



ORIGAMI E STOP MOTION: UM ESTUDO DE CASO UNINDO PRÁTICAS DE ENSINO DO PASSADO E DO PRESENTE

Luciana Batista de Barcellos*

Augusto Schwager de Carvalho **

Adriana da Silva Lisboa Tomaz ***

RESUMO:

O presente artigo visa refletir sobre a prática do desenvolvimento de um projeto denominado “Origami e Stop Motion: O Ensino unindo o passado e o presente”, que ocorreu em uma escola municipal de São Gonçalo – RJ e teve como objetivo geral aumentar o capital cultural dos estudantes através da apresentação das histórias criadas por um aluno, utilizando Origamis e a técnica de criação de filmes Stop Motion. Inicialmente serão apresentadas as fundamentações legais para utilização das tecnologias no ensino de Língua Portuguesa e como foi o processo decisório que culminou na criação das histórias pelo estudante. Em seguida será relatado como se deu a apresentação das histórias criadas e como foi a aceitação pelos demais estudantes. Ao fim compreendeu-se que atividades como esta devem fazer parte do cotidiano da escola pois trabalhar com o lúdico se torna um facilitador do processo de ensino aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Origami. Stop Motion. Histórias Infantis..

* lubbarcellos@gmail.com

** Centro Universitário UniCarioca augustoschwager@yahoo.com.br

*** Professora do Mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação (UniCarioca) e Professora Formadora da Secretaria de Estado do Rio de Janeiro (SEEDUC) atomaz@unicarioca.edu.br

Introdução

Segundo Tomaz (2019), os estudantes de escolas públicas que participaram de sua pesquisa, demonstravam uma visão de que a escola é um local feito para eles. Embora não seja possível generalizar os dados coletados pela autora, a pesquisa realizada constata que os discentes gostam da unidade escolar, contudo muitas vezes, as atividades que são propostas não fazem sentido, tornando-os desinteressados pelos conteúdos e/ou pela forma como os mesmos são apresentados.

Independentemente da faixa etária dos estudantes, propiciar aos mesmos momentos lúdicos, com atividades que deem sentido aos processos de ensino e aprendizagem é uma forma de criar vínculos entre os discentes e a unidade escolar. Trabalhar com projetos que propiciem a criação destes vínculos deveria ser uma preocupação de todos os docentes.

Neste relato de prática será apresentado o projeto “*Origami e Stop Motion: O Ensino unindo o passado e o presente*” que mostra, como que através de técnicas de dobradura de papel e criação de filmes a partir de fotos, podemos tornar o processo de criação de histórias infantis mais prazeroso para os estudantes.

Segundo Fleischmann (2019), o *origami* surgiu no Japão quando os monges budistas levaram o papel para este país. Ainda segundo a autora, a palavra *origami* significa dobrar papel, que vem da junção de “*ORU*” que é o verbo “dobrar” em japonês, com a palavra “*KAMP*”, que significa “papel”. Geralmente os *origamis* possuem um significado e representam, em sua maior parte, a natureza e os animais.

Apresentaremos inicialmente a fundamentação legal que referencia a criação do projeto na unidade escolar, logo em seguida será narrado como foi o processo de escolha e criação dos *origamis* para realizar as histórias e como se deu a produção dos filmes utilizando a técnica *Stop Motion*.

De acordo com Biaggi *et. al* (2023), *stop motion* é uma técnica de criação de filmes de animações, baseada na ilusão de movimento, proporcionada pela captura de

uma sequência de imagens estáticas que são alteradas quadro a quadro para criar a referida percepção.

Relataremos como foi a apresentação da coletânea de vídeos produzidos pelo aluno para os estudantes de três turmas diferentes do Ensino Fundamental I e faremos uma análise dos dados coletados através da aplicação de um questionário para os espectadores. Finalizaremos o relato divulgando as considerações que julgamos importantes sobre como se deu todo o processo pedagógico.

