



## TRABALHO COM ANIMAÇÃO PARA POTENCIALIZAR A AUTONOMIA NO ESTUDANTE ATRAVÉS DAS AULAS DO PIBID

EDUARDA MAFFEI

[dudam1971@hotmail.com](mailto:dudam1971@hotmail.com)

SAMANTA GHISLENI MARQUES

[samantagm@mx2.unisc.br](mailto:samantagm@mx2.unisc.br)

MARCIA KNIPHOF DA CRUZ

[mcruz@unisc.br](mailto:mcruz@unisc.br)

Este resumo visa apresentar os trabalhos desenvolvidos pelas alunas bolsistas PIBID do curso de Licenciatura em Computação em escola da Rede Pública de Ensino. O interesse principal dos bolsistas é adquirir experiência para a docência, através do auxílio a professora titular durante a aula corrente, pois é através da prática desenvolvida com a comunidade escolar que o licenciando troca saberes agregando experiências para futura docência. As intervenções foram realizadas com turmas de 1º, 2º, 5º anos das Séries Iniciais, 8ª série das Séries Finais do Ensino Fundamental e 3º anos do Ensino Médio da Escola Estadual de Ensino Médio Alfredo José Kliemann. A atividade aqui relatada refere-se ao trabalho feito com as três turmas de 5º ano, totalizando sessenta e três alunos. Para isso, foi utilizada a Ferramenta de Desenho e Animação integrada ao Software Série Educacional Gcompris. A metodologia de trabalho envolveu três partes distintas: o planejamento da atividade, a aplicação e a avaliação dos resultados de aprendizagem. No planejamento foi elaborado o Plano de Aula, sendo estruturados os objetivos que deveriam ser atingidos pelos estudantes, tais como desenvolver a autonomia, criatividade e concentração, além do domínio de mouse, da compreensão do conceito de animação e do funcionamento da ferramenta escolhida. Na aplicação a atividade foi desenvolvida. Inicialmente, os estudantes foram questionados sobre o que sabiam a respeito de animações, e como eram feitas. Depois da discussão a Ferramenta e seus recursos foram apresentados pelas bolsistas. Por fim, os estudantes foram convidados a utilizar a ferramenta, criando uma animação. Para isso algumas exigências foram estipuladas, tais como criar uma pequena história com início, meio e fim; ter coerência entre as cenas e animar, no mínimo, cinco objetos. Para a avaliação foi considerado o envolvimento na aula, se os itens pedidos para o desenvolvimento da animação foram cumpridos e se atingiram ou não os objetivos propostos. Concluindo, foi possível constatar que todos os estudantes se envolveram na atividade cumprindo com todas as exigências propostas para o desenvolvimento da mesma. Referente aos objetivos propostos verificou-se que todos compreenderam o conceito de animação, não demonstrando dificuldade na utilização da ferramenta. Contudo, apenas 32% dos estudantes realizaram a atividade de forma plenamente satisfatória desenvolvendo a autonomia, criatividade e concentração, sendo que a maioria dos estudantes, ainda está em situação de heteronomia. Dessa forma, os resultados indicam que ações que auxiliam a desenvolver a curiosidade, a criatividade e a criticidade precisam ser promovidas para que os estudantes passem da heteronomia para a autonomia.

**Instituição: UNISC - SANTA CRUZ DO SUL/RS**