

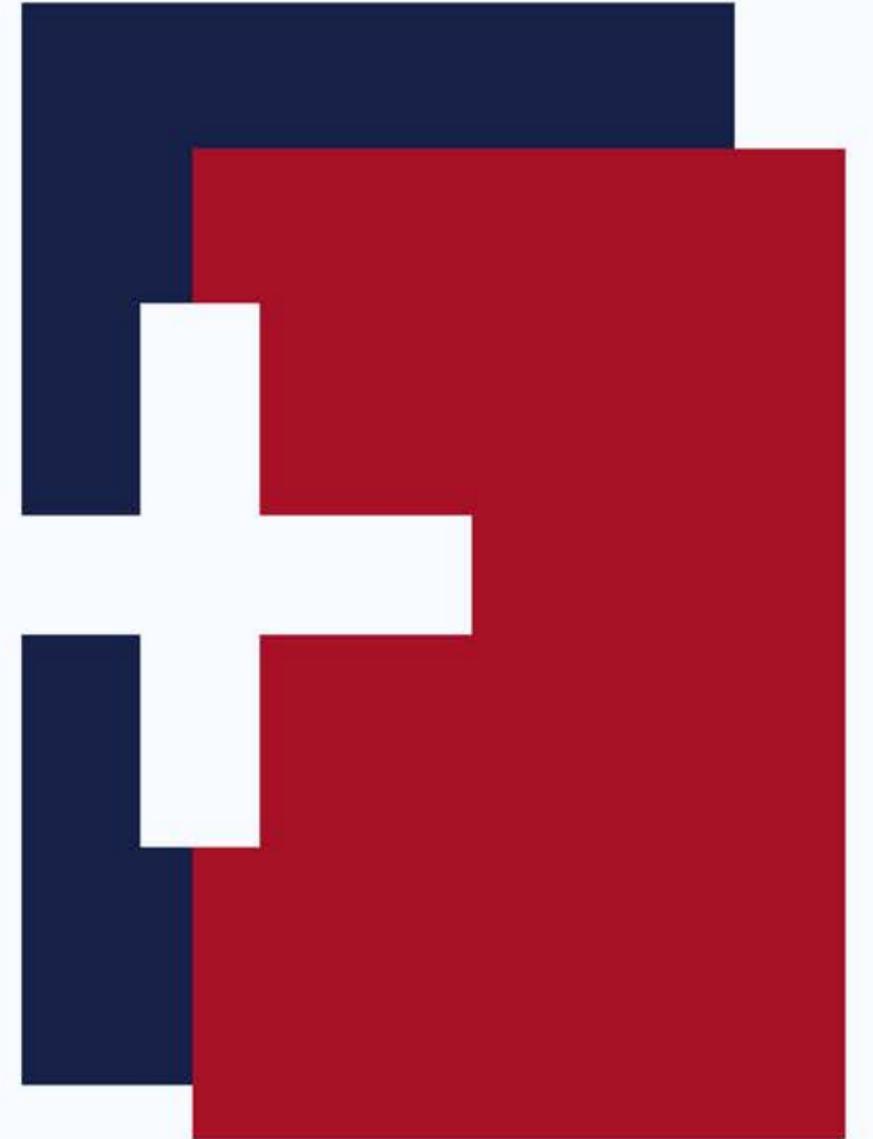
**LETRAMENTO
DIGITAL**

L

D

CURSO

Especialização em Letramento Digital



PÓS-GRADUAÇÃO LETRAMENTO DIGITAL LATO SENSU

Disciplina: Tecnologias Digitais e práticas pedagógicas na educação

Professor:

Prof. MSc. Almir Junior

O que iremos ver nesta aula?

Aula 02 – O uso do vídeo como ferramenta pedagógica

- **Manhã** – Fundamentos da Edição de vídeo;
 - **Atividade 03: Produção de Curta-metragem**
- **Tarde** – Stop Motion: Aplicações no Ensino;
 - **Atividade 04: Produção de animação**

Dia: 09/02/2019 – 10 horas/aula

Quantas avaliações nesta aula?

Aula 03 – Manhã – Produção de Curta-metragem (0 a 5,0)

Aula 04 – Tarde – Produção de animação (0 a 5,0)

Tarefa para casa: Post 02 (0 a 1,0)

Como estará organizada a nossa aula?

Aula 2/Manhã – Fundamentos da Edição de vídeo

8h às 9:30 – Aula

9:30 às 10:00 – DLI – Atividade 03

10h às 10:10 – Intervalo

10:10 às 11:00 – DLI – Cont. Atividade 03

11h às 12h – Interatividade



Vídeo: O que é?

O vídeo, do latim eu vejo, é uma tecnologia de processamento de sinais eletrônicos, analógicos ou digitais, para capturar, armazenar e transmitir ou apresentar uma sucessão de imagens com impressão de movimento.





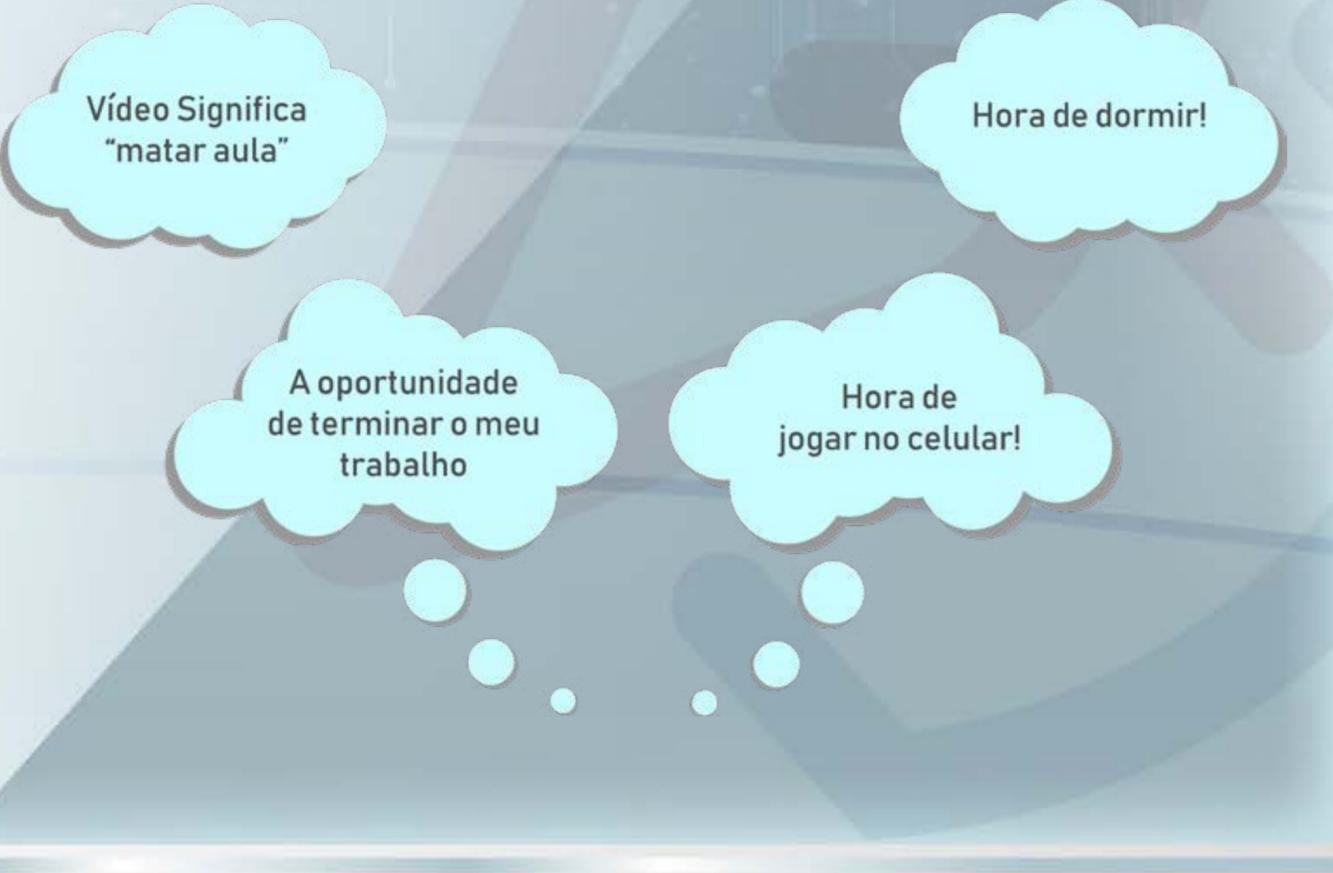
Para que usar o vídeo na escola?

