



Jornadas Pedagógicas  
Ambientes de Comunicação  
e Partilha na Internet  
(Parceria entre a DGE e a APEI)

# **Cenários de realização na infância digital: animação em vídeo**

Ádila Faria  
adifaria@gmail.com

8 de fevereiro de 2014

# SUMÁRIO

1. Contextualização
2. Criação do projeto em vídeo de animação
  - 2.1 Principais fases de produção
3. Software de gravação e edição: *Audacity*
4. Software de animação: *SAM Animation*
5. Conclusões

# 1. Contextualização

tecnologia  
socializar  
inputs  
comunicar  
aprender



## 2. Criação do projeto

### Lenda do Galo de Barcelos

projeto submetido ao concurso “Conta-nos uma história”, na categoria vídeo





## 2.1 Principais fases de produção do filme animado

### REALIZAÇÃO

I- Desenvolver a ideia

II- Aproximação ao *Storyboard*

III- As vozes e as personagens

IV- Cenário: produção dos elementos em plasticina

V- Sonorização: gravação dos diálogos, sons e fundo musical



# I- Desenvolver a ideia

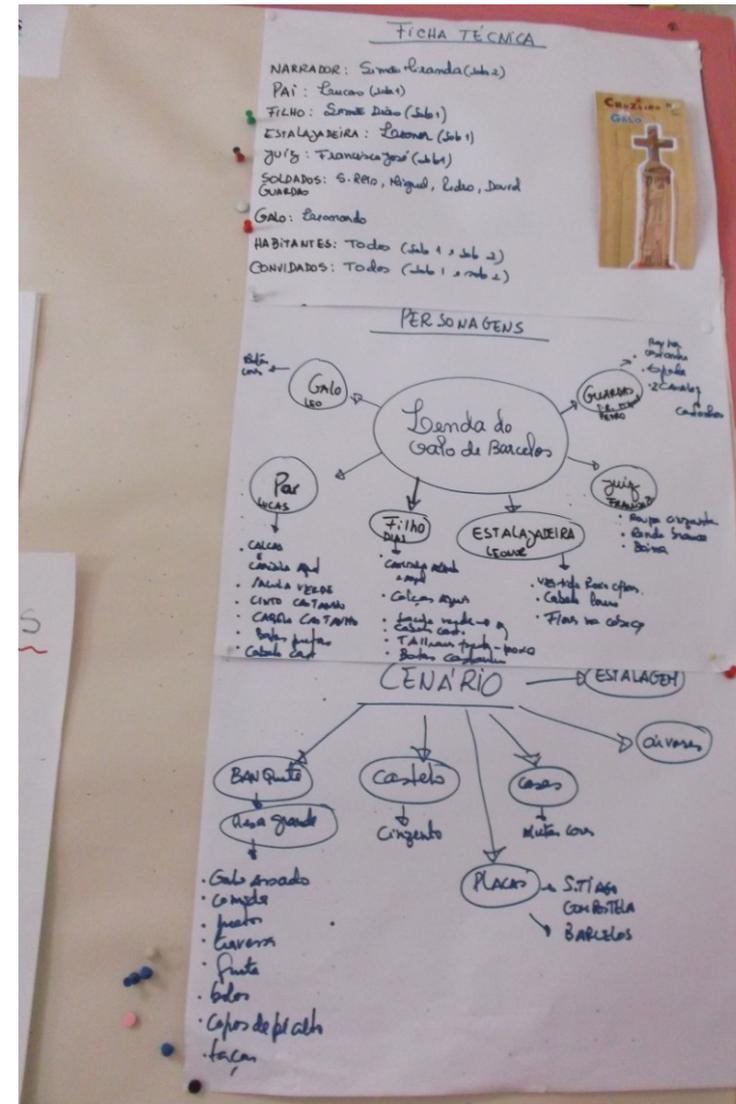
- Crianças e encarregados de educação envolvem-se na recolha da lenda com base na tradição oral;
- A partir das várias versões recolhidas, redigiu-se um texto final;
- Dinamização de grupos para:
  - ilustração,
  - modelagem
  - dramatização
  - narração...



## II- Aproximação ao *Storyboard*

Mapa de ideias com os elementos principais da Lenda.

- Exploração das características físicas e psicológicas das personagens;
- Conhecimento do esquema corporal;
- Construção plástica das personagens.



### III- As vozes e as personagens

Para a gravação dos diálogos, coube ao grupo a tarefa decidir quais as vozes que melhor se adequavam a cada papel.

Esta fase implicou ensaios, decoração das falas e dramatização.





## IV- Cenário: produção dos elementos em plasticina

- Construção das personagens em plasticina
- Maior aproximação ao real e facilidade de movimentos.



