

Políticas Públicas na Educação Brasileira

Ensino Aprendizagem e Metodologias

Atena Editora



Atena Editora

**POLÍTICAS PÚBLICAS NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA:
ENSINO APRENDIZAGEM E METODOLOGIAS**

Atena Editora
2018

2018 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Edição de Arte e Capa: Geraldo Alves

Revisão: Os autores

Conselho Editorial

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Pesquisador da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Carlos Javier Mosquera Suárez – Universidad Distrital de Bogotá-Colombia
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª. Drª. Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

P769 Políticas públicas na educação brasileira: ensino aprendizagem e metodologias / Organização Atena Editora. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2018.
354 p. – (Políticas Públicas na Educação Brasileira; v. 11)

Formato: PDF
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
Modo de acesso: World Wide Web
Inclui bibliografia
ISBN 978-85-93243-85-1
DOI 10.22533/at.ed.851182604

1. Educação e Estado – Brasil. 2. Educação – Aspectos sociais.
3. Professores – Condições de trabalho. 4. Professores – Formação.
I. Série.

CDD 379.81

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

O conteúdo do livro e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

2018

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

www.atenaeditora.com.br

E-mail: contato@atenaeditora.com.br

Sumário

CAPÍTULO I

O ENSINO DE BIOLOGIA NO PRÉ-VESTIBULAR SOLIDÁRIO: IMPLEMENTANDO MODALIDADES DIDÁTICAS PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

José Jailson Lima Bezerra e Joseclécio Dutra Dantas..... 7

CAPÍTULO II

O USO DE JOGOS DIDÁTICOS E O ENSINO DE BIOLOGIA: APRENDENDO BOTÂNICA

Layane Pereira de Brito, Rafael Marinho Sousa, Kildery Muniz de Sousa, Antonio Edinardo Araújo Lima e Lucilene Silva Pereira Soares 17

CAPÍTULO III

PERCEPÇÃO DOS ALUNOS SOBRE METODOLOGIAS INOVADORAS E SUAS IMPLICAÇÕES NO ENSINO DE BIOLOGIA EM ESCOLA PÚBLICA DE TERESINA-PI

Evandro Bacelar Costa, Raymara Sabrina Soares dos Santos, Alberto Alexandre de Sousa Borges, Adna Dallyla Torres Lopes e Marlúcia da Silva Bezerra Lacerda..... 26

CAPÍTULO IV

A BOTÂNICA NA CONCEPÇÃO DE PROFESSORES DE CIÊNCIAS DO ENSINO FUNDAMENTAL E AS DIFICULDADES ENFRENTADAS PARA ENSINÁ-LA

Andreia Quinto dos Santos, Guadalupe Edilma Licona de Macedo e Ricardo Jucá Chagas.....35

CAPÍTULO V

A CONSTRUÇÃO DO MÉTODO ESTUDO DE CASO SOBRE O ENSINO DE CIÊNCIAS PARA OS DISCENTES DA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Mariana Monteiro Soares Crespo de Alvarenga e Gerson Tavares do Carmo 43

CAPÍTULO VI

ATIVIDADES LABORATORIAIS: A IMPORTÂNCIA DAS MACROMOLÉCULAS NO NOSSO ORGANISMO

Hudson Guilherme Silva da Costa, Ranyelly Gomes Alves e Thiago Emmanuel Araújo Severo 56

CAPÍTULO VII

AVALIAÇÃO EM AULAS DE BIOLOGIA: OLHARES DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Carlos Bruno Cabral de Oliveira, Mariana Guelero do Valle e Brenna Yonarah Santiago Avelar 63

CAPÍTULO VIII

CONHECIMENTOS PRÉVIOS DE ESTUDANTES DO FUNDAMENTAL II SOBRE PLANTAS

Anna Clara Targino Moreira Spinelli, Adrielly Ferreira Silva, Pietra Rolim Alencar Marques Costa e Rivete Silva Lima 76

CAPÍTULO IX

INSERÇÃO DE ATIVIDADES PRÁTICAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS NO CONTEXTO DO ESTÁGIO DOCENTE- RELATO DE EXPERIÊNCIA