A relevância de tal experiência pode ser justificada pela necessidade de termos aulas mais lúdicas, em especial na Educação Infantil e no Ensino Fundamental I e II, e porque não até no Ensino Médio? Realizar este projeto é uma forma de alterar a rotina tradicional da ministração das aulas. De acordo com Souza e Moura (2021), através do lúdico, a aprendizagem se torna mais significativa pois, baseada na imaginação e criatividade, o aprender se torna mais prazeroso e divertido.

Cabe ressaltar que o responsável do estudante assinou o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para realização, divulgação e estudo deste trabalho. Além do TCLE, na escola onde foi realizado o projeto, os responsáveis ao realizar a matrícula dos seus filhos, assinam um termo de cessão de imagem para fins pedagógicos e não comerciais.

Fundamentações legais

Desde sua promulgação em 2018 a Base Nacional Comum Curricular, BNCC, vem sendo utilizada como referência para definir o conjunto de aprendizagens essenciais que os professores devem desenvolver ao longo da educação básica.

Neste documento, uma das competências da Língua Portuguesa para o Ensino Fundamental, é:

“Mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais” (BNCC, 2018, pág. 87).

Dentre as habilidades que devem ser desenvolvidas do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, na Língua Portuguesa, segundo a BNCC (2018) estão a de editar e ilustrar, com a ajuda do professor, a versão final de um texto criado pelo aluno e a de

utilizar *softwares* para publicar histórias, utilizando recursos multissemióticos disponíveis.

A utilização de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDIC torna o aprendizado mais atrativo para o aluno e possibilita ao docente o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais dinâmicas e interativas. Segundo Teixeira *et al.* (2023), saber manusear as tecnologias digitais é um requisito essencial para a participação na sociedade, sendo tão importante quanto as habilidades de cálculo ou leitura.

Desta forma, desenvolver um projeto onde o discente tem a possibilidade de contar histórias utilizando *origamis* e realizar a produção de filmes sobre estas histórias criadas se apropriando da técnica *stop motion*, pode e deve ser propiciado pelo docente responsável por mediar os processos de ensino e de aprendizagem.

Caracterização do campo e aporte teórico

A experiência relatada ocorreu entre os dias 3 e 9 de outubro de 2023, em uma escola municipal localizada na cidade de São Gonçalo. A referida escola atende a educação infantil e ao Ensino Fundamental I, com crianças oriundas de diversos contextos sociais e culturais. A escola possui cerca de 500 estudantes nos turnos matutino e vespertino.

Entre os discentes que estudam na escola, o aluno “X” é um dos estudantes que se destaca na criação de histórias. Cabe ressaltar que todos podem desenvolver a sua criatividade, porque diferente do que se pensa a criatividade não é uma situação de momento. Segundo Watson (2016), a criatividade não ocorre em um “momento eureka”, ela é fruto de um processo formado por diferentes componentes (observação, reflexão e ação) que não aparecem, necessariamente de forma linear, mas sim que se combinam, sobrepõe e se reorganiza constantemente de acordo com as circunstâncias do momento.

Com o intuito de potencializar este talento e desenvolver a habilidade de contar histórias juntamente com o protagonismo infantil, surgiu a ideia do projeto “Origami e Stop Motion: O ensino unindo o passado e o presente”.

Segundo Charlot (2000, pág. 47): “Não há relação com o saber senão de parte de um sujeito; e o sujeito é desejo”. O estudante deve desejar querer saber e para que isso ocorra a aprendizagem deve, além de fazer sentido, ser estimulante para o discente.

O estudante não conhecia a técnica milenar de dobradura *Origami* e nem a de produção de filmes através da sequência de imagens, *Stop Motion*. A estratégia de trabalhar com as técnicas supracitadas se deu com o intuito de enriquecimento do capital cultural do aluno, promovendo uma aprendizagem significativa não só da habilidade de contar a histórias, mas também de usar artefatos variados para este propósito.

Segundo Bourdieu (1999), o conceito de capital cultural está relacionado aos recursos disponíveis e as competências, acessíveis na maior parte das vezes somente a cultura dominante. É notório que os estudantes das classes menos favorecidas têm uma dificuldade muito maior em acessar estes bens culturais e assim ampliar o seu capital cultural. Embora Charlot e Bourdieu tenham concepções diferentes em relação a escola no que diz respeito a reprodução das desigualdades, é relevante destacar que a relação com o saber de cada indivíduo, faz com que ele possa ampliar os seus conhecimentos e proporcionar mais possibilidades de aprendizagens mediante um saber prático, relacional e acadêmico que deve ampliar o capital cultural dos estudantes.