- **Incorporar o vídeo na ação docente;**
- **Decodificação da linguagem televisiva;**
- **Análise do discurso midiático do vídeo como fonte de debates;**
- **Reconhecer a importância da cultura midiática, inserindo-a no conteúdo escolar.**



O que alunos acham de aulas com vídeos?

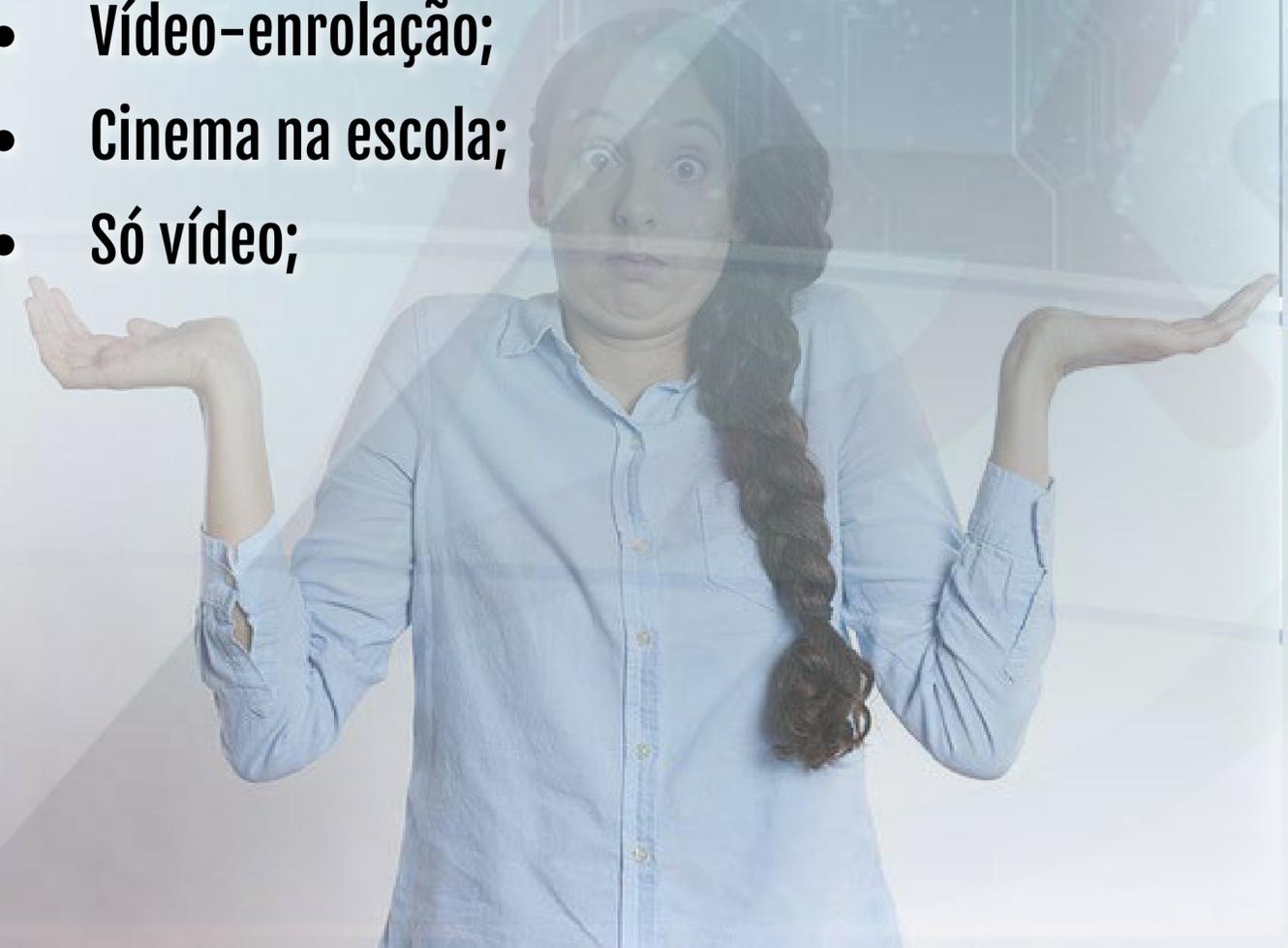
O vídeo está ligado à televisão e ao lazer;





Como o vídeo tem sido usado em sala de aula?

- Vídeo-tapa buraco;
- Vídeo-enrolação;
- Cinema na escola;
- Só vídeo;





Como é usado?

Antes da exibição

- O aluno já deve ter conhecimento prévio dos assuntos abordados futuramente;
- Informar somente aspectos gerais do vídeo;
- Não pré-julgar.





Como é usado?

Durante a exibição

- Pausas curtas;
- Anotar as cenas mais importantes;
- Observar as reações.





Como é usado?

Depois da exibição

- Voltar ao começo;
- Rever as cenas mais importantes;
- Propor alguns caminhos para a análise.





O que se pergunta do aluno ao final?

- Qual o tema central do vídeo?
- Quais assuntos podem ser abordados na aula?
- Qual a mensagem do filme?
- Qual a moral da história?