Rosália Rodrigues da Costa Silva, Rayane Santana da Silva, Rose Kelly dos Santos Sousa e Emanuel Souto da Mota Silveira..... 86

CAPÍTULO X

O EFEITO DOS GÊNEROS TEXTUAIS NO ENSINO DE CIÊNCIAS EM UMA ESCOLA MUNICIPAL

Nilson Soares de Vasconcelos Júnior, Maríllia Danielli Rodrigues Pontes e Lígia Gabriela da Cruz dos Santos..... 94

CAPÍTULO XI

O TEATRO CIENTÍFICO EXPERIMENTAL: UMA ESTRATÉGIA DE ENSINO E DE POPULARIZAÇÃO DA ASTRONOMIA E CIÊNCIAS AFINS

Énery Gislayne de Sousa Melo e Antônio Carlos da Silva Miranda 101

CAPÍTULO XII

O USO DE MATERIAL DIDÁTICO ADAPTADO PARA ALUNOS CEGOS: EXPLORANDO O PERCEPTUAL TÁTIL ACERCA DAS CAMADAS DA TERRA

Ester Silva Chaves, Josiel de Oliveira Batista, Lucas Gomes de Sousa e Luciane Ferreira Mocrosky 115

CAPÍTULO XIII

PROPOSTAS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS NATURAIS POR INVESTIGAÇÃO A PARTIR DE OBSERVAÇÕES EM UM LICEU FRANCÊS

Helaine Haddad Simões Machado, René Lozi e Nicole Biagioli 132

CAPÍTULO XIV

USO DA DINÂMICA “VOCÊ NA TEIA ALIMENTAR DO MANGUEZAL” PARA O ESTUDO DAS TEIAS ALIMENTARES

Nathalya Marillya de Andrade Silva, Márcia Adelino da Silva Dias, Josley Maycon de Sousa Nóbrega, Viviane Sousa Rocha, Cristiana Marinho da Costa e Silvana Formiga Sarmento 149

CAPÍTULO XV

A RÍTMICA DE DALCROZE E O ORFF-SCHULWERK DE CARL ORFF PERSPECTIVAS BASEADAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Tássia Luiz da Costa Porto e José Tarcísio Grunennvaldt 158

CAPÍTULO XVI

PRINCÍPIOS HISTÓRICO-PEDAGÓGICOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA: BASES EPISTEMOLÓGICAS PARA O ENSINO E PESQUISA

Marlon Messias Santana Cruz, Pedro Alves Castro, Ana Gabriela Alves Medeiros e Sebastião Carlos dos Santos Carvalho..... 166

CAPÍTULO XVII

A GEOGRAFIA ESCOLAR: UM OLHAR SOBRE A PRÁTICA E O ENSINO NA SALA DE AULA

Sílvio César Lopes da Silva, Maria do Socorro Guedes, Islany Caetano de Souza, Chistiane Jéssika Vidal Santos e Naéda Maria Assis Lucena de Moraes 178

CAPÍTULO XVIII

O ENSINO DA CARTOGRAFIA NO CURSO DE LICENCIATURA EM GEOGRAFIA DO IFPE SOB UMA ABORDAGEM CONSTRUTIVISTA

Wagner Salgado da Silva e Ana Paula Torres de Queiroz..... 187

CAPÍTULO XIX

O USO DAS GEOTECNOLOGIAS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA REPRESENTAÇÃO FITOBOTANICA DAS PALMEIRAS EM MT – UMA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA

Zuleika Alves de Arruda, Barbara Albués Campos, Valeria Rodrigues Marques Rosa e Ythallo Henrique Sebastião Gomes Costa..... 197

CAPÍTULO XX

O USO DE SIMULADOR COMO RECURSO DIDÁTICO-METODOLÓGICO EM AULA DE GEOGRAFIA

Thayana Brunna Queiroz Lima Sena, Deyse Mara Romualdo Soares, Gabriela Teles, Luciana de Lima e Robson Carlos Loureiro 209

