

Da HQ à animação - o uso de diferentes ferramentas computacionais na prática educativa

Simone da Costa Lima¹, Andrea de Farias Castro²

¹ SME-RJ / Colégio Pedro II

Rua Barão do Bom Retiro, 726 – Engenho Novo – Rio de Janeiro – RJ – Brasil

² UERJ / Colégio Pedro II

Rua Barão do Bom Retiro, 726 – Engenho Novo – Rio de Janeiro – RJ – Brasil

sclmorgado@gmail.com, andreaofcastro.cp2@gmail.com

Abstract. *This article is a report of a project carried through in 2008 with classes of the 6th year in a public school of Basic Education. The objective was to propose the students the production of animated gifs concerning Environmental Sustainability on the basis of the creation of comics. For this propose, students have made use of a site for creating online comics (Bitstrips), a program to capture the screens (Screenhunter) and a program for creating animated gifs from the screens captured (Gif Animator).*

Resumo. *Este artigo é um relato de um projeto realizado no ano de 2008 com turmas de 6º ano em uma escola pública de Educação Básica. O objetivo foi propor aos alunos a produção de gifs animados referentes ao tema do Meio Ambiente, tomando como base a criação de histórias em quadrinhos. Para tanto, os alunos fizeram uso de um site para criação de HQs on-line (Bibstrips), um programa para captura de telas (Screenhunter) e um programa de criação de gifs animados a partir das telas capturadas (Gif Animator).*

1. Introdução

Muito mais do que orientar os alunos a lerem os textos escritos, a escola se depara, atualmente, com a tarefa de contextualizar à cultura escolar todo um conjunto de mídias distribuído na grande rede, antes que se aprofunde o abismo, identificado por Levy (1998, p. 15), localizado entre “o banho cultural midiático e o domínio do saber ou do pensamento.” Assim, reduzir a tarefa da escola ao ensino da leitura e escrita do texto impresso representa engrossar a massa de cidadãos excluídos da cena tecnológica contemporânea.

Para Venn (2009) existe, hoje, uma geração cujo modo de ser é digital, não analógico, diferindo, portanto, de qualquer outra do passado. Esta geração tem acesso não somente ao texto escrito, mas a um conjunto de imagens dinâmicas que tem como suporte tanto a televisão quanto o computador, expandindo-se em direção aos jogos eletrônicos e a toda espécie de *players*. Na escola o contraste entre “o giz e o mouse” é muito grande. Enquanto “o giz” – como tecnologia preferencial da escola, reduz o estudante a uma postura passiva, a vida cotidiana o convida ao contato, à conectividade, a uma vida ativa e em rede. Para Assman (2005) não há mais a “instituição do *logos* sem

a cooperação da *techné*”, o que torna aprender e conhecer duas instâncias inseparáveis. Para o autor, “na medida em que o fenômeno técnico se tornou co-estruturador de nossos modos de organizar e configurar linguagens, penetrou também nas formas de nosso conhecimento” [Assman, 2005, p.19].

Propondo uma composição entre a linearidade do texto escrito, as possibilidades impressas na dinâmica do computador e aspectos da cultura científica – representado pelo tema Meio Ambiente, desenvolvemos um projeto em que histórias em quadrinhos (HQs) convertiam-se em *gifs* animados. Utilizando um site para a produção on-line das HQs, as histórias converteram-se, posteriormente, em animações – no software Gif Animator. Considerando o compartilhamento em dos contextos essenciais à cibercultura, ao final do projeto publicamos as produções dos alunos na web, no site do laboratório de informática da instituição.

O presente artigo relata as etapas deste projeto, realizado com alunos do 6º ano de uma escola pública do Rio de Janeiro, como uma das atividades envolvendo recursos de informática com finalidade educativa.

