

O USO DO STOPMOTION COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA DISCIPLINA DE HISTÓRIA

Walfreds Chaves da Costa¹

RESUMO

O presente resumo apresenta uma experiência satisfatória realizada com estudantes do ensino médio, utilizando o stopmotion como ferramenta de aprendizagem. Uma das maneiras de buscar o entendimento de um objetivo de aprendizagem (conteúdo), é propor estratégias e metodologias afim de que os estudantes consigam entender a disciplina de História. O uso do stopmotion, a partir das metodologias ativas, em que o estudante se torna protagonista do seu aprendizado, usando um recurso que é bem familiar como o celular pedagogicamente. Utilizar recursos tecnológicos para aprender o conteúdo de História e produzir conhecimentos, foi o grande objetivo dessa experiência. A metodologia consistiu em produzir um vídeo pelo tempo mínimo de 2 minutos, a partir de um determinado assunto da disciplina, através do aplicativo stopmotion. Essa atividade foi feita com estudantes da 2ª série do Ensino Médio da Escola Militar Tiradentes de Rondonópolis/MT. A análise dos resultados foi feita com base no vídeo produzido e a sua qualidade, determinando uma nota para o trabalho pronto. Todos os estudantes participaram exitosamente, apresentando o seu vídeo. E mesmo que o tempo estipulado fosse de 2 minutos no mínimo, dos 20 grupos que apresentaram, 14 ultrapassaram os 4 minutos, tamanha era a empolgação em explicar através do vídeo.

Palavras-chaves: Ensino. História. Stopmotion.

1 INTRODUÇÃO

A busca por novas metodologias afim de propiciar o entendimento do estudante acerca do objetivo de aprendizagem, é uma premissa que deve ser seguida por todos os professores. Apesar que uma classe escolar não é homogênea, e nem todos os estudantes aprendem no mesmo tempo e da mesma forma, as metodologias auxiliam os docentes a encontrar uma forma que facilite o aprendizado e entendimento da disciplina de História. Esse auxílio se torna melhor ainda a partir das tecnologias educacionais, aproximando ainda mais do discente.

Como o celular é um objeto tão irreparável dos jovens atualmente, que a propósito direcionou-se no sentido de utilizá-lo pedagogicamente, conciliando com o que mais gostam: tirar fotos. As fotos tiradas pelos estudantes em sequência, se torna um vídeo, podendo ser editado e inserir efeitos, coisas que por vezes são

¹ Professor de Educação básica da disciplina de História – SEDUC MT – fredcostaprof@gmail.com

feitas diariamente, não estando tão longe da realidade dos alunos. Talvez eles não percebam, mas o celular, quando utilizados nesse sentido, poderá potencializar o conhecimento da disciplina de História e de forma prazerosa.

Utilizar recursos tecnológicos para aprender o conteúdo de História, produzindo conhecimento, foi o grande motivo dessa experiência. Diversos recursos tecnológicos e aplicativos são direcionados para a aprendizagem ou podendo direcioná-lo para esse objetivo. Percebe-se que os estudantes pertencem a uma geração conectada, possui facilidades ao operar os aplicativos, precisando somente direcionar esse uso.

Quando o estudante analisou o tema por ele escolhido, foi preciso fazer pesquisas e leituras em materiais sobre História. Findando essa etapa, os estudantes passaram a produzir conhecimento, demonstrando o que aprendeu, passando para os outros colegas da turma através das fotos, transformando-as em vídeo. O mais importante foi a criticidade feita, já que o vídeo era narrado, a partir de um texto escrito pelos discentes, opinando e problematizando um tema da História do Brasil.

Muitas vezes o acesso ao conteúdo de História está disponível no livro didático, que é bem preparado, montado e editado para o ensino. Porém, ocorre que o material didático por vezes não é tão atraente e chamativo para os alunos. Os jovens que acessam diariamente as tecnologias digitais e mídias sociais pouco se interessariam em ler um livro, onde simplesmente passam as páginas manualmente.