CAPÍTULO XXI

EXPLORANDO A HISTÓRIA E A CULTURA NA LINGUAGEM DE CINEMA DE ANIMAÇÃO COM O SOFTWARE PIVOT

Giselle Maria Carvalho da Silva Lima 222

CAPÍTULO XXII

A ELABORAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO RECURSO PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA

Larisse Carvalho de Oliveira, Tiago Alves Nunes e Jorge Luis Queiroz Carvalho..... 230

CAPÍTULO XXIII

OS DESAFIOS DA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA: UM CONVITE A REFLEXÃO E AÇÃO

Zaira Dantas de Miranda Cavalcanti e Marcelo Silva de Souza Ribeiro 241

CAPÍTULO XXIV

A INFLUÊNCIA DO PERFIL ESTUDANTIL NO DESENVOLVIMENTO DE UM PROJETO PEDAGÓGICO: UM TRABALHO REALIZADO NO ÂMBITO DO ESTÁGIO III DO IFBA DE VITÓRIA DA CONQUISTA – BA

Amanda Moreira de Oliveira Melo e Wdson Costa Santos..... 254

CAPÍTULO XXV

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA DINAMIZAR O ENSINO DE

QUÍMICA

Weslei Oliveira de Jesus e Grazielle Alves dos Santos..... 261

CAPÍTULO XXVI

CONSUMO SUSTENTÁVEL DE MATERIAIS: CONHECIMENTOS DE QUÍMICA E SUA CONTRIBUIÇÃO PARA A SOCIEDADE COM CIDADANIA.

Joaldo Bezerra de Melo 270

CAPÍTULO XXVII

ENSINO DA QUÍMICA: DESIDRATAÇÃO OSMÓTICA DE UM PONTO DE VISTA CONTEXTUALIZADO, INVESTIGATIVO E PROBLEMATIZADOR, COM DISCENTES DA REDE PÚBLICA DE ENSINO

Aline Maria Herminio da Mata, Francivaldo de Sousa, Anely Maciel de Melo, Bruno Rodrigues Dantas, Valéria Marinho Leite Falcão e Max Rocha Quirino 280

CAPÍTULO XXVIII

ENSINO DE QUÍMICA: DESENVOLVIMENTO DE EXPERIMENTO DIDÁTICO DE GALVANOPLASTIA UTILIZANDO MATERIAIS DE BAIXO CUSTO

Antonio Zilverlan Germano Matos, Marco Aurélio da Silva Coutinho, Eziel Cardoso da Silva, Abraão Leal Alves, Francisco Dhiêgo Silveira Figueiredo e Dihêgo Henrique Lima Damacena..... 290

CAPÍTULO XXIX

EXTRAÇÃO DE CAFEÍNA: COMO TEMA CONTEXTUALIZADO GERADOR DO CONHECIMENTO, ATRAVÉS DA TEORIA E PRÁTICA NO ENSINO DE QUÍMICA

Francivaldo de Sousa, Aline Maria Hermínio da Mata, Bruno Rodrigues Dantas, Anely Maciel de Melo, Valéria Marinho Leite Falcão e Max Rocha Quirino..... 306

CAPÍTULO XXX

PRÁTICA PROFISSIONAL II: UMA ANÁLISE DA METODOLOGIA E APLICAÇÃO DE MATERIAIS LTERNATIVOS NO ENSINO DA QUÍMICA

Alisson de Lima Xavier, Maria das Graças Negreiros de Medeiros e Rafael Batista Reinaldo 316

CAPÍTULO XXXI

VIVÊNCIAS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO NO ENSINO DE QUÍMICA: O PAPEL DA EXPERIMENTAÇÃO NA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA NO NÍVEL MÉDIO

Adriana Lucena de Sales, Emmanuele Maria Barbosa Andrade, Iessa da Silva Dias, Érica Araújo de Almeida e Alberlane da Silva Alves 325