Vídeo como Recurso de Ensino

1. Incentivo à pesquisa

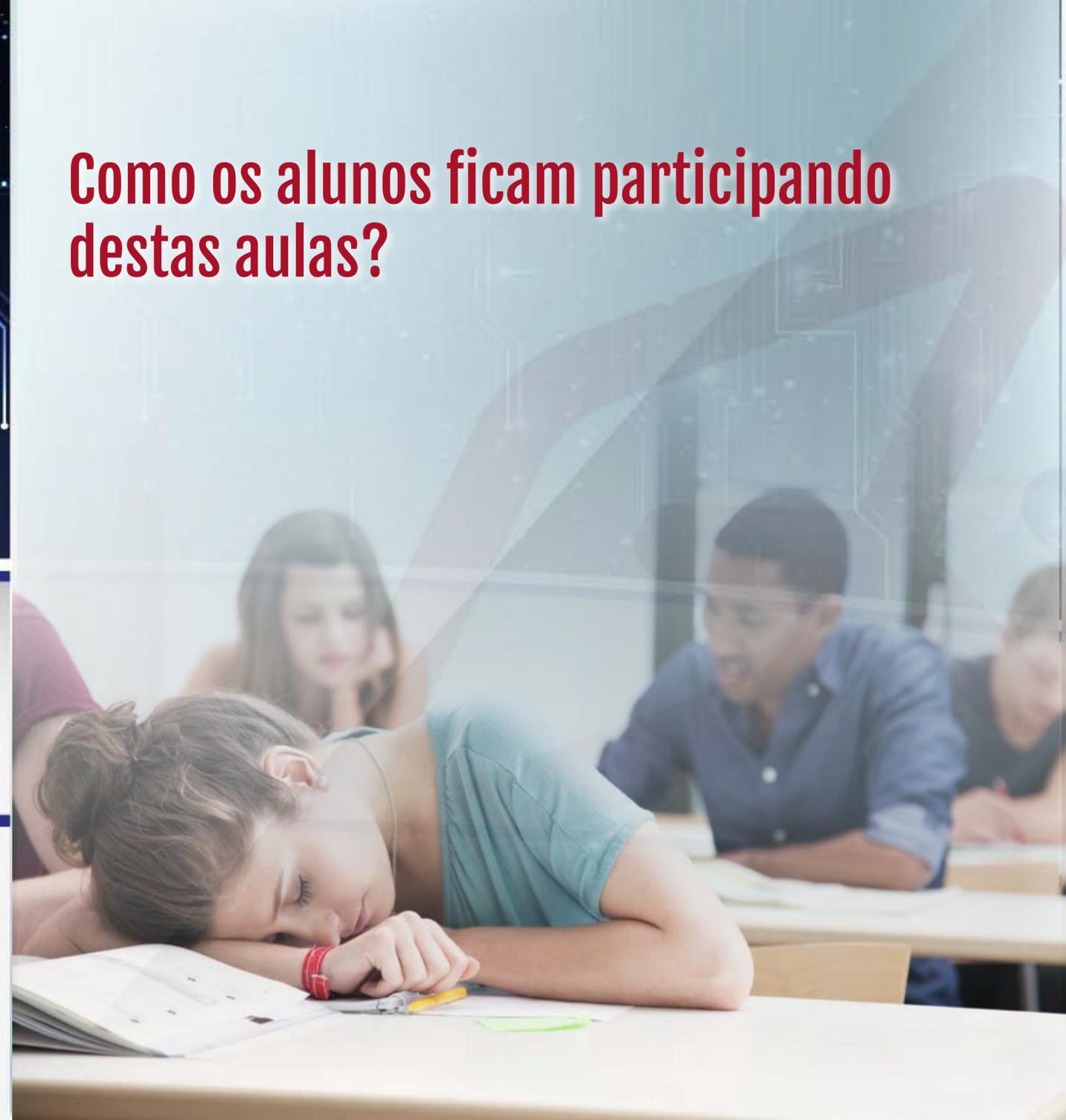
2. Etapa exploratória

3. Exibição do vídeo

4. Desenvolvimento das atividades



Como os alunos ficam participando destas aulas?





Como fazer com que os alunos trabalhem com vídeos de forma ativa?





Como desenvolver atividades de produção de vídeo?

- Definir o tipo de vídeo que será desenvolvido pelos alunos;
- Documentário, entrevista, filmes, etc.
- Definir o tema a ser abordado no vídeo;
- Realizar pesquisas sobre o tema a ser abordado;
- Elaborar um roteiro para o vídeo;
- Realizar oficinas formativas sobre os recursos que serão utilizados para a captura e tratamento do material audiovisual a ser desenvolvido;





- **Softwares, hardwares, etc.**
- **Realizar o processo de captura do material audiovisual;**
- **Realizar o tratamento do material utilizando os recursos definidos;**
- **Apresentar o material produzido pelos os alunos em uma exposição audiovisual.**





Vamos trabalhar com edição de vídeos?

Vamos Lá?





Que Softwares eu posso utilizar para editar vídeos?



