

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E OFICINA DE STOP MOTION: UMA EXPERIÊNCIA PELO PROGRAMA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA - PIBID

Julia Freire de Moraes¹

Iury Lara Alves²

Jackeline Nascimento Noronha da Luz³

Resumo: Este relato descreve uma intervenção pedagógica realizada com uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública de Cuiabá-MT, inserida no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID/UNIVAG). A finalidade da proposta foi integrar a linguagem das Histórias em Quadrinhos (HQs) e a técnica de animação Stop Motion. A proposta visou alfabetizar os alunos para a leitura e criação de imagens, unindo o texto verbal ao visual e tecnológico. O projeto surgiu da necessidade de explorar as multiliteraldades no cotidiano escolar. O objetivo central foi integrar a narrativa sequencial das Histórias em Quadrinhos (HQs) com a tecnologia da animação *Stop Motion*, permitindo que os alunos compreendessem a transição do roteiro para o produto audiovisual. A prática foi fundamentada nas seguintes competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) - Língua Portuguesa (EF15LP14): Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias) e Arte (EF15AR04): Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, modelagem, vídeo, fotografia), fazendo uso de recursos convencionais e não convencionais. A atividade promoveu o que Santaella (2012) define como o "leitor ubíquo", que navega entre diferentes mídias e suportes, desenvolvendo a percepção estética e crítica.

Palavras-chave: Multiletramento; HQs; Stop Motion.

INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea exige uma educação que ultrapasse a escrita linear. Segundo Rojo (2012), vivemos a era dos multiletramentos, onde o domínio de linguagens visuais, sonoras e digitais é essencial. Este projeto propõe a transposição da linguagem estática das Histórias em Quadrinhos (HQs) para a linguagem cinematográfica do *Stop Motion*.

A escolha das HQs justifica-se por sua natureza híbrida. Para Eisner (2010), a "Arte Sequencial" exige que o leitor participe ativamente da construção do

¹ Estudante do Curso de Licenciatura em Pedagogia – UNIVAG. Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID.

² Professora na Rede Municipal de Educação em Várzea Grande. Supervisora no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID.

³ Doutora em Educação. Professora no Curso de Licenciatura em Pedagogia – UNIVAG. Coordenadora de Área no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID.

sentido no espaço entre os quadros (a sarjeta). Ao converter essa lógica para o *Stop Motion*, o aluno materializa a ilusão do movimento, compreendendo a técnica por trás da imagem técnica (Flusser, 2002).

A proposta foi realizada em consonância às competências gerais da BNCC, especificamente a Cultura Digital e o Repertório Cultural, sobre tudo as habilidades (EF15LP14) e (EF15AR04). No contexto do 4º ano do Ensino Fundamental, a transição entre as HQs e o *Stop Motion* não foi apenas uma mudança de técnica, mas uma evolução na forma como as crianças da turma, processaram o tempo e a causalidade narrativa.

Métodos

Iniciamos com a leitura de diversos gêneros de HQs. Os alunos identificaram a função das sarjetas (o espaço entre os quadros onde o leitor completa a ação) e dos elementos gráficos. Em grupos, os alunos criaram um storyboard: uma sequência de 6 a 10 quadros que serviria de roteiro para o filme.

A oficina foi dividida em três momentos principais, focando na transição da narrativa estática para a narrativa em movimento:

No primeiro momento, houve a *Exploração das HQs*: Os alunos analisaram elementos como tipos de balões, onomatopeias e sarjetas. A atividade inicial consistiu na criação de um roteiro visual (*storyboard*) para estruturar a sequência lógica da história.

No segundo momento, foi realizada a *Oficina de Stop Motion*: Utilizando o roteiro da HQ como base, os estudantes produziram cenários e personagens com materiais diversos (massinha, recortes ou objetos). A animação foi realizada por meio de fotografias sequenciais que, quando reproduzidas, criam a ilusão de movimento.

No terceiro momento, houve a *finalização e socialização*: As produções foram editadas em aplicativos simples, como o Stop Motion Studio ou ferramentas similares, permitindo que os grupos apresentassem seus curtas-metragens para a turma, relatando os desafios do processo criativo.