Sobre os autores.....336

CAPÍTULO XXI

EXPLORANDO A HISTÓRIA E A CULTURA NA LINGUAGEM DE CINEMA DE ANIMAÇÃO COM O SOFTWARE PIVOT

Giselle Maria Carvalho da Silva Lima

EXPLORANDO A HISTÓRIA E A CULTURA NA LINGUAGEM DE CINEMA DE ANIMAÇÃO COM O SOFTWARE PIVOT

Giselle Maria Carvalho da Silva Lima

Utec Gregório Bezerra – Prefeitura do Recife – Recife – PE

RESUMO: Este relato diz respeito a um projeto elaborado para o trabalho com estudantes das turmas do 5º ano das Escolas Municipais Magalhães Bastos e Dr. Rodolfo Aureliano, sendo atendidos na Utec Gregório Bezerra, no ano de 2017, em 40 h/a. Contou com os objetivos de transformar as aulas de Introdução a Animação em uma oportunidade lúdica, que saísse do lugar-comum de animações de luta e violência; que facilitasse ao estudante refletir, conhecer e gostar de História Geral e da História da cidade do Recife; reconhecer-se enquanto parte da cidade em que vive; aprender a utilizar ferramentas básicas e avançadas do software Pivot Stickfigure Animator, bem como Windows Movie Maker para produção das animações. O projeto teve início com a apresentação da definição de animação e da técnica stop motion. Após o trabalho com técnicas básicas foi introduzido o software Pivot e suas ferramentas. Paralelamente, foi agendada uma aula passeio ao Instituto Ricardo Brennand para, além da visita histórico-cultural, a coleta de fotografias para as animações. A partir do uso das fotografias, os estudantes tiveram acesso às ferramentas mais complexas do software Pivot e acessaram o software Windows Movie Maker para finalização de suas animações. Para estimular os estudantes, foi criado um Concurso Cultural com as produções. A aula passeio ainda despertou o desejo de produções de animações utilizando os blocos de encaixe Lego.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema de Animação; Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDICs; Práticas educativas.

1. INTRODUÇÃO

Novas alternativas que facilitem o ensino-aprendizagem são apresentadas e buscadas por professores, visando tornar este processo mais fácil e prazeroso para os estudantes. Diante disto, busca-se inserir o estudante não como mero apreciador e passivo diante das situações, mas que ele seja efetivamente participante e atuante. Assim, as novas tecnologias da informação e comunicação são incorporadas no cotidiano das salas de aula. No entanto,

Ao propor uma determinada estratégia de desenvolvimento educacional aos (às) profissionais da educação, com a utilização das tecnologias, é importante que eles(as) se debrucem sobre os instrumentos tecnológicos e os questionem, pois o uso social destes assume novos papéis quando utilizados em contexto pedagógico. BARROS, MAÇAIRA, SOUZA, 2015 (Org.)

Dessa forma, a Prefeitura do Recife, por meio da Diretoria de Tecnologia na Educação, implantou o curso de Introdução a Animação Digital, nas Unidades de

Tecnologia na Educação (Utec), com duração de 40 h/a, no qual os estudantes podem agir ativamente nesse processo, mediados pelo professor de tecnologia, utilizando técnicas de animação como o Stop Motion, como uma das alternativas.

Com a definição da implantação do curso de Introdução à Animação na Utec Gregório Bezerra, tendo com parte integrante dos conteúdos o software Pivot Stickfigure Animator, o desafio foi de incorporar os conceitos e vivência das inúmeras possibilidades dadas pela técnica de animação Stop Motion, utilizando este recurso.

Stop Motion (que poderia ser traduzido como “movimento parado”) é uma técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento. Estas fotografias são chamadas de quadros e normalmente são tiradas de um mesmo ponto, com o objeto sofrendo uma leve mudança de lugar, afinal é isso que dá a ideia de movimento. Cientificamente falando, o Stop Motion só é compreendido como movimentação pelo fenômeno da Persistência Retiniana. Ele provoca a ilusão no cérebro humano de que algo se move continuamente quando existem mais de 12 quadros por segundo. Na verdade, o movimento desta técnica cinematográfica nada mais é que uma ilusão de ótica. CIRIACO, 2009