Aproximar o estudante do ensino de História, utilizando ferramentas digitais e acessíveis para eles foi o cerne da proposta. Tornar o estudo da disciplina mais interessante e prazerosa a partir de recursos familiares ao aluno. Não só aprender, mas compartilhar conhecimento utilizando um objeto que está em suas mãos, corretamente e pedagogicamente, tornando-o protagonista do seu aprendizado.

Conduzindo todo o processo desde o início até o final culminando com a apresentação do vídeo, foram os estudantes quem pesquisaram e produziram. O papel do professor limitou-se a mediar e sanar algumas dúvidas caso fosse preciso. As orientações foram repassadas, consistindo em fazer um vídeo a partir do aplicativo stepmotion, contendo no mínimo 2 minutos e um narrador.

Os temas foram escolhidos pelos próprios estudantes, relacionados aos ciclos econômicos da História do Brasil. Iniciando pela exploração do pau-brasil, seguido

pela cana-de-açúcar e o ouro, enquanto colônia de Portugal. Já no Império começa o quarto ciclo econômico que foi o café, passando pela República, finalizando com o agronegócio, presente nos dias atuais.

Este trabalho será dividido em um referencial teórico com os autores Costa (2015), Rüsen (2010) e Karnal (2010) abordando sobre o ensino e aprendizagem e Fontanella (2006) e Moran (2018) citando as metodologias ativas. A metodologia utilizada pelos estudantes, desde a divisão dos temas, passando pela produção do vídeo e a sua edição final. Já os resultados obtidos com a finalização dessa atividade, mostrando alguns números esclarecedores quanto as expectativas que foram alcançadas.

2 AS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E A EDUCAÇÃO

Cabe ao docente propiciar o entendimento dos estudantes em interpretar fontes históricas e documentais para aprender história, que “é um processo de desenvolvimento da consciência histórica no qual se deve adquirir competências da memória histórica”, segundo Rüsen (2010, p. 110). A necessidade de “reforçar a leitura e interpretação de textos históricos, visando garantir o pleno aprendizado”, segundo Karnal (2010, p. 87), permite analisar novas práticas e metodologias em sala de aula. O professor pode direcionar essa nova forma de ensino aprendizagem, utilizando por exemplo as metodologias ativas.

Importante ressaltar que as metodologias ativas cada vez mais estão sendo incorporadas no fazer pedagógico dos educadores. De acordo com Moran (2018, p. 17), “as metodologias ativas dão ênfase ao papel protagonista do estudante, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando com a orientação do professor”. Com isso nos é permitido entender que mudaram os conceitos em que o educando apenas assimila ao que o professor transmite como o conhecimento.

Refletindo sobre a cultura digital na facilitação da aprendizagem, Costa (2015, p. 251) afirma “não compreendo que uma aula de História, para ser boa e atrativa, deva, necessariamente, fazer uso de tecnologia, até porque há muitas limitações nesse processo que não podem ser desconsideradas”. Mas há que se reconhecer a capacidade das tecnologias em gerenciar o aprendizado do estudante, “as

plataformas adaptativas monitoram os avanços dos alunos em tempo real, sugerem alternativas e permitem que cada um estude sem professor no seu próprio ritmo, até determinado ponto”, segundo Moran (2018, p. 23). Apesar do aluno estudar sem a presença do professor, nada impede que esse profissional possa visualizar os avanços e dificuldades dos estudantes, planejando as aulas, conteúdos e atividades, focando onde necessitar de auxílio e intervenção do educador.