Editor Vegas



Adobe Premiere



Cantasia Studio



Windows Movie Maker



Movie Maker

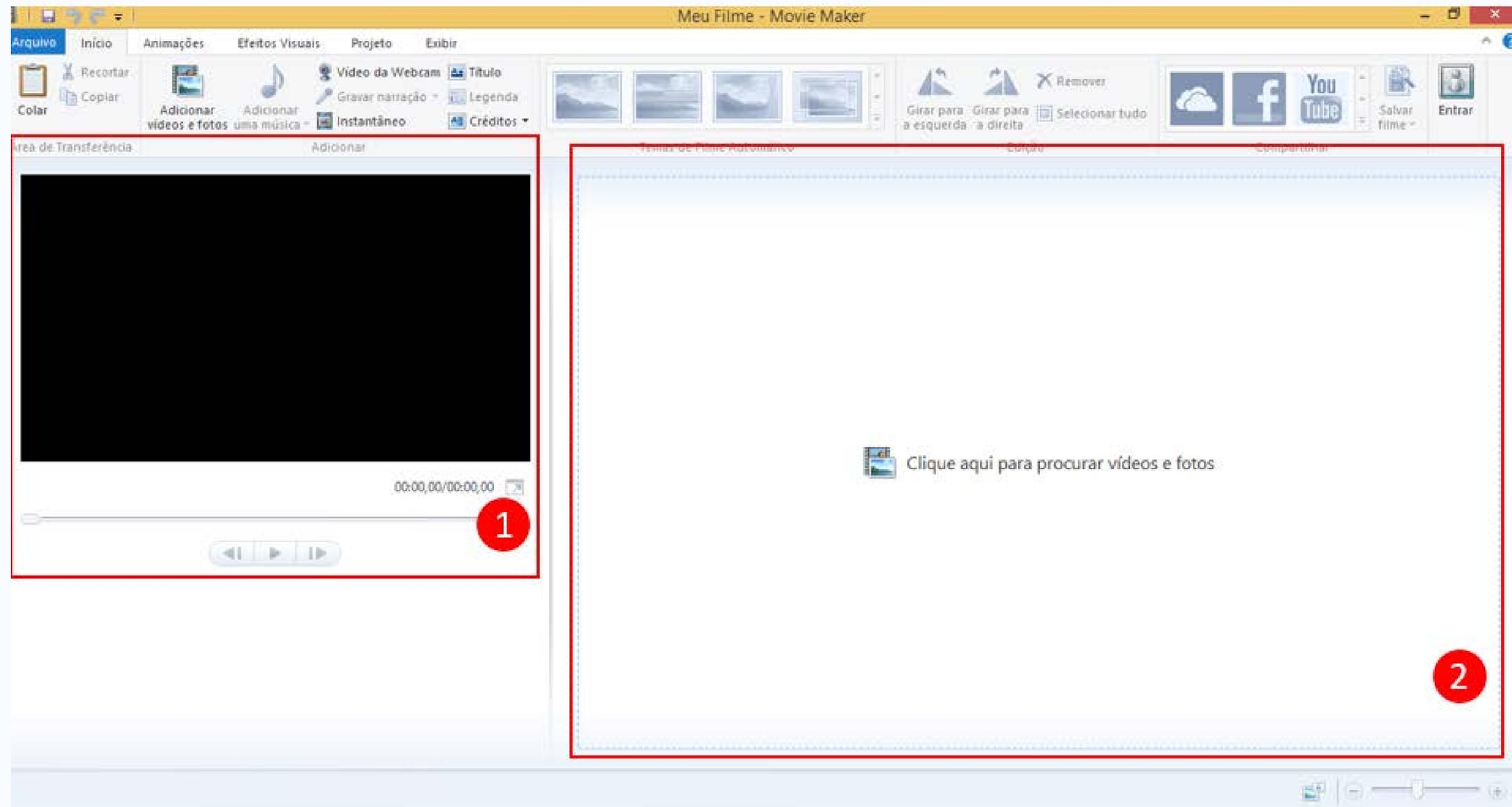


Aprendendo a utilizar o Movie Maker

Windows Movie Maker foi um software de edição de vídeos da Microsoft. Fez parte do pacote Windows Essentials. É um programa simples e de fácil utilização, o que permite que pessoas sem muita experiência em informática possam adicionar efeitos de transição, textos personalizados e áudio nos seus filmes.

Conhecendo o Movie Maker

1.



- 1. Monitor de exibição do “filme” que está sendo editado. Nele é possível visualizar em tempo real todas as modificações que você realiza antes de salvar o filme.**
- 2. Nesta área (linha do tempo) você pode inserir e organizar os arquivos de mídia que serão utilizados em seu projeto. Após inserir os arquivos, as informações ficam organizadas em forma de “linha do tempo”. Obs. A linha do tempo também pode ser chamada de Storyboard.**

Na aba “Início” você vai encontrar as seguintes opções:

Início>> Área de Transferência



Copiar: utilize esta opção para fazer uma cópia de um arquivo que já está dentro da sua linha do tempo.

Colar: utilize esta opção para colar em outro lugar da sua “linha do tempo” um arquivo que foi copiado.

Recortar: utilize essa opção para retirar um arquivo de uma posição da sua “linha do tempo” e levar para outra posição com a opção “colar”.

Índice >> Adicionar



Adicionar Vídeos e Fotos: com esta opção você pode importar arquivos de mídia do seu computador ou dispositivo de armazenamento (pendrive, celular, etc.) para o seu projeto de “filme”.

Adicionar Música: com esta opção você pode inserir arquivos de áudio em seu projeto de filme.

Vídeo da Webcam: caso você tenha uma webcam instalada em seu computador, você pode utilizar esta opção para capturar vídeo diretamente para o Movie Maker.

Gravar Narração: caso você tenha um microfone instalado em seu computador, você pode utilizar esta opção para capturar a sua voz para dentro do Movie Maker.

Instantâneo: duplica o quadro (foto/frame) atual. Você pode capturar uma imagem de uma cena específica do filme que está sendo editado.

Título: utilize esta opção para inserir um título em seu filme. Esta informação textual pode ser inserida antes de qualquer arquivo de mídia inserida na sua linha do tempo.

Legenda: com esta opção você pode inserir uma legenda em qualquer trecho do seu filme.

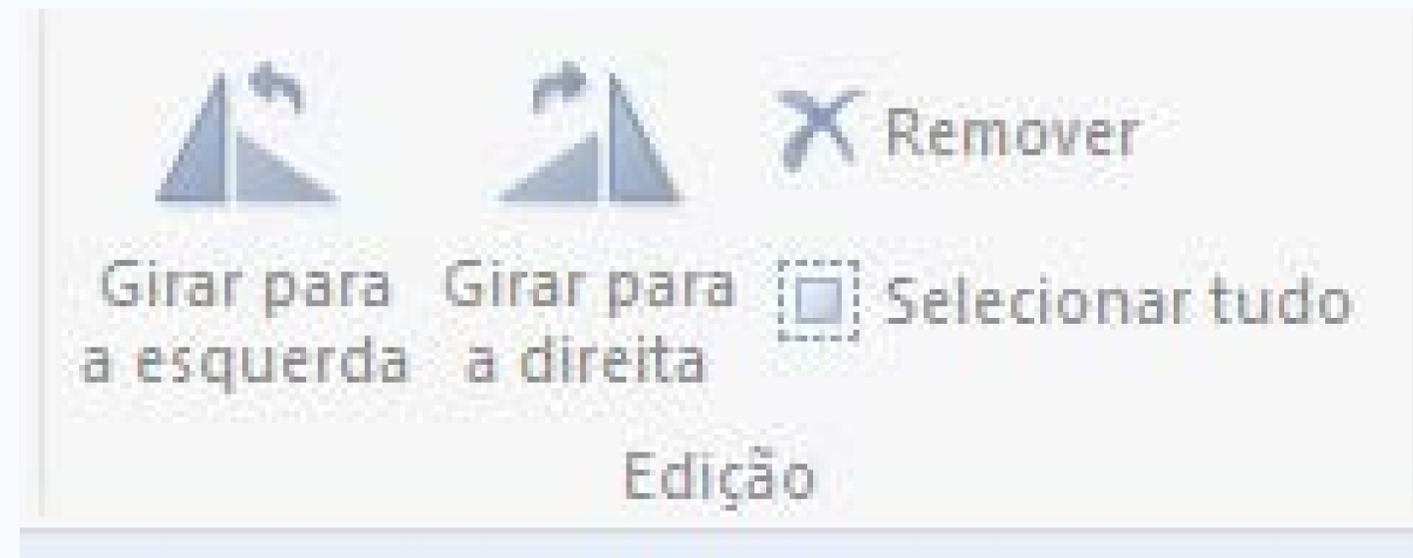
Créditos: esta opção pode ser utilizada para inserir ao final do filme, informações importantes sobre quem produziu o filme, por exemplo.

Inicio >> Temas de Filme Automático



Este recurso permite que você adicione um modelo/tema pré-estabelecido pelo Movie Maker. Este modelo aplica automaticamente títulos, legendas, créditos, transições em seu filme.

Início >> Edição



Girar para a esquerda: utilize essa opção para girar uma imagem/vídeo no sentido anti-horário.

Girar para a direita: utilize essa opção para girar uma imagem/vídeo no sentido horário.

Remover: utilize esta opção para excluir um arquivo de mídia da sua linha do tempo. Você também pode utilizar o botão delete do seu teclado.

Selecionar tudo: com esta opção você pode selecionar todos os arquivos da sua linha do tempo.

Início >> Compartilhar



Através desta opção, você pode compartilhar o seu filme em alguns serviços da internet, como por exemplo: OneDrive, Facebook, YouTube, Vimeo, Flickr, etc.