Metodologia

No primeiro dia de produção de história, a professora apresentou para o aluno diferentes modelos de *origamis* para que o mesmo conhecesse a técnica de dobradura. Após analisar diversos modelos, o estudante optou por produzir um barquinho de papel. A confecção do *origami* se deu sem maiores dificuldades com o aluno reproduzindo a sequência de dobraduras junto com a professora.

Figura 1. Confecção do *origami* barquinho de papel



Fonte: Acervo da autora

Após construir, colorir e finalizar o barquinho, o aluno brincou com o *origami* inventando diferentes histórias, sendo sempre incentivado pela docente. Entre as histórias criadas por ele, uma se destacou por se tratar da importância da persistência para conseguir seus objetivos. A história escolhida relata a dificuldade do pirata Will em lograr êxito na pescaria. Durante dois dias consecutivos, o pirata saía para pescar e voltava sem nenhum alimento. Somente na terceira tentativa o mesmo conseguiu êxito e daí o nome da história: Nunca desista!

Após a definição da história a professora apresentou ao aluno o aplicativo *Stop Motion Studio*, disponível para celulares *Android* e *IOS*. Foi explicado para o discente que os vídeos são uma sequência de fotos e que com o uso de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação seria possível criar um filme utilizando a técnica de *Stop Motion*. Após a explicação da técnica o estudante produziu a história “Nunca Desista” movimentando o barquinho de papel pelo cenário criado junto com a professora. Enquanto o estudante movimentava o origami a professora tirava as fotos para a criação do vídeo.

Figura 2. Cena da história “Nunca desista”



Fonte: Elaboração da autora

O segundo dia ocorreu dentro do mesmo formato do dia anterior. O estudante foi apresentado a diferentes modelos de *origamis* e optou por desenvolver a dobradura de uma formiga.

Figura 3. Confeção do origami formiga



Fonte: Acervo da autora

Com o *origami* finalizado o estudante relatou que apenas uma formiga não seria forte o suficiente para carregar o seu alimento, e por este motivo o discente produziu mais duas formigas e criou a história “juntos somos mais fortes”. Nesta história uma formiga apenas não consegue sustentar uma folha e pede ajuda para um amigo que sem sucesso tenta ajudar. Com a ajuda de uma terceira formiga, os três amigos obtêm sucesso em carregar a folha para a sua casa. Para a criação do vídeo o discente decidiu que deveria ser produzido um cenário para que a história fosse melhor contada. Produziu-se então um ambiente utilizando uma caixa de sapato onde o filme foi desenvolvido.

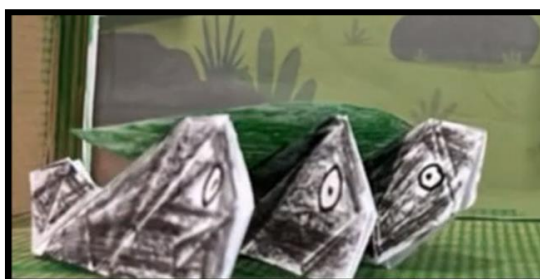
Figura 4. Construção do cenário da história “Juntos somos mais fortes”



Fonte: Acervo da autora

Neste vídeo o discente sugeriu tirar as fotos enquanto a professora movimentava os *origamis* de acordo com suas orientações. O vídeo foi produzido e relatou a importância de trabalharmos em conjunto para obtermos sucesso.