Para Eisner (2010) e McCloud (2005), a magia dos quadrinhos acontece na sarjeta. É ali que o leitor realiza o "fechamento" (*closure*), um fenômeno mental onde o cérebro conecta dois momentos estáticos e imagina a ação que ocorreu entre eles. Assim, quando o aluno é convidado a desenhar o storyboard, ele está treinando a capacidade de síntese. Ele precisa escolher o "instante fecundo". Ao passar para o *Stop Motion*, esse aluno é desafiado a preencher a sarjeta. Ele deixa de apenas sugerir a ação e passa a ter que construí-la quadro a quadro, evidenciando sua autonomia e seu protagonismo no processo de ensino e aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A análise da experiência revelou que a tecnologia não foi apenas um "acessório", mas uma ferramenta de autoria. Alguns elementos se destacaram ao longo do processo, dentre eles: em primeiro, a colaboração, a divisão de tarefas (fotógrafo, diretor de cena, editor) refletiu a organização de um estúdio real; em segundo, a alfabetização visual, nessa dimensão, os alunos passaram a questionar como os filmes que assistem são feitos, desconstruindo a "magia" para entender a "técnica", alguns vídeos e pequenos longa metragens foram vistos, afim de consolidar esse saber; em terceiro, a inclusão, onde os alunos com dificuldades na alfabetização encontraram no *Stop Motion* uma forma potente de narrar suas ideias, elevando a autoestima, a criatividade e o pertencimento.

O *Stop Motion* desmistifica a imagem técnica. O aluno percebe que o cinema é, na verdade, uma sucessão de fotografias estáticas. Segundo a teoria da Persistência Retiniana, o olho humano retém uma imagem por uma fração de segundo. Dessa forma, se a próxima imagem surge rápido o suficiente, o cérebro funde ambas. Ao ajustar os "Frames por Segundo" (FPS), o aluno do 4º ano passa a compreender a noção de multiletramentos.

Para Rojo (2012), multiletramentos enfatiza que o texto contemporâneo é multimodal (texto, imagem, som, movimento). Na oficina proposta, o aluno deixa de ser apenas um alfabetizado funcional (que lê e escreve letras) para se tornar

um prosumidor. A teoria pedagógica moderna defende que a autoria digital é uma forma de empoderamento político e social.

Ao criarem um curta-metragem, os alunos do 4º ano apreenderam que a mídia é uma construção e que ele possui as ferramentas para ser um emissor de mensagens, e não apenas um receptor passivo.

Embora os resultados tenham sido positivos, a experiência apontou desafios estruturais, tais como: tempo Pedagógico, tempo necessário para a captura das imagens muitas vezes excedia o horário de uma aula simples, exigindo flexibilidade no cronograma escolar; bem como em relação a infraestrutura, a estabilidade dos dispositivos (uso de tripés ou suportes improvisados) foi o maior entrave técnico, gerando vídeos "tremidos" que, embora didáticos, limitaram o acabamento estético final.

A análise desta intervenção pedagógica revelou que a integração entre HQs e *Stop Motion* funcionou como um potente catalisador para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais.

A experiência evidenciou que a linguagem das HQs e da animação nivela as oportunidades de expressão. Alunos que apresentavam resistência à produção de textos escritos convencionais demonstraram um domínio excepcional na organização de *storyboards* e na manipulação espacial dos cenários. Isso demonstra que, ao diversificar os suportes de registro (imagem e som), a escola valida diferentes inteligências (GARDNER, 1994).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentre os principais achados, observou-se uma mudança significativa na percepção dos alunos sobre o conteúdo audiovisual. Inicialmente, a turma via o desenho animado como algo "mágico". Ao final do processo, a discussão girava em torno da técnica: "*Se eu mover o braço do personagem muito rápido, o movimento fica tremido*". Essa compreensão corrobora que o multiletramento leva o aluno a compreender a "gramática da imagem". Os alunos deixaram de ser meros espectadores para se tornarem críticos da construção visual.

Outro aspecto observado foi a ressignificação do erro. No *Stop Motion*, problemas como a variação inesperada de luz (cintilação) ou a aparição da mão de um aluno em um frame foram comuns. Assim, em vez de descarte, esses momentos geraram debates sobre a necessidade de rigor e planejamento.

Conclui-se que o projeto atingiu os objetivos da **BNCC** ao promover a alfabetização midiática. A transposição da HQ (estática) para o cinema (movimento) permitiu que o aluno do 4º ano compreendesse a fluidez das linguagens contemporâneas, preparando-o para uma atuação mais consciente e criativa no mundo digital.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

GARDNER, Howard. **Estruturas da Mente: A Teoria das Inteligências Múltiplas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

SANTAELLA, Lucia. **Leitura de imagens**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

SHAW, Susannah. **Stop motion: craft skills for model animation**. 3. ed. London: Routledge, 2017.