Desenvolveu-se, então, no ano de 2017, esta sequência didática para trabalho com as turmas de estudantes dos 5º anos do Ensino Fundamental, em parceria com escolas municipais circunvizinhas - E. M. Magalhães Bastos e E. M. Dr. Rodolfo Aureliano – na Utec Gregório Bezerra. Apresentando como objetivos: transformar as aulas em uma oportunidade lúdica, que saísse do lugar-comum de animações de luta e violência; facilitar ao estudante refletir, conhecer e gostar de História Geral e da História da cidade do Recife; reconhecer-se enquanto parte deste universo, atuando como autor e ator da história do seu lugar e de sua vida; aprender a utilizar ferramentas básicas e avançadas do software Pivot Stickfigure Animator para produção das animações.

2. METODOLOGIA

Estabelecido o devido início das aulas e planejada a vivência dos procedimentos didáticos, conforme cronograma estabelecido, foram articuladas as atividades iniciando pela apresentação do software Pivot em aula expositiva: barra de ferramentas, botões, funcionalidades e configurações.

Os estudantes exploraram algumas possibilidades e criaram pequenas animações para consolidar o conhecimento das ferramentas. Nas aulas posteriores, além do trabalho com o boneco palito, outros elementos foram incorporados como o uso de imagens em plano de fundo, adição de figuras articuladas diferentes: figuras de boneco palito com outros layouts, disponíveis no banco de sugestões do próprio software Pivot, os estudantes utilizaram elementos como numerais, escadas, relógios, animais, etc. que permitem articular partes e dar a sensação de movimento.

Posteriormente, os estudantes pesquisaram em sites como <http://baixarpivot.blogspot.com.br> outros *sticks figures* como skates, bicicletas, outras formas de boneco mais complexas que o palito.

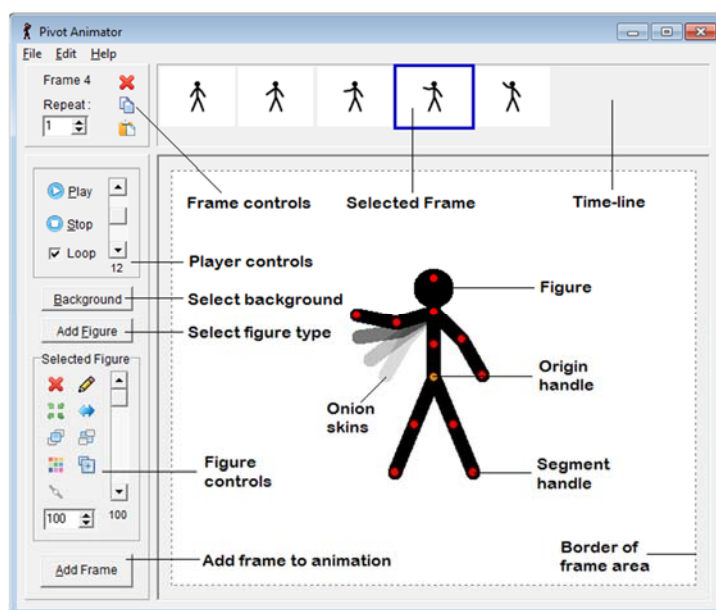


Figura 2. Interface do Software Pivot. Fonte: <http://www.fileeagle.com/software/2276/Pivot-Animator> (Acesso em jun 2017)



Figura 3. Conhecendo e explorando o software Pivot. Fonte: Acervo pessoal (2017)

A partir do conhecimento e exploração desses elementos, os estudantes começaram a utilizar cenários da vida real, de locais que eles conhecem ou pesquisaram na internet para servir como plano de fundo das animações criadas. Neste momento, por estarem executando atividades de exploração e conhecimento do software, ainda não foi solicitada a criação de roteiro, mas que a construção das animações fossem baseada em uma historinha fizesse algum sentido, ou seja, tivesse começo, meio e fim.

