a contação de histórias, além de sua importância para o exercício da leitura e da escrita, como também da utilização do aplicativo *Stop Motion Studio* na condição de recurso tecnológico inovador na educação. A exploração do aplicativo como objeto de análise é decorrente da utilização dele em dinâmicas desenvolvidas em intervenções com crianças que estavam em processo de alfabetização e de letramento.

A organização do trabalho foi planejada e distribuída em quatro encontros, com intervenções nas áreas de contação e de criação de histórias, musicalização, rodas de conversas, atividades lúdicas por meio de brincadeiras e socialização dos resultados obtidos com as crianças ao final dos encontros, nos quais todo o processo estava voltado para estimular o processo criativo das crianças.

Foi aprofundada a pesquisa com enfoque nos teóricos Sisto (1961) e Fanny Abramovich (1940), referências nos estudos acerca da literatura infantojuvenil e da contação de histórias.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os estudantes são capacitados a se verem como protagonistas ativos na construção do conhecimento, compartilhando a responsabilidade com os professores. Tal método não apenas incentiva a autoria, mas também reconhece os estudantes como os principais condutores do processo educacional. É notório que os educandos foram se tornando mais ativos e autônomos na elaboração das histórias.

Espera-se que os educadores valorizem a diversidade metodológica, buscando proporcionar experiências de aprendizagem impactantes e significativas. Isso implica adotar novas estratégias para a educação, promovendo um ambiente dinâmico e estimulante para os educandos.

Ao incorporar tecnologias educacionais e metodologias ativas, esta abordagem pedagógica redefine os paradigmas tradicionais de ensino, oferecendo aos estudantes oportunidades para desenvolver habilidades cognitivas e socioemocionais necessárias para enfrentar desafios contemporâneos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, a integração eficaz da tecnologia no processo educacional não se limita à melhoria das habilidades de leitura e à interpretação, mas visa também cultivar uma geração de estudantes críticos, analíticos e criativos. Ao promover a reflexão e a criticidade, não apenas se fortalecem as habilidades cognitivas, mas também se fomenta uma apreciação mais profunda pela leitura e pelo mundo ao redor dos educandos em questão.

Ao reconhecer que a leitura vai além da decodificação de palavras, constrói-se ambiente que celebra a imaginação, a diversão e a curiosidade. Isso enriquece a experiência de aprendizagem e nutre uma conexão significativa com o conhecimento e com o ambiente.

Assim, ao utilizar a tecnologia de maneira estratégica, não apenas preparamos os educandos para os desafios do século XXI, mas também os inspiramos a abraçar uma vida de descoberta, reflexão e de aprendizagem contínua.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil: gostosuras e bobices**. São Paulo: Scipione, 1995.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Curricular Comum Brasília**, DF: 2019. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso: 05 mai. 2024
» <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

KENSKI. **Educação e tecnologias**. 2º ed. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2007.