1- Contando histórias com imagens

Desde a pré-história o homem tem se utilizado de imagens para contar histórias. Representadas nas cavernas de Lascaux, as imagens contavam um pouco da existência do homem da pré-história. Desenhadas sob a forma de iluminuras nos manuscritos, serviam para explicar os textos na Idade Média, até que a revelação do instante, possibilitado pela fotografia, fez nascer um novo momento do registro imagético. Produzindo uma ação mais dinâmica, o cinema fez a decomposição do quadro a quadro traduzir-se em ação, construindo um processo mais ativo para a transmissão da mensagem/imagem. Muitas foram as etapas de avanço técnico até que chegássemos à possibilidade de animação no computador, fato que influenciou, também, as adaptações de inúmeros quadrinhos que foram levados para as telas do cinema. Compreender esta trajetória foi a primeira etapa para realizar o projeto com HQs.

Articular imagem e texto, construindo uma narrativa, foi uma etapa desenvolvida sem problemas conceituais, uma vez que distinguir personagens e elaborar cenários para produção de pequenas histórias era uma prática já contextualizada pelos alunos nas atividades da disciplina de língua portuguesa no 6º ano.

As reflexões iniciais sobre o tema Meio Ambiente fizeram com que todos observassem juntos que pequenas ações cotidianas locais podem modificar gradualmente muitos aspectos do cenário mundial, configurando assim a interdependência homem natureza aludida por Morin (2000) quando enfatiza a importância da conexão entre ambos. Representar esta reflexão por meio de HQs em um projeto escolar reafirma, mais uma vez, a proposta do autor quando apresenta a educação como possibilidade de romper com a oposição entre natureza e cultura.

2. Ferramentas computacionais desenhando o projeto

No projeto integramos à experiência dos alunos como leitores de histórias em quadrinhos, uma reflexão crítica a respeito dos cuidados com o Meio Ambiente.

Nossa metodologia de trabalho previu inicialmente discussões a respeito do tema proposto, aproveitando as comemorações da Semana do Meio Ambiente, nas quais grande parte de nosso alunado estava envolvido. Em um segundo momento, foi apresentada aos alunos a proposta de criação de histórias em quadrinhos em forma de Gifs Animados. Todos demonstraram muita euforia, já que iríamos trabalhar com duas modalidades de atividade das quais eles gostam muito: histórias em quadrinhos e animações. Assim, entendidos os aspectos técnicos relacionados à passagem do registro sequencial das imagens para animação, partimos para ação.

A criação das animações teve início com o acesso a um site de produção de histórias em quadrinhos on-line (<http://www.bitstrips.com/create/comic/>) e a montagem de painéis a partir de ferramentas de criação de cenários, movimentação de personagens e edição de balões (imagem 01).

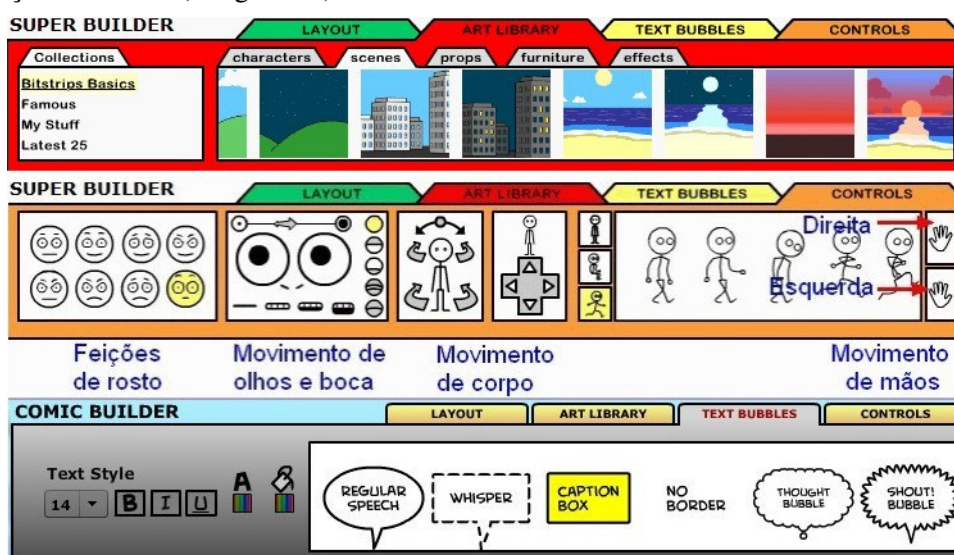


Imagem 01 – Ferramentas disponíveis no site Bitstrips

Mesmo o site sendo produzido originalmente em inglês, os alunos não apresentaram dificuldades em compreender as funções disponibilizadas nas diferentes guias – conforme apresentado na imagem anterior.