Figura 5. Cena da história “Juntos somos mais fortes”



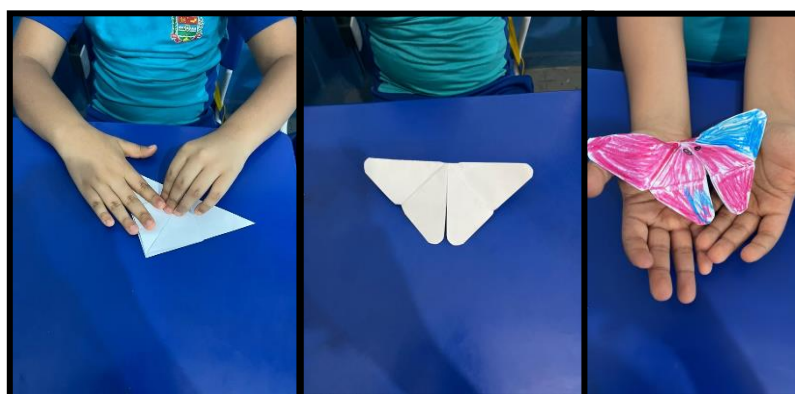
Fonte: Elaboração da autora

No terceiro dia, antes de entrar em sala, o aluno procurou a professora na fila perguntando se poderia fazer um *origami* de borboleta. Neste momento ficou evidente a proatividade e o envolvimento do aluno com o projeto. Acreditamos que o envolvimento se deu por causa do trabalho com o lúdico. De acordo com Fonseca,

Silva e Leite (2021), atividades lúdicas são importantes recursos didáticos pedagógicos com o intuito de propiciar um modelo de ensino mais eficiente produzindo um processo de aprendizagem mais significativo.

Em sala de aula a professora buscou na internet modelos de origamis que atendessem ao anseio do estudante. Durante a confecção do *origami* o aluno relatou a professora que as minhocas se transformam em borboletas. A professora então, aproveitando a oportunidade explicou ao aluno como realmente ocorria a metamorfose da borboleta.

Figura 6. Confecção do origami borboleta



Fonte: Acervo da autora

O aluno definiu que a terceira história seria sobre a metamorfose da lagarta transformando-se em borboleta, mostrando que “algumas mudanças vêm para o bem”. Como no vídeo anterior, o discente evidenciou a necessidade da criação de um cenário para que a história pudesse ter mais detalhes.

Figura 7. Cena da história “Algumas mudanças vêm para o bem”



Fonte: Elaboração da autora

Após o aluno finalizar a criação do terceiro vídeo, a professora criou uma apresentação com a coletânea dos trabalhos realizados pelo mesmo utilizando a ferramenta Canva, disponível em: https://www.canva.com/pt_br/. O vídeo com os

três filmes em *Stop Motion* foi publicado na plataforma YouTube e disponibilizado na internet, no endereço: <https://youtu.be/zs7MhH8cnZY>.

Figura 8. Cena inicial da coletânea das três histórias do estudante



Fonte: Elaboração da autora

Apresentação dos filmes

No dia 9 de outubro de 2023, as professoras juntamente com o estudante foram a três turmas distintas, de segundo, terceiro e quarto anos de escolaridade, apresentar o projeto “Origami e Stop Motion: O Ensino unindo o passado e o presente”.

A apresentação nas três turmas seguiu a mesma dinâmica. O estudante questionava os demais alunos sobre os seus conhecimentos prévios de *Origami* e *Stop Motion*, abrindo espaço para respostas, comentários e perguntas. Neste momento o estudante apresentou uma impressionante habilidade de comunicação, ao explicar o projeto para as turmas. Ele detalhou como foi feita a escolha e confecção dos Origamis e como que as dobraduras foram utilizadas para a produção das pequenas histórias, demonstrando uma apropriação dos saberes trabalhados em sala de aula.

Para a divulgação das histórias criadas foi desenvolvido um formulário no Google com o link para o vídeo no YouTube e três questionamentos para os estudantes espectadores. Qual história você mais gostou? Você gostaria de aprender a fazer *Origamis*? Você gostaria de aprender a fazer filmes utilizando a técnica *Stop Motion*?

Cabe destacar a adesão dos discentes pois, nenhum aluno optou por não ver os filmes produzidos no projeto. O formulário encontra-se disponível em: <https://forms.gle/ZGzjVWQK63DnU1sT9>.