Na aba “Animações” você vai encontrar as seguintes opções:

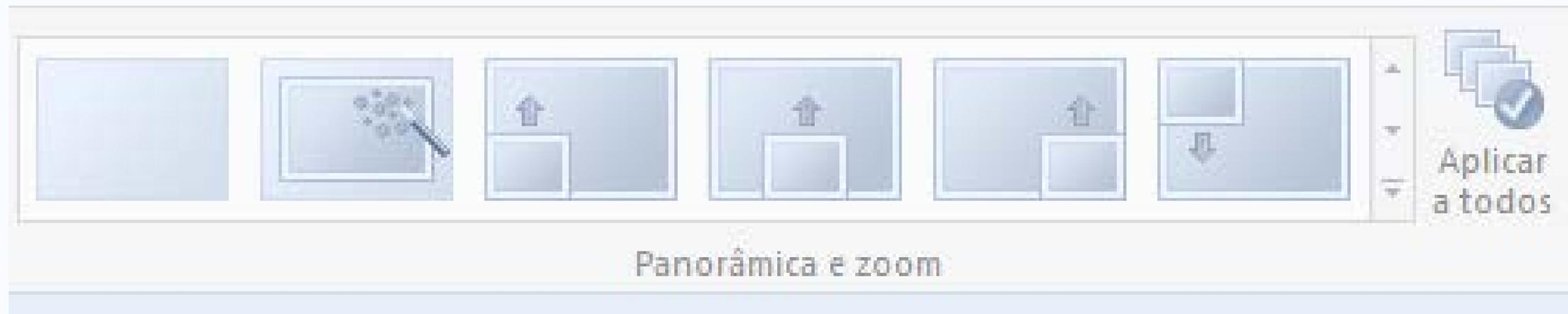
Animações >> Transições



Utilize um dos exemplos disponíveis para inserir um efeito de transição entre uma foto e outra, por exemplo.

Em “Duração”, você consegue estabelecer quanto tempo o efeito deve durar em cada mídia. Ainda é possível aplicar um mesmo efeito em todos os arquivos de mídia de sua “linha do tempo” de uma única vez, para isso clique em “Aplicar a Todos”.

Animações >> Panorâmica e Zoom



Utilize um dos efeitos disponíveis para adicionar um movimento em uma mídia específica da sua linha do tempo. Diferente dos efeitos disponíveis em “Transições” o panorâmica aplica um efeito de movimento que deve ser executado durante todo o período de exibição de uma mídia, e não somente entre uma mídia e outra.

Ainda é possível aplicar um mesmo efeito em todos os arquivos de mídia de sua “linha do tempo” de uma única vez, para isso clique em “Aplicar a Todos”.

Na aba “Efeitos Visuais” você vai encontrar as seguintes opções:

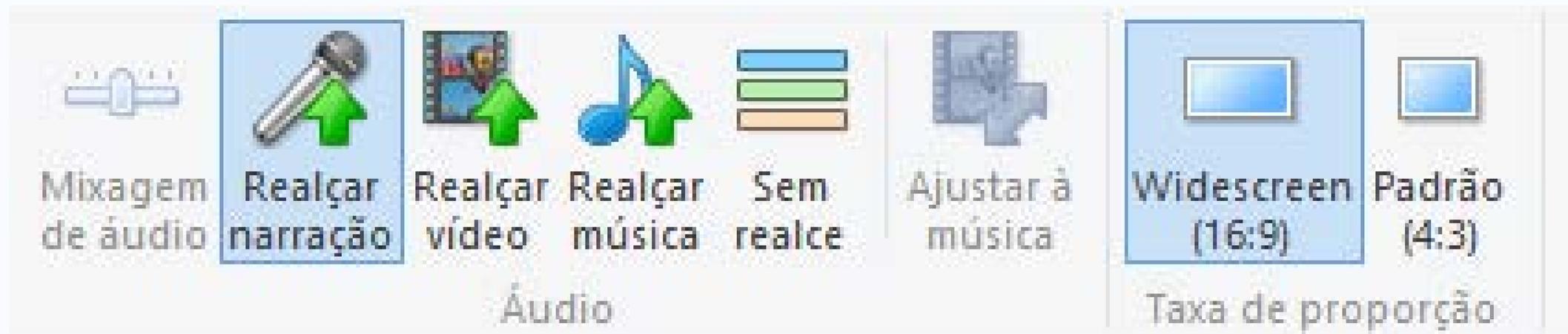
Efeitos Visuais >> Efeitos



Utilize um dos efeitos disponíveis para aplicar um efeito visual em um arquivo de mídia da sua linha do tempo. Os efeitos disponíveis podem ajudar no balanceamento de cores, deixar uma mídia em preto e branco, sépia, etc. Você pode ajustar o brilho de uma foto ou vídeo clicando em “Brilho”. Ainda é possível aplicar um mesmo efeito em todos os arquivos de mídia de sua “linha do tempo” de uma única vez, para isso clique em “Aplicar a Todos”.

Na aba “Projeto” você vai encontrar as seguintes opções:

Projetos >> Áudio



Realçar narração: deixa o áudio da narração em um volume mais alto dos demais arquivos de mídia da sua linha do tempo.

Realçar vídeo: deixa o áudio dos arquivos de vídeo em um volume mais alto dos demais arquivos de mídia da sua linha do tempo.

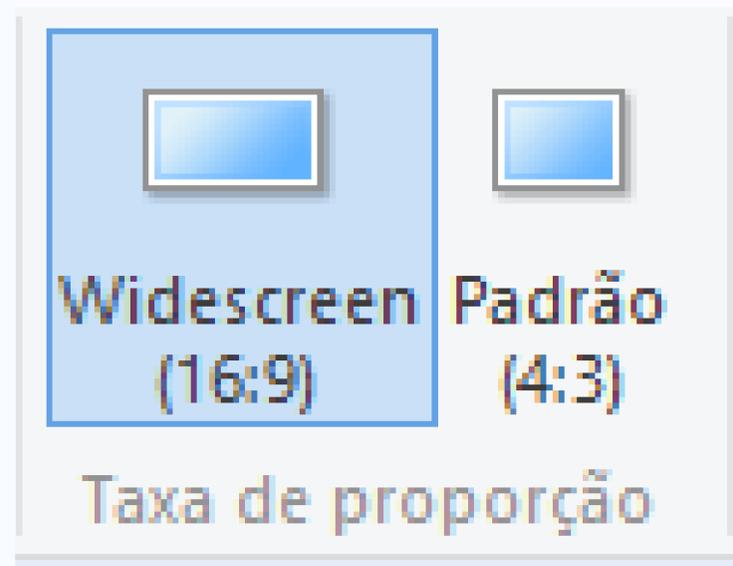
Realçar música: deixa o fundo musical (arquivo de áudio) em um volume mais alto dos demais arquivos de mídia da sua linha do tempo.

Sem realce: desliga o realce do seu projeto de filme.

Ajustar à música: ajusta a duração de fotos automaticamente para que o filme e a música terminem ao mesmo tempo.

Na aba “Projeto” você vai encontrar as seguintes opções:

Projetos >> Taxa de Proporção



Widescreen: ao utilizar esta opção, o seu filme ficará com a proporção visual 16:9.

Padrão: ao utilizar esta opção, o seu filme ficará com a proporção visual 4:3.

Na aba “Exibir” você vai encontrar as seguintes opções:

Exibir >> Zoom de Tempo



Ampliar: amplie para exibir mais itens do seu projeto em uma escala de tempo maior.