Pensando em um modelo de aprendizagem compartilhada, onde várias possibilidades são fornecidas para o “aprender” pelos estudantes de diversas maneiras, sendo elas conectadas, estruturada, espontânea, organizada com ou sem supervisão do professor. A neurociência já explicava sobre as facilidades que o nosso cérebro tem, conectando-se em rede, facilitada pela troca de conhecimento a partir do momento que diversas pessoas se unem em um mesmo objetivo, tornando as metodologias ativas em carro chefe nessa percepção de aprendizagem,

“A combinação de tantos ambientes e possibilidades de troca, colaboração, coprodução e compartilhamento entre pessoas com habilidades diferentes e objetivos comuns traz inúmeras oportunidades de ampliar nossos horizontes, desenhar processos, projetos e descobertas, construir soluções e produtos e mudar valores, atitudes e mentalidades” (MORAN, 2018, p. 49).

Quando o estudante em contato com novas metodologias se torna o protagonista do seu aprendizado, a disciplina de História se tornaria mais significativa. Ao construir o conhecimento que a turma irá estudar com apoio de mediadores experientes, por exemplo o professor, as escolhas de temas e assuntos, de acordo com o seu modo de pensar, o resultado da aprendizagem comprovadamente é muito maior. “Sozinhos, podemos aprender e avançar bastante; compartilhando, podemos conseguir chegar mais longe e, se contamos com a tutoria de pessoas mais experientes, podemos alcançar horizontes inimagináveis, conforme Moran (2018, p. 24).

É preciso valorizar a aprendizagem significativa dos alunos e os incentivarem a buscarem o aprendizado, principalmente em uma perspectiva no ensino da educação básica. Dessa forma, se tornaria mais fácil quando o aluno passa a ser estudante, aquele que estuda, busca aprender percebendo a melhor forma de entender um determinado objetivo de aprendizagem. Visando como objetivo a aprendizagem, a produção de vídeo pelo aplicativo stopmotion, permite que

aprender um assunto de História tenha uma nova conotação, organizando as informações ao longo do seu estudo em uma aprendizagem significativa.

Quando o professor utiliza somente o livro didático, além das atividades no caderno, pode ocorrer dos estudantes se sentirem desmotivados e também desinteressados. Não se pode ignorar por completo sua utilização, ainda mais quando se leva em conta unidades escolares que não dispõem de estruturas físicas, laboratórios de informática ou equipamentos tecnológicos. Karnal (2010) afirma que o livro didático ainda possui grande importância para o ensino de História, com atualizações e participação dos professores:

“O livro didático, acrescenta-se, é bem-vindo quanto mais coerência e atualizações historiográficas trouxer, mas, mais do que isso, quanto mais possibilidades de estudo puder abrir e quanto mais distanciar cultura dos boxes e apêndices de curiosidade. Sendo o professor quem mais conhece as necessidades de seus alunos e as circunstâncias espaço-temporais em que trabalha, ele é o principal responsável pela concretização de qualquer proposta de ensino” (KARNAL, 2010, p. 159).

Considerando o quão importante é o livro didático, quando bem direcionado pelo professor ao ministrar as suas aulas, apesar de não precisar se limitar apenas ao seu uso. A atividade envolvendo tecnologias educacionais apresentada, tive a experiência de observar uma mudança de postura e interesse nas aulas de História. Entende-se também que a prática escolar está de acordo com os documentos norteadores da educação do país, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), proposta pelo governo brasileiro, onde prevê que a escola deve contribuir no sentido de:

“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 protagonismos e autoria na vida pessoal e coletiva” (BNCC, 2018, p. 11).

Vários fatores podem influenciar na sua implementação, mas atentar-se as propostas educacionais a favor da qualidade e melhoria do ensino aprendizagem, é o papel de todo professor. Adaptar as tecnologias educacionais ao ensino de História, permitiu a realização de um excelente trabalho além de obter uma grande experiência sabendo que é possível inovar, buscando novas e diferentes metodologias. Ainda existe uma carência, seja de recursos tecnológicos ou

referenciais teóricos que referendam estas práticas, o que não impede de continuar tentando que os estudantes aprendam fazendo, compartilhando e produzindo conhecimentos.