Em um segundo momento, utilizando o software Screenhunter, os alunos fizeram a captura de telas em sequência, observando a movimentação prevista para as personagens (imagem 02).

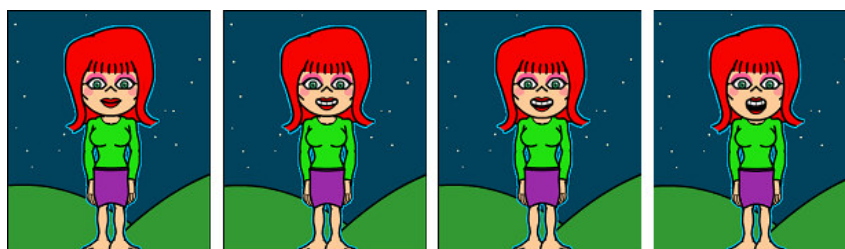


Imagem 02 – Exemplo de movimentação de personagem

Por último, com o programa *Gif Animator*, os alunos criaram as animações com os quadros capturados organizados em seqüência.

A metodologia de trabalho previu também a publicação de uma coletânea das animações organizadas em forma de vídeo disponibilizado no site do laboratório de informática da instituição. Criamos esta possibilidade de publicação que representa, para nós, um importante espaço de exposição e compartilhamento de idéias.

Para a produção das atividades oferecemos aos alunos roteiros de utilização das ferramentas disponíveis no site do Bitstrips, assim como dos programas utilizados, com a finalidade de que os alunos adquirissem autonomia na produção, uma vez que, conforme Valente (1999), o fruto do processo educacional deve ser construído e desenvolvido por cada indivíduo.

Para Simon (1995, p.65) a escola é apenas um dos muitos lugares onde os alunos podem exercer seu poder produtivo, cabendo a nós, educadores, a tarefa de construir estratégias pedagógicas capazes de provocá-los para produzir “formas particulares de comunicação, compreensão e interesse”.

3. Considerações finais

Mesmo considerando nossas ações isoladamente Simon (1995) considera que podemos provocar um impacto – ainda que gradual, sobre a forma como vem ocorrendo o ensino na escola básica nacional. Mas considera também, muito importante, que a ampliação dos recursos de tecnologia na prática pedagógica afete a forma de nos envolvermos com a tarefa da transformação social. Ele diz que a esperança por um futuro diferente, no qual possamos perceber que a aprendizagem se mostra significativa para os estudantes e suas comunidades, continua o autor,

implica em darmos atenção àquilo que se poderia chamar imaginário social, isto é, a forma de nomear, ordenar e representar a realidade social e física cujos efeitos possibilitam e, ao mesmo tempo, impedem um conjunto de opções para a ação prática no mundo [Simon, 1995, p.63] .

Foi assim, com o uso de diferentes ferramentas computacionais, que alunos do 6º ano contaram e publicaram histórias animadas, partilhando seus valores e suas experiências sobre o tema Meio Ambiente.

4. Referências Bibliográficas

- ASSMAN, Hugo. (2005) *Redes digitais a metamorfose do aprender*. Petrópolis, RJ: Editora Vozes.
- LEVY, Pierre. (1998) *A ideografia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial?* São Paulo: Edições Loyola.
- _____. (2001). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- MORIN, Edgar. (2000) *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. 2 ed. São Paulo: Cortez.

SIMON, Roger I. (1995) A pedagogia como uma tecnologia cultural. In: *Alienígenas na sala de aula*, pp. 61-84. Petrópolis, RJ: Vozes.

VALENTE, José Armando (org). (1999). *O computador na sociedade do conhecimento*. Campinas, SP: UNICAMP/NIED.

VEEN, W.(2009) *Homo Zappiens: educando na era digital*. Porto Alegre: Artmed.