Reduzir: reduza para exibir mais itens do seu projeto em uma escala de tempo maior.

Redefinir: define a linha do tempo no nível de zoom padrão.

Exibir



Tamanho da
miniatura ▾



Visualizar
tela inteira



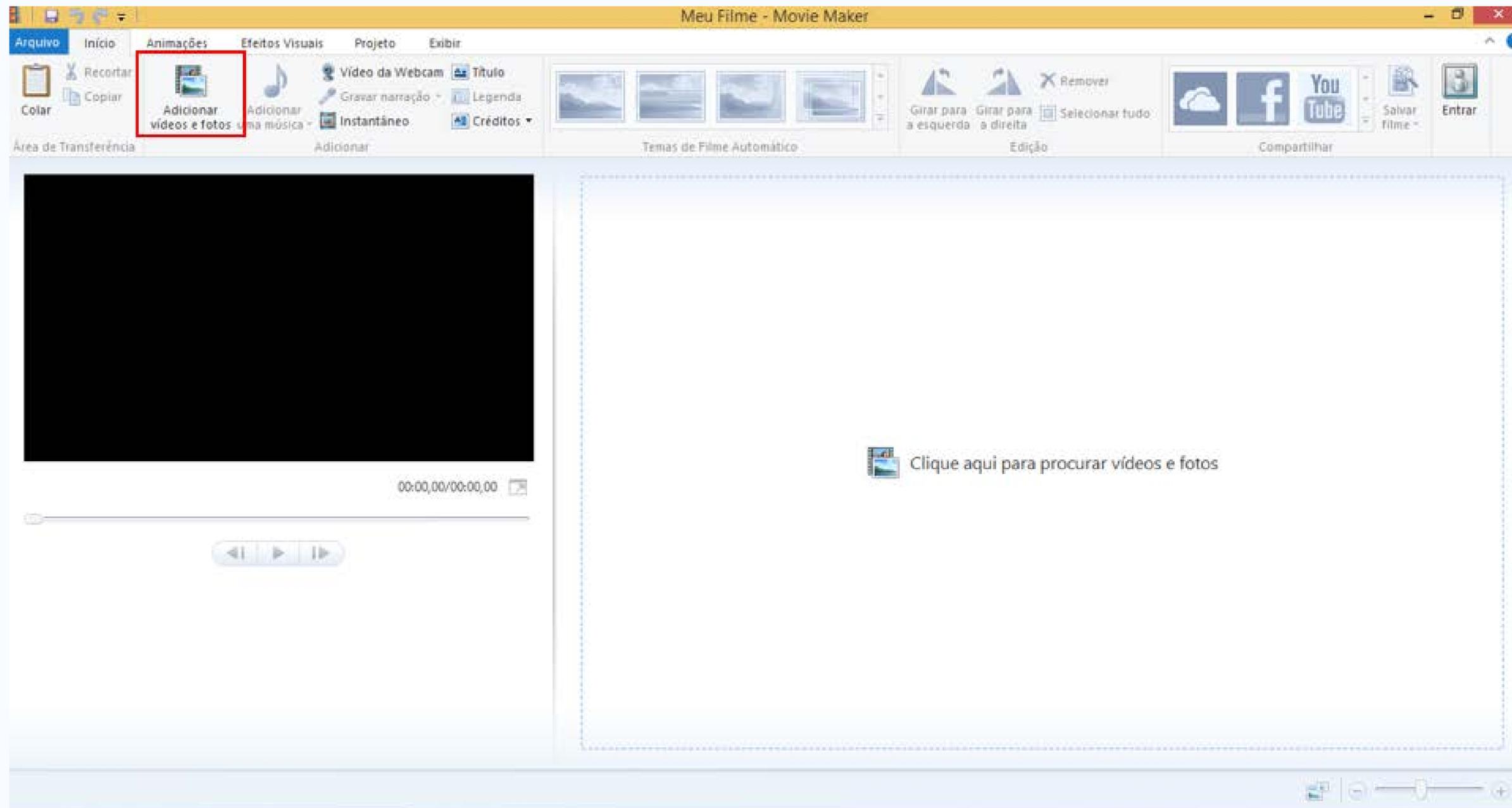
Formas
de onda

Tamanho da miniatura: com esta opção você pode alterar o tamanho das miniaturas que estão organizadas na sua linha do tempo.

Visualizar tela inteira: utilize esta opção para exibir o filme que está sendo editado em tela cheia. Você também pode pressionar a tecla “F11” do seu teclado para entrar no modo tela cheia. Pressione “ESC” do seu teclado para voltar ao modo de edição do Movie Maker.

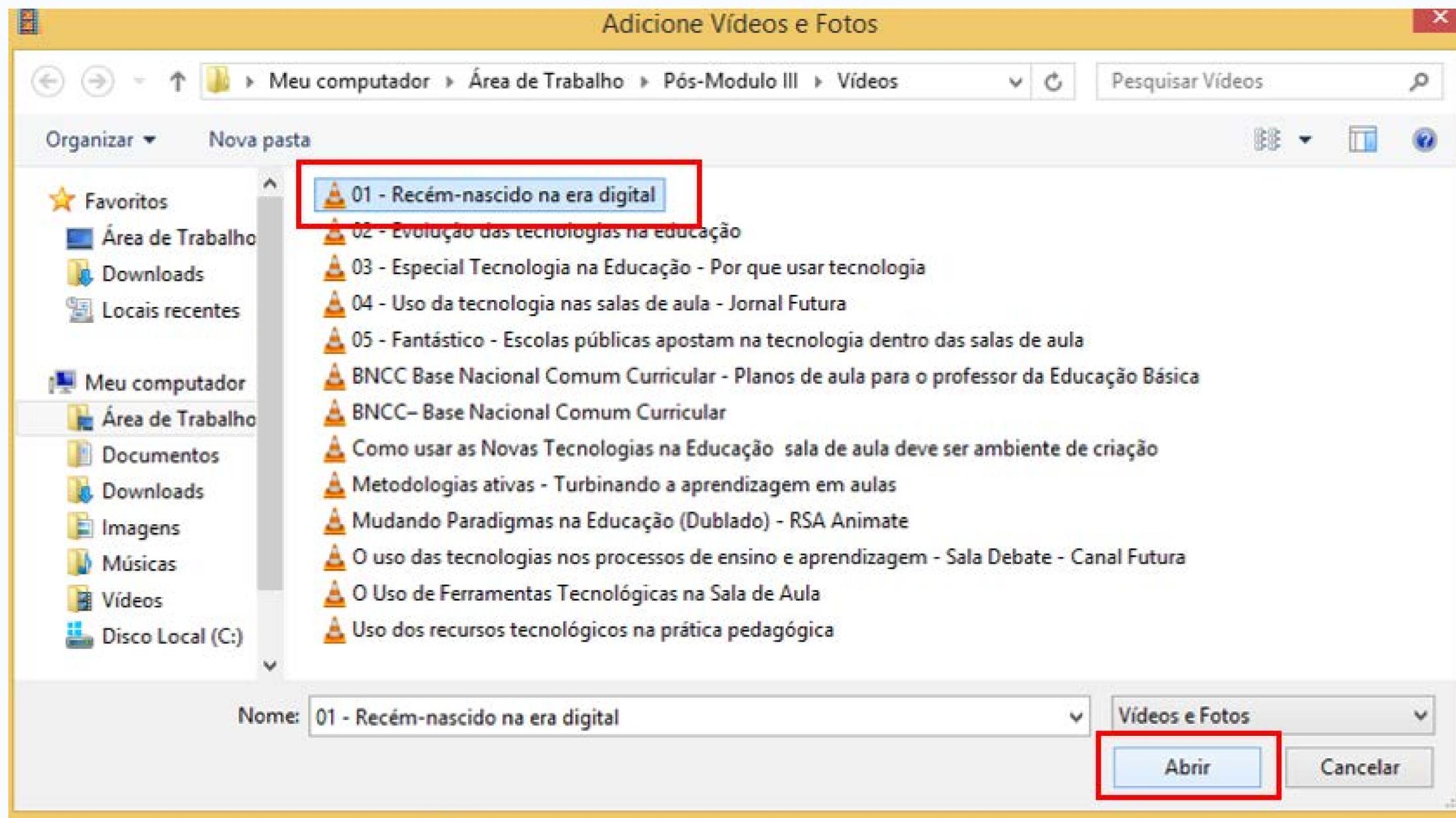
Formas de onda: você pode alterar o modo de visualização dos arquivos de áudio inseridos na sua linha do tempo.