3 METODOLOGIA

O Novo Ensino Médio prevê algumas disciplinas dentro do itinerário formativo para àqueles que escolheram humanas, como a disciplina de Trilha de Aprofundamento de História. O objetivo dessa disciplina é tornar o aluno protagonista, pesquisando assuntos e problematizando-os. A educação para a cidadania também faz parte dessa disciplina, consciente dos seus direitos e deveres.

No objetivo de aprendizagem “Formação econômica do Brasil”, foi solicitado que os estudantes, separados em grupos, escolhessem os seguintes temas: pau-brasil, cana-de-açúcar, ouro, café e agronegócio. Após a escolha, utilizando o chromebooks, recursos digitais disponíveis nas escolas do Mato Grosso, a partir da política pública de educação, por uma escola conectada, começaram a pesquisa sobre o tema. Com a pesquisa, começaram a desenvolver o resumo que seria a parte do narrador do vídeo, um texto a ser lido.

Em uma segunda aula, foi explicado o que era o aplicativo, o seu funcionamento e alguns recursos disponíveis. A seguir começaram a planejar como fariam o vídeo, seguindo a sequência de fotos. E já que necessitariam tirar fotos, essas imagens seriam impressas e recortadas ou os próprios estudantes desenhariam? Essa escolha partiu dos grupos, levando em consideração as duas opções e suas habilidades.

Foi importante essa etapa do planejamento, para não perderem tempo quando começaram a tirar as fotos. Era preciso ter uma sequência narrativa sobre o tema, caracterizar personagens históricos, além de trabalhar mapas, já que o contexto histórico envolve as grandes navegações e migrações pelas províncias do Brasil. O ato de planejar também serviu para os discentes dividirem as responsabilidades e a tarefa de cada um, trabalhando entre si a cooperação.

O aplicativo usado, stopmotion, produz uma animação a partir de fotos tiradas, o que desperta à atenção dos jovens. O seu uso necessita de criatividade, principalmente porque produzirão vídeos, uma forma artesanal de fazer cinema.

Ensinar História utilizando de animações e podendo fazer até pequenas produções de cinema, como curtas-metragens.

Para Fontanella (2006), o stopmotion consiste em:

“uma técnica que proporciona a todos, mas a cada um em particular diferentes motivações no âmbito de seu desenvolvimento, de sua forma de interagir e que indispensavelmente deveria ser trabalhada em equipe exigindo de todos cooperação e interdisciplinaridade” (Fontanella, 2006, p. 14).

Além de imagens, os estudantes puderam utilizar efeitos e sons, estando liberados para fazerem o vídeo como quiserem. Essa liberdade os deixou à vontade, o que facilitou que fizessem excelentes trabalhos.

Na próxima etapa iniciaram o processo de tirar as fotos. Nesse momento, necessitaram de paciência, já que o trabalho passou a ser minucioso e cauteloso. Ao moverem as imagens era necessário precisão, para criarem uma sequência correta.

Mais interessante ainda, foi que um grupo utilizou brinquedos em uma parte da apresentação. Isso demonstrou o quanto foram criativos e se dedicaram para a sua produção. Nenhum grupo ficou sem registrar as imagens ou produzir o vídeo, apesar de que essa etapa demorou por volta de sete dias.

Já a última etapa, notei que se divertiram bastante, haja visto que era possível fazer os efeitos através do aplicativo. Houveram quem desejassem inserir legendas no vídeo e até em inglês. Conforme a facilidade e habilidades dos alunos, aproveitam-na como acharam melhor.

O uso do som (sonoplastia) foi outro momento que desenvolveram a criatividade. Pensar em uma música que se encaixariam no tema, levaram os grupos a pensarem e debaterem. E o melhor foi perceber o quanto estavam decididos a fazerem e entregarem o trabalho.

4 RESULTADOS

O resultado da proposta foi a importância da aprendizagem significativa. O desenvolvimento da atividade, tanto em tirar as fotografias e o aplicativo, mostrou-se de fácil desenvoltura e manipulação do stopmotion. Tais propostas, quando bem

direcionadas pelo professor e utilizando as metodologias ativas, constata-se que é forte o engajamento dos alunos.

