



V MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

Introdução ao processo de animação: do analógico ao digital

Nome completo da escola:

Escola Municipal de Ensino Fundamental Aramy Silva

Dados de identificação do educador:

Professora Bárbara Montelli - Artes Visuais - 1264036/1

Turma, faixa-etária e nome dos alunos envolvidos:

Participaram do projeto alunos de 9 à 12 anos das turmas B11, B12 e B13.

Foram selecionadas para a mostra os trabalhos dos seguintes alunos:

- Caetano Silveira Lopes (B12)
- Fabio Rodrigues Rodrigues (B12)
- Arthur Magni Kich (B13)
- Clara Agnes dos Santos Borges (B13)
- Debora Yasha de Lima Rios Alce (B13)
- Flávio da Silva Ferreira (B13)
- Jessica da Silva Santos (B13)
- Murillo Simonen Ramires (B13)

Proposta pedagógica orientadora da produção:

Período de desenvolvimento da atividade:

De 13/04/2016 a 27/05/2016

Objetivos:

**Desenvolver habilidades para explorar a animação como linguagem artística;
Entender como funciona a ilusão de movimento através da sequência de
imagens estáticas;
Conhecer e explorar softwares de criação digital;**

Habilidades desenvolvidas com a atividade proposta:

1. O software possibilita que seja visualizado o desenho inicial e o final para que se possa pensar no desenho do movimento intermediário para a criação da ilusão de movimento. Assim os alunos entenderam como acontece o processo de animação e foram capazes de criar seus próprios gifs.
2. A partir desse conhecimento os alunos conseguiram criar animações de fábulas estudadas na disciplina de língua portuguesa (outro projeto).

Conteúdo;

● Desenvolvimento da atividade:

1. Inicialmente os alunos analisaram os frames (quadros que compõem uma

animação) de uma cena do desenho animado Pokémon. Eles puderam ver que o que vemos como movimento na verdade são desenhos estáticos em sequência.

2. A experiência de criação de própria dos alunos foi feita com papel e lápis de cor. Cada criança precisou imaginar como seria o movimento do seu trabalho e desenhar o início desse movimento.



Com papel transparente em cima do primeiro desenho, foi criado o último, ou seja, o final do movimento.



Com os desenhos do início e do final do movimento prontos, foi possível analisar e criar o movimento intermediário, que foi feito com outro papel transparente sobre os dois desenhos.



3. Os três desenhos foram escaneados e trabalhados em softwares livres para recortar e colocar as imagens em looping.



- Recursos de apoio:
 1. Projetor multimídia
 2. Computadores e softwares livres de edição de imagem
- Estratégias de acompanhamento:

Visualização do funcionamento do software e experiências coletivas em projeção para possibilitar trocas de experiências e novas aprendizagens contínuas.
- Considerações sobre a proposta:

Nesse projeto os alunos foram introduzidos ao processo de animação. Assim serão capazes de ampliar seus conhecimentos sobre softwares de criação digital e futuramente aprofundar suas produções em animação. Todos eles conheceram como os desenhos animados são feitos e agora podem usar a linguagem da animação para comunicar ideias, como mais uma modalidade artística.