Criando um Projeto de Filme



Com o Movie Maker aberto, comece a adicionar os arquivos de mídia que irão fazer parte do seu “filme”. Para isso, clique em “Adicionar Vídeos e Fotos” na aba “Início”.

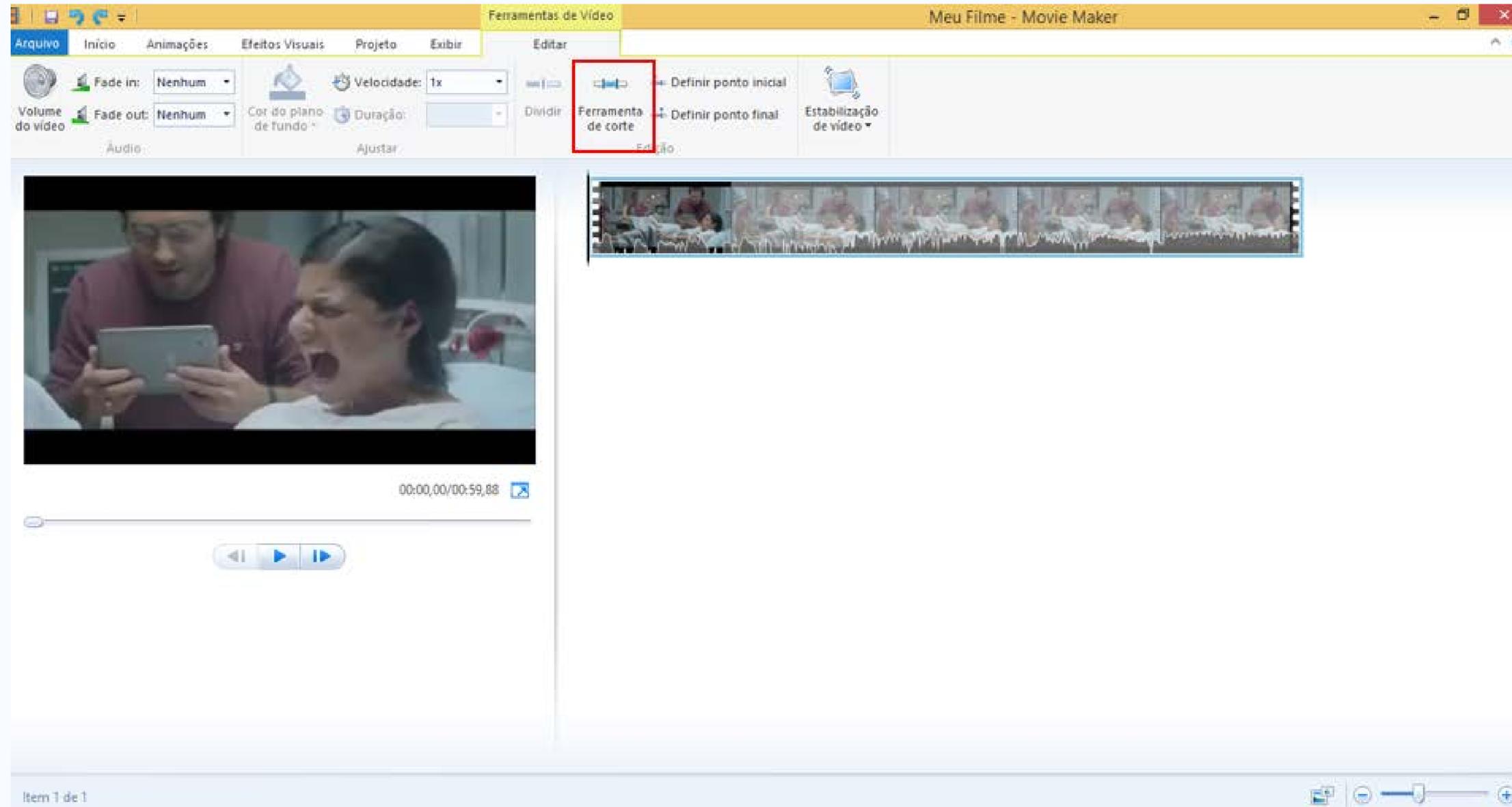
Localizando e Selecionando Mídias



Na janela que se abre, localize e selecione o arquivo que você deseja adicionar na sua linha do tempo. Neste primeiro momento, vamos inserir um arquivo de vídeo. Clique em “Abrir” para que o arquivo seja adicionado na sua linha do tempo. Lembre-se que através dessa opção você pode adicionar arquivos de vídeo e fotos. Obs. O Movie Maker possui restrições para adicionar alguns formatos de vídeo. Caso você necessite, utilize o tutorial “Convertendo Vídeos com o Atube” para converter os seus vídeos para um formato suportado pelo Movie Maker.