A análise dos resultados foi feita com base nos vídeos apresentados e a nota obtida na avaliação bimestral. Todos os grupos participaram exitosamente, entregando o vídeo a partir do aplicativo stopmotion. Totalizando mais de 120 alunos espalhados por 4 turmas da 2ª série do Ensino Médio.

Do total de 20 grupos espalhados pelas 4 turmas, 14 ultrapassaram os 4 minutos, sendo que o pré-requisito proposto era de no mínimo 2 minutos. Assim fica demonstrado que se empenharam e emolgaram-se que o tempo se estendeu. Considerando que o aplicativo exige diversas fotos para poucos segundos.

Na avaliação bimestral demonstraram através das questões descritivas respondidas domínio sobre o conteúdo, escrevendo baseando-se no vídeo que antes produziram. Conforme uma avaliação diagnóstica anterior, o domínio do conteúdo aumentou, acertando as questões conforme as habilidades avaliadas. A pesquisa feita pelos estudantes para produzirem o vídeo, auxiliou a responderem corretamente as questões, demonstrando domínio do conteúdo avaliado.

5 CONCLUSÃO

A possibilidade do estudante ser o protagonista do seu aprendizado é uma ideia que remete o início do século XX. Apesar de romper com a ideia tradicional de que só o professor é que transmite o conhecimento, ou da ideia de educação bancária, como dizia Paulo Freire, se tornou obsoleta com o avanço da tecnologia. Percebe-se que a relação de ensino aprendizagem entre alunos e professores quase sempre esteve desbalanceada.

Foi possível analisar também a relação entre as tecnologias educacionais e o ensino, percebendo a necessidade de serem mais utilizadas em favor da aprendizagem. Muitos professores e teóricos da educação possuem entendimentos pessimistas quanto ao uso e a facilidade que os jovens possuem referente as tecnologias. É importante que a escola perceba desde já o uso das tecnologias educacionais e o estudante como protagonista do seu aprendizado.

A conclusão que se chegou foi um maior interesse pela disciplina de História, além de continuarem na produção de atividades quando estavam fora da escola.

Alguns estudantes chegaram a propor outras tecnologias educacionais que poderiam ser utilizadas em outras aulas, contribuindo para a aprendizagem. A demonstração desse interesse reponde ao envolvimento e empolgação pela disciplina a partir de então.

Por isso que as metodologias ativas podem auxiliar nesse modelo de aprendizagem que o estudante se tornará o protagonista, cabendo aos professores mediar esse processo. Os discentes precisam ser estimulados e motivados, cabendo aos educadores propor que ele construa e produza conhecimento que será aprendido ao longo da série escolar. Assim, esse engajamento poderá ser compartilhado, motivando outros estudantes e nem que seja como um trabalho de formiguinha, a educação será transformada e deixaremos de ouvir aquela pergunta feita pelos alunos: Para que devemos aprender sobre o passado?

REFERÊNCIAS

Brasil. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular, 2018.

COSTA, Marcella Albaine Farias da. Ensino de História e tecnologias digitais: trabalhando com oficinas pedagógicas. In: Revista História Hoje, v. 4, nº 8, p. 247-264, 2015.

FONTANELLA, G. de S. Cinema de animação: um recurso pedagógico em desenvolvimento. 2006. 230 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2006.

KARNAL, Leandro. **História na sala de aula**: conceitos, práticas e propostas. São Paulo: Editora Contexto, 2010.

MORAN, José; BACICH, Lilian (orgs.). **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora**: Uma Abordagem Teórico-Prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

RÜSEN, Jörn. O livro didático ideal. In: SCHIMIDT, Maria Auxiliadora; BARCA, Isabel; MARTINS, Estevão Rezende (orgs.). **Jörn Rüsen e o ensino de História**. Curitiba: Editora da UFPR, 2010. p. 109-127.