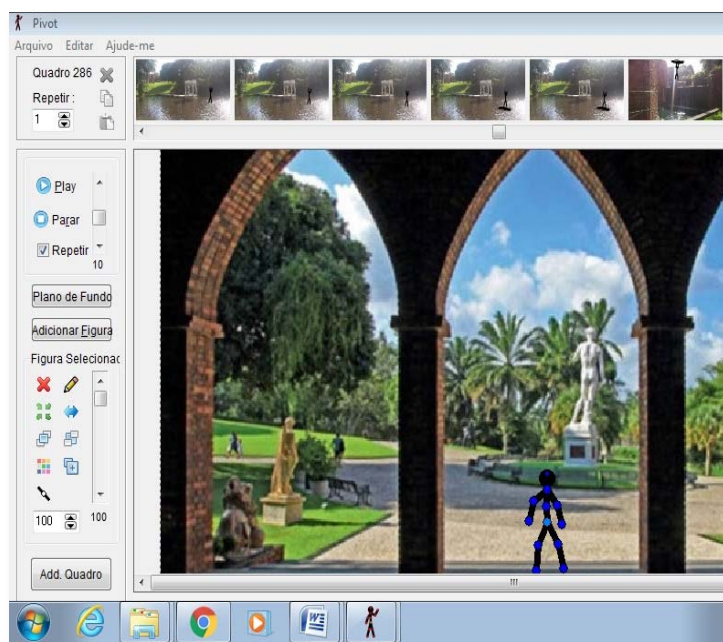


Figura 4. Utilização de cenários próximos à realidade. Fonte: Acervo pessoal (2017)

Paralelamente ao desenvolvimento do curso, foi agendada uma aula passeio ao Instituto Ricardo Brennand, com a ideia de conhecer o espaço e o rico acervo disponível para visitaç o.

O Instituto Ricardo Brennand (IRB)   uma institui o cultural brasileira localizada na cidade de Recife, no bairro da V rzea. Fundado em 2002, pelo colecionador e empres rio pernambucano Ricardo Brennand, o instituto est  sediado em um complexo arquitet nico em estilo medieval [...] Possui uma cole o permanente de objetos hist rico-art sticos de diversas proced ncias, abrangendo o per odo que vai da Baixa Idade M dia ao s culo XXI, com forte  nfase na documenta o hist rica e iconogr fica relacionada ao per odo colonial e ao Brasil Holand s, incluindo a maior cole o do mundo de pinturas de Frans Post, com vinte obras. O instituto tamb m abriga um dos maiores acervos de armas brancas do mundo, com mais de 3 000 pe as, a maior parte proveniente da Europa e da  sia, produzidas entre os s culos XIV e XXI. A biblioteca do instituto possui mais de 60 mil volumes, datados do s culo XVI em diante, destacando-se as cole es de brasiliana e obras raras. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Instituto_Ricardo_Brennand

Desta forma, al m das orienta es pertinentes a visita o ao museu, explicou-se sobre a utiliza o dos registros fotogr ficos feitos por eles na confec o de anima es utilizando o software Pivot. Foi solicitado que os estudantes levassem seus equipamentos de fotografia para a visita o e que imaginassem os planos e  ngulos das fotos que iriam fazer, levando em considera o a hist ria que iriam contar na anima o, seguindo mais ou menos a linha de um pr -roteiro.

No dia agendado, os estudantes fizeram a visita o orientada pela professora ao Instituto Ricardo Brennand. Na oportunidade, os estudantes fotografaram nos espa os internos e externos do museu, agu ando o olhar e levando em considera o os tipos de fotografia e elementos fotografados que queriam em suas anima es.



Figura 5. Visita ao Instituto Ricardo Brennand. Fonte: Acervo pessoal (2017)

Após a visita, foi conduzida uma discussão sobre a experiência no museu e levantado os aspectos mais interessantes e relevantes para eles durante a aula passeio. Além disso, os estudantes compartilharam as fotografias feitas com os colegas para utilização na confecção das animações.

Dessa forma, após o redimensionamento das fotos para o tamanho recomendável para utilização no software Pivot, foram disponibilizadas todas as fotos em pastas para todos os estudantes. Os estudantes puderam criar seus roteiros baseados no pré-roteiro e nas fotos coletadas e organizaram a execução das animações.