## V- Sonorização: gravação dos diálogos, sons e fundo musical

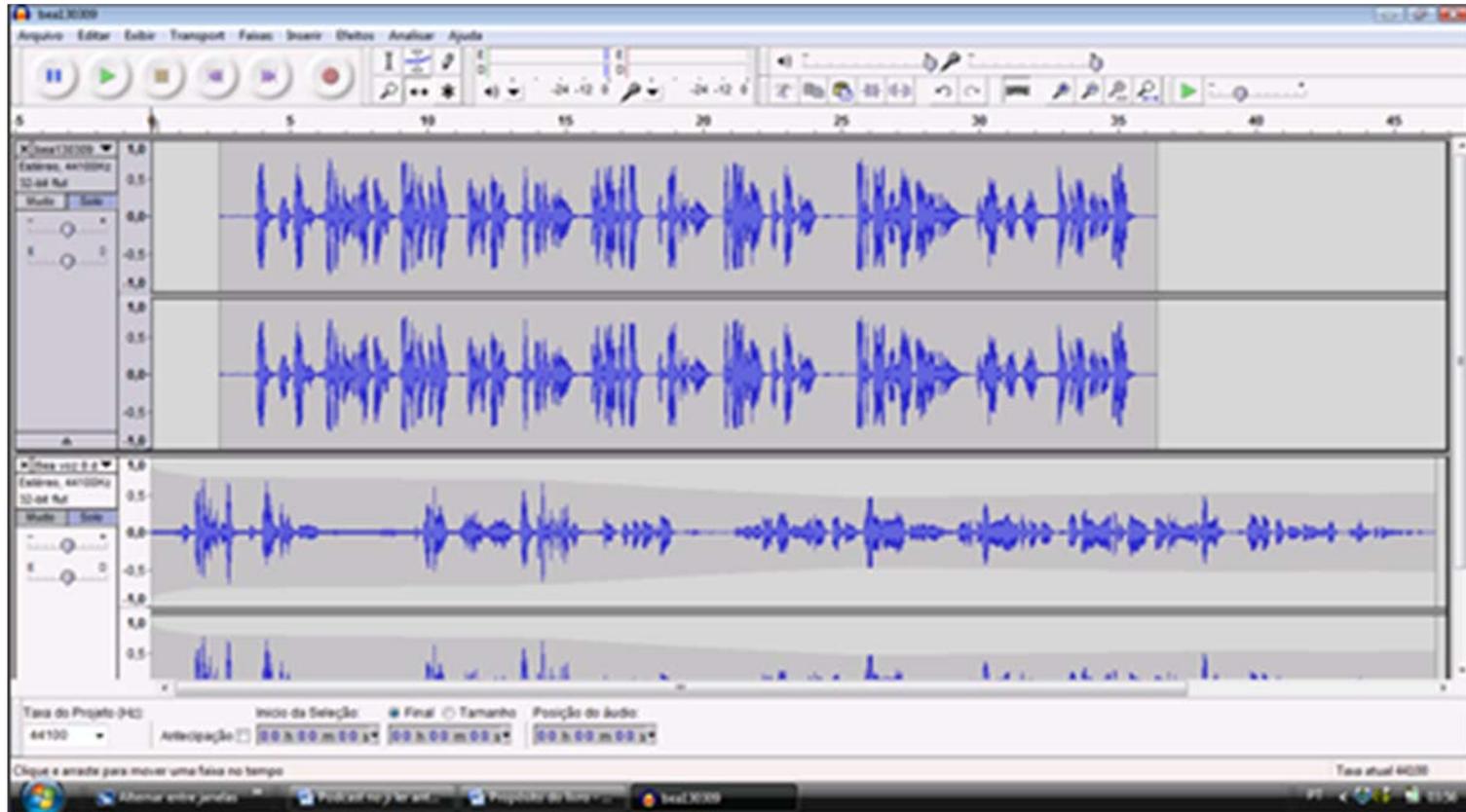


Para esta fase foi necessário um microfone e um programa de edição Audacity.

Fizemos uma lista de sons e ruídos necessários.

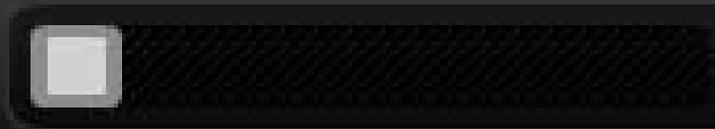
Num filme é a música que nos faz situar, entender e aumentar as emoções do filme.

# 3. Software de gravação e edição: Audacity

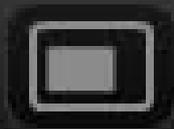




videos



00:00



## 4. Software de animação : *SAM Animation*



- O **SAM Animation** é uma ferramenta digital que permite fazer cinema de animação com poucos recursos. Precisamos de uma **webcam**, um **computador**, **sons**, **narração**.
- O cinema de animação implica uma sucessão de imagens sequenciais e articuladas entre si, para sugerir o movimento de personagens e objetos.

# Captação de fotogramas em *Stop Motion*

- Técnica de animação que grava fotograma a fotograma.
- Para cada segundo de filme são necessários aproximadamente 24 fotogramas.



# Princípio da animação

Houve necessidade de aproximar as crianças à técnica da animação de imagens. Pesquisamos no *Youtube* algumas curtas-metragens de animação.

Cada criança experimentou o princípio da animação através de personagens em legos e em plasticina.



# Integração de todos os elementos e partilha na comunidade

## Lenda do Galo de Barcelos

JI Rio Côvo Stª Eulália | Vídeo, Vídeo Pre-Escolar, Vídeo Premiado (2º) | Ádila Faria | Sala 1 e Sala 2 |



## 5. Conclusões

Um trabalho mais colaborativo, de forma ativa e participada em várias situações de produção e publicação.

### **O que podemos destacar...**

- Sentido de responsabilidade;
- Motivação para o desempenho de tarefas;
- Desenvolvem-se habilidade de gerir e seleccionar a informação;
- Estimula-se o sentido crítico;
- Melhoria nos aspetos de dicção;
- Desenvolvimento da habilidade de contar e interpretação de história;
- Desenvolve-se o vocabulário;
- Produção de frases tendencialmente mais complexas;
- Auto e heteroavaliação das suas produções;
- Desenvolvem-se habilidades no manuseamento de instrumentos tecnológicos.

O mundo está em movimento e a criança, mais do que nunca, possui o seu  
quotidiano  
preenchido de imagens em movimento



Obrigada pela atenção!

Ádila Faria

 [adifaria@gmail.com](mailto:adifaria@gmail.com)

 <https://www.facebook.com>