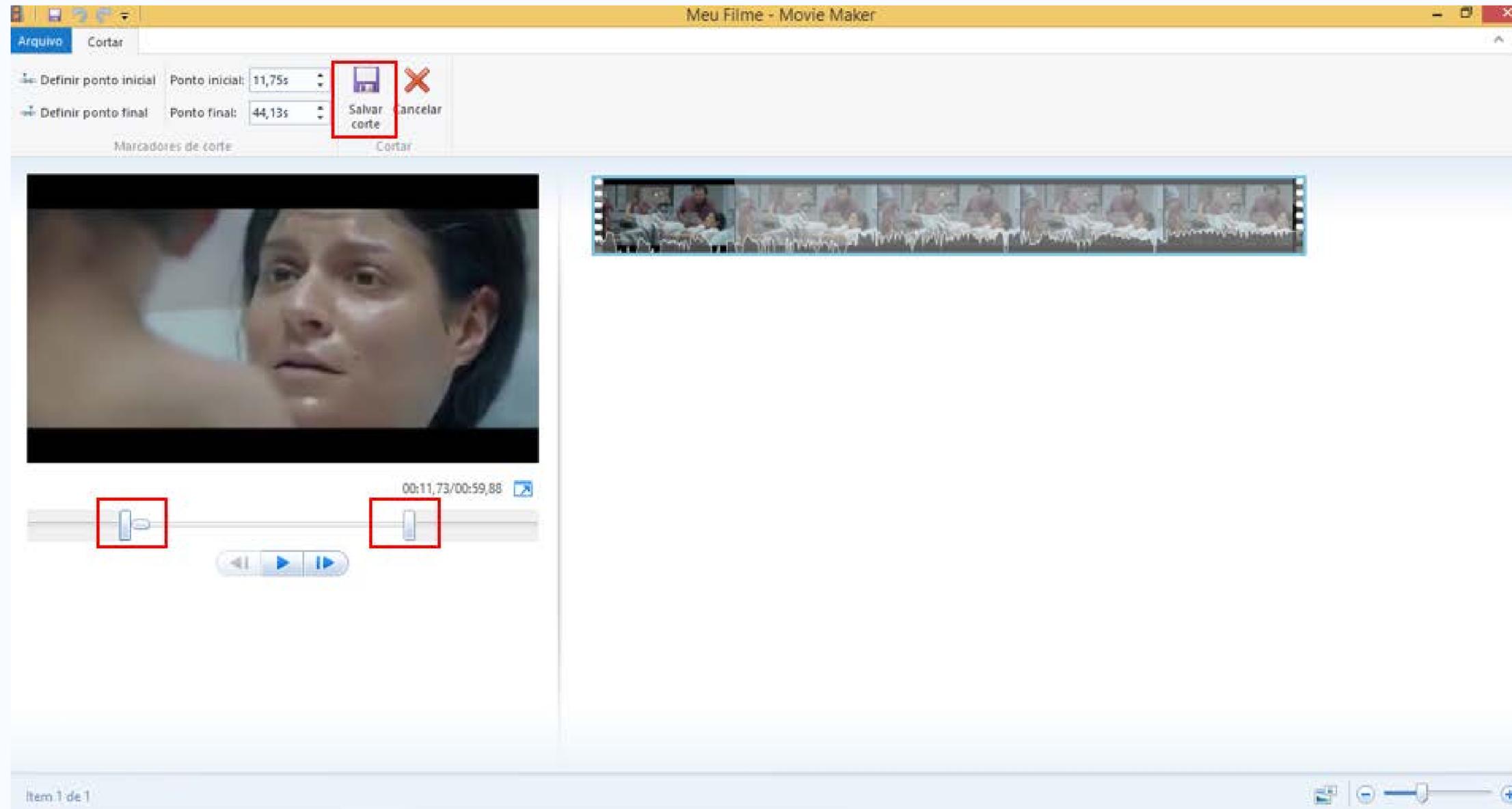
Pronto, seu arquivo de vídeo foi adicionado à linha do tempo do seu projeto. Caso você queira utilizar apenas uma parte do vídeo que foi adicionado, você pode efetuar um corte e escolher apenas o trecho que deseja utilizar. Para isso, clique em “Editar”.

Ferramenta de recorte



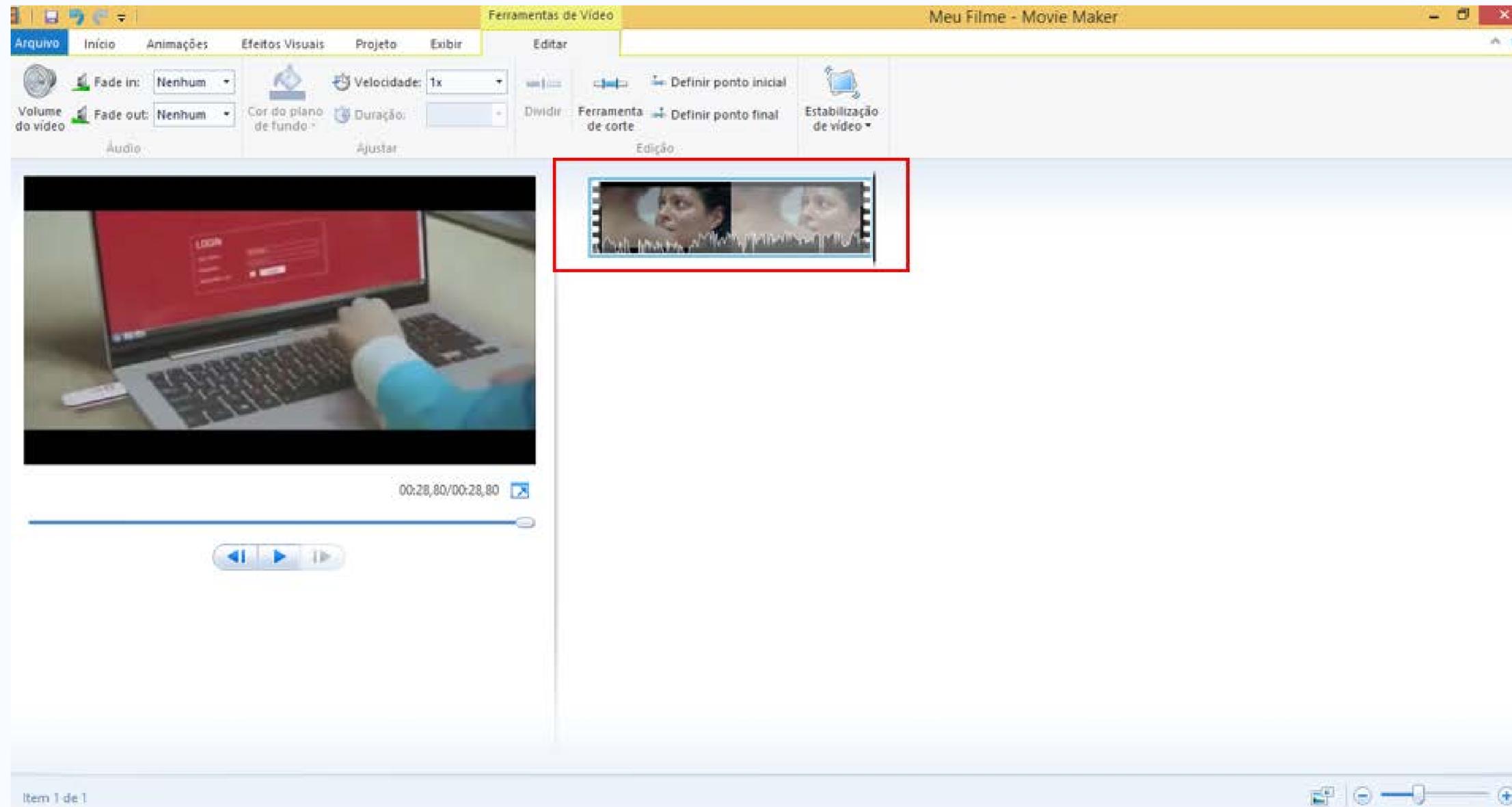
Em seguida, você precisa definir o trecho que deseja utilizar no seu filme para efetuar o corte. Para isso, clique em “Ferramenta de Corte”.

Cortando o vídeo