No decorrer da confecção das animações, os estudantes puderam esclarecer dúvidas no tocante ao uso do software e outros conceitos mais complexos puderam ser trabalhados à medida que novas necessidades de uso foram surgindo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Atrair um conteúdo da realidade dos estudantes ao trabalho com o software Pivot Stickfigure Animator foi bastante positivo e trouxe resultados realmente satisfatórios.

O software por si só já apresenta inúmeras possibilidades ao estudante, mas acaba perdendo a possibilidade de aprofundamento quando suas ferramentas são utilizadas sem relação com aspectos mais reais.

A utilização de elementos históricos, artísticos e culturais, aprendidos e fotografados na aula passeio, veio trazer mais realidade aos conteúdos ora imaginários do uso dos bonecos palitos. Outras figuras *sticks* foram criadas e exploradas para dar mais realidade às histórias contadas e que as mesmas tivessem interação com a veracidade apresentada pelas imagens utilizadas como plano de fundo.

A visita ao museu também permitiu várias discussões entre os estudantes, à

medida que eles puderam vivenciar aspectos abordados nos conteúdos de disciplinas como História e Geografia trabalhados em sala de aula.

Como resultado deste trabalho, além da imensurável contribuição para a vida escolar, os estudantes puderam se identificar enquanto autores de suas histórias, enquanto faziam a releitura do que tinham estudado, com seu ponto de vista, contribuindo significativamente para se tornar cidadãos mais conscientes e presentes no futuro.

Cada estudante confeccionou sua animação e posteriormente foram compiladas pela professora e editadas de forma a se tornarem um só vídeo de animação.

4. CONCLUSÕES

Esta sequência foi vivenciada por duas turmas e se mostrou bastante eficaz no uso com elementos concretos do software Pivot Stickfigure Animator.

Os vídeos produzidos e fotografias do processo de vivência desta sequência didática estão disponibilizados no blog Animação no Gregório (<https://animacaogb.blogspot.com.br/>), nas postagens de Maio a Setembro de 2017, onde os pais puderam acompanhar o cotidiano das aulas e produções dos estudantes.

As produções também foram disponibilizadas no canal da professora no Youtube (<https://www.youtube.com/user/giselleinformatica>) e participaram do I Congresso Audiovisual na Educação do Recife, onde o vídeo “Jhom Remon em uma aventura no Brennand” foi finalista na categoria Animação produzida por estudante. No decorrer das aulas, também foi criado um Concurso Cultural com as produções, para estímulo dos estudantes.

É importante salientar que o uso do software Pivot é apenas um dos conteúdos do curso de Introdução à Animação Digital e que os estudantes também trabalharam com outras formas de animação como com blocos de encaixe, animação de recorte e outros softwares e aplicativos adicionais como o Windows Movie Maker, Photogrid, Estúdio Stop Motion e Animados 2 (Draw Cartoons 2).

REFERÊNCIAS

BARROS, Jacira Maria L'Amour Barreto de; MAÇAIRA, Élia de Fátima Lopes; SOUZA, Katia Marcelina de (Org). **Política de ensino: tecnologias na educação** /: Recife: Secretaria de Educação, 2015. 84 p.: il. (Política de Ensino da Rede Municipal do Recife, v. 5). Disponível em: <<http://www.portaldaeducacao.recife.pe.gov.br/groups/tecnologias>>. Acesso em: 08 set. 2017.

CIRIACO, Douglas. **O que é o stop Motion?** Tecmundo, 2009. Disponível em: <<http://www.baixaki.com.br/info/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>>. Acesso em: 20

jun 2017.

Instituto Ricardo Brennand. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Instituto_Ricardo_Brennand>. Acesso em 10 mai. 2017.

Utec Gregório Bezerra. **Animação no Gregório**. Disponível em:

<<https://animacaogb.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 08 set 2017.