Para a exibição dos vídeos produzidos foram utilizadas como TDIC um *tablet* e um *notebook*. Os estudantes mostraram-se bastante motivados para assistir ao

conteúdo desenvolvido. A professora organizou os alunos em pequenos grupos com dois a quatro estudantes para assistirem a coletânea de vídeos.

Na perspectiva da relação com o saber, os conceitos de educação e aprendizagem estão vinculados diretamente as concepções de mobilização e motivação, sendo que o primeiro é caracterizado por um processo interno ao estudante, enquanto que o segundo é um processo externo ao discente (CHARLOT; SASSET ZANETTE; NILDA STECANELA, 2022).

Figura 8. Estudantes assistindo as histórias criadas



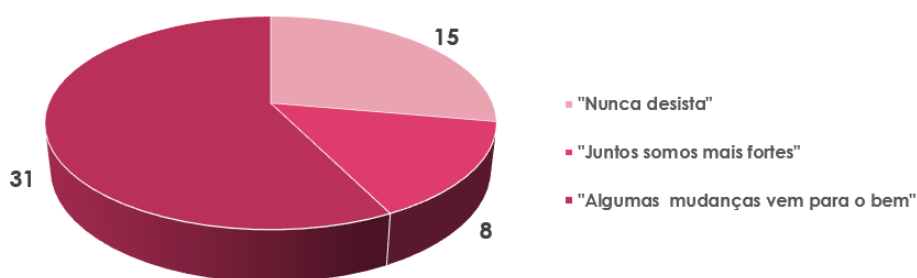
Fonte: Acervo da autora

Ao final da exibição dos vídeos, os estudantes individualmente responderam aos questionamentos feitos no formulário.

Análise e Divulgação dos Resultados

A análise dos dados apresentados no questionário por meio do formulário do *Google* revelou que ao todo 54 alunos das três turmas assistiram à coletânea de histórias. Destes, 31 alunos preferiram a história “Algumas mudanças vêm para o bem”, da borboleta, 15 escolheram a história do pirata Will, “Nunca desista” e 8 estudantes gostaram mais da história das formiguinhas, “Juntos somos mais fortes”.

Gráfico 1. História preferida pelos discentes



Fonte: Elaboração da autora

Quando questionados se gostariam de aprender a fazer *Origamis* e produzir filmes utilizando a técnica *Stop Motion*, dos 54 alunos que assistiram as histórias, 52 se

interessaram por aprender a fazer os *Origamis* de dobradura com o papel e 49 disseram que gostariam de desenvolver a habilidade de criar filmes utilizando a técnica *Stop Motion*.

Ao longo do trabalho a professora pode constatar um crescente entusiasmo e dedicação dos estudantes que participaram do projeto de forma direta e indireta. Em especial o estudante que criou as histórias tinha o hábito de questionar constantemente sobre as atividades que seriam realizadas em sequência, sempre trazia ideias novas para criação de cenários e histórias e, conseguiu ensinar, sem dificuldades, aos demais estudantes os conceitos de *origami* e *stop motion*.

Sendo assim, analisando a vontade de aprender a realizar dobraduras e produzir animações utilizando a técnica *Stop Motion*, constatada nas respostas dadas pelos estudantes no formulário, podemos concluir que o projeto foi uma maneira de propiciar de forma lúdica e mediada por tecnologias o interesse dos estudantes e o protagonismo infantil em conteúdo, que trabalhados de forma interdisciplinar e transdisciplinar, favoreceu uma aprendizagem mais significativa para eles.

Considerações Finais

Desenvolver este tipo de projeto na escola propicia uma aprendizagem mais significativa para o estudante pois ele adquire habilidade valiosas para a vida. O estudante alcançou habilidades prática e criativa ao planejar, filmar e editar os vídeos das histórias criadas por ele, além da troca com seus pares possibilitando a aprendizagem mútua. O projeto também desenvolveu competências socioemocionais ao oportunizar momentos que precisava de foco, paciência e perseverança pois requereu atenção aos detalhes e muita interação para alcançar os resultados objetivados. O discente foi capaz de aprimorar suas habilidades de comunicação ao compartilhar o conhecimento adquirido sobre o *Origami* e a técnica *Stop Motion* com os demais. Falar em público de forma a inspirar outros alunos foi uma conquista e um crescimento pessoal notável. Além disso, para produzir os vídeos foi necessária muita criatividade para desenvolver narrativas envolventes com os *origamis* animados.

Ao final das apresentações, a professora teve um momento para conversar com o estudante sobre todo o processo de desenvolvimento do projeto. O estudante relatou que gostou muito da experiência, pois teve a oportunidade de desenvolver de forma

diferenciada as histórias que ele gosta de contar. Expressou um interesse em continuar a produzir filmes utilizando a técnica *Stop Motion*, porém com outros recursos artísticos. Atendendo as ambições do estudante, o trabalho com *Stop Motion* irá perdurar em um momento propício. Ao desenvolver o projeto “*Origami e Stop Motion: O Ensino unindo o passado e o presente*” o discente se portou não apenas como um participante, mas como uma referência nos seus processos de ensino e de aprendizagem.

As contribuições das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação para a realização de aprendizagem por projetos potencializa o interesse dos estudantes, embora não possamos generalizar, mas o estudo de caso aponta para que isso ocorreu no caso do projeto “*Origami e Stop Motion: O Ensino unindo o passado e o presente*”. Esperamos que este tipo de relato de prática possa influenciar e inspirar outros docentes a realizar projetos semelhantes em suas unidades escolares. Trazendo o lúdico para a educação teremos um processo de ensino focado na aprendizagem significativa

Referências

- BIAGGI, G. Q. F.; FREITAS, V. S.; BAZHUNI, R. F.; HANSEL, T. F. O uso do stop motion como ferramenta pedagógica na educação infantil e a formação dos professores. *Boletim de Conjuntura (BOCA)*, Boa Vista, v. 15, n. 43, p. 67–85, 2023. DOI: 10.5281/zenodo.8103036. Disponível em: <https://revista.ioles.com.br/boca/index.php/revista/article/view/1591>. Acesso em: 18 out. 2023.
- BOURDIEU, P. *A miséria do mundo*. Petrópolis: Vozes, 1999.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.
- CHARLOT, B. *Da relação com o saber: elementos para uma teoria*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- CHARLOT, B.; SASSET ZANETTE, C. R.; NILDA STECANELA, N. A relação do docente com o saber e com o ensinar. *Revista Educação em Questão*, [S. l.], v. 60, n. 64, 2022. DOI: 10.21680/1981-1802.2022v60n63ID29415. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/educacaoemquestao/article/view/29415>. Acesso em: 17 out. 2023.
- FLEISCHMANN, S. O. *O origami e suas dobras no ensino e aprendizagem de conteúdos matemáticos*. 2019. Dissertação de Mestrado. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.
- FONSECA, P. D.; DA SILVA, M. P.; LEITE, P. S. A influência do lúdico no desenvolvimento infantil. *Revista Amor Mundi*, v. 2, n. 6, p. 39-45, 2021.
- SOUSA, F. V. P.; MOURA, A. S. B. O lúdico como instrumento metodológico no ensino remoto. *Ensino em Perspectivas*, v. 2, n. 4, p. 1-10, 2021.
- TEIXEIRA, R. A.; TEIXEIRA, A. R.; MENDES, M. T.; LOVO, I. C. Cultura digital: possibilidades e limites no contexto pedagógico da educação do campo: a sala de aula em diferentes formas, espaços e contextos. *Educação Básica Revista*, [S. l.], v. 8, n. 2, p. 15–24, 2023. Disponível em: <http://www.educacaobasicarevista.com.br/index.php/ebv/article/view/110>. Acesso em: 10 out. 2023.
- TOMAZ, A. S. L. *Ocupação de três escolas estaduais no Rio de Janeiro: ação coletiva; reivindicações e conquistas*. 2019. Tese (Doutorado). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC Rio, Rio de Janeiro, 2019.
- WATSON, C. *Como se manter criativo?* 2016. Publicado pelo canal Casa do Saber. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kP1z4c-rZfA>. Acesso em: 18 out. 2023.