ABSTRACT: This report concerns a project prepared for the work with students of the 5th grade classes of the Municipal Schools Magalhães Bastos and Dr. Rodolfo Aureliano, being attended at Utec Gregorio Bezerra, in 2017, in 40 hours. He counted on the objectives of transforming the classes of Introduction to Animation into a playful opportunity that would leave the commonplace of animations of struggle and violence; that facilitated to the student to reflect, to know and to like General History and History of the city of Recife; recognize yourself as part of the city in which you live; learn how to use basic and advanced tools of Pivot Stickfigure Animator software, as well as Windows Movie Maker to produce animations. The project began with the presentation of the definition of animation and the stop motion technique. After working with basic techniques was introduced Pivot software and its tools. At the same time, a class was given a tour of the Ricardo Brennand Institute, in addition to the historical-cultural visit, the collection of photographs for the animations. From the use of the photographs, students had access to the more complex Pivot software tools and accessed the Windows Movie Maker software to finalize their animations. To stimulate the students, a Cultural Contest was created with the productions. The class ride still sparked the desire for animated productions using the Lego plug-in blocks.

tiagopark@gmail.com

Valéria Marinho Leite Falcão: Graduanda em Licenciatura em Ciências Agrárias pela Universidade Federal da Paraíba; Grupo de pesquisa – Grupo de Pesquisa em Ensino Química - GPEQ; E-mail para contato: valeriafalcao001@gmail.com

Valeria Rodrigues Marques Rosa: Estudante do Ensino Médio Integrado em Agrimensura do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso (IFMT) - Campus Cuiabá. E-mail: valeriarrosa@gmail.com

Viviane Sousa Rocha: Possui graduação em Ciências Biológicas pela Universidade Estadual da Paraíba (2016). Foi monitora dos componentes curriculares Filosofia da Educação e Pensamento Pedagógico Contemporâneo. Desenvolveu pesquisas na Empresa Brasileira de Agropecuária (Embrapa), como bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC), entre os anos de 2013 à 2015. Mestranda no programa de pós graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática.

Wagner Salgado da Silva: Graduação em Licenciatura em Geografia pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco – IFPE – *Campus Recife*; - Grupos de Pesquisa: Educação: Políticas e Práticas Pedagógicas e Grupo de Estudos e Pesquisas em Ensino de Ciências – GEPEC; Bolsista do PIBIC financiado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco – IFPE – *Campus Recife*; E-mail: wagnersalgado@hotmail.com.br

Wdson Costa Santos: Professor de Química do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia da Bahia – IFBA – *Campus de Vitória da Conquista*; Graduação em Licenciatura em Química pela Universidade do Estado da Bahia – UNEB (2009); Mestrado em Química Analítica pela Universidade Federal da Bahia - UFBA (2012); Grupo de pesquisa: Coordenador do subprojeto PIBID/CAPES

Weslei Oliveira de Jesus: Acadêmico do curso de Licenciatura em Química do Instituto Federal Goiano – Campus Urutaí. Bolsista do Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Têm interesse na área de Ensino de Química.

Ythallo Henrique Sebastião Gomes Costa: Estudante do Ensino Médio Integrado em Agrimensura do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso (IFMT) - Campus Cuiabá. E-mail: ythallo.henrique@gmail.com

Zaira Dantas de Miranda Cavalcanti: Professora da Universidade do Estado de Pernambuco (UPE); Graduação em Letras - Português e Inglês pela Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP); Mestrado Profissional em Formação de Professores e Práticas Interdisciplinares (UPE); Grupo de pesquisa: Linguagem em Contexto Educacional/UPE; E-mail para contato: zairacavalcanti@hotmail.com

Zuleika Alves de Arruda: Professora de Geografia do Ensino Médio e Tecnológico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso (IFMT) - Campus “ Octayde Jorge da Silva” - Cuiabá. Mestrado em Geografia pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE); Doutorado em Geografia pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Pós-Doutorado no Departamento de Geoinformática da Universidade Friedrich Schiller - Universitat Jena, FSU, Alemanha. E-mail: zuleika.arruda@cba.ifmt.edu.br

Agência Brasileira do ISBN

ISBN 978-85-93243-85-1



9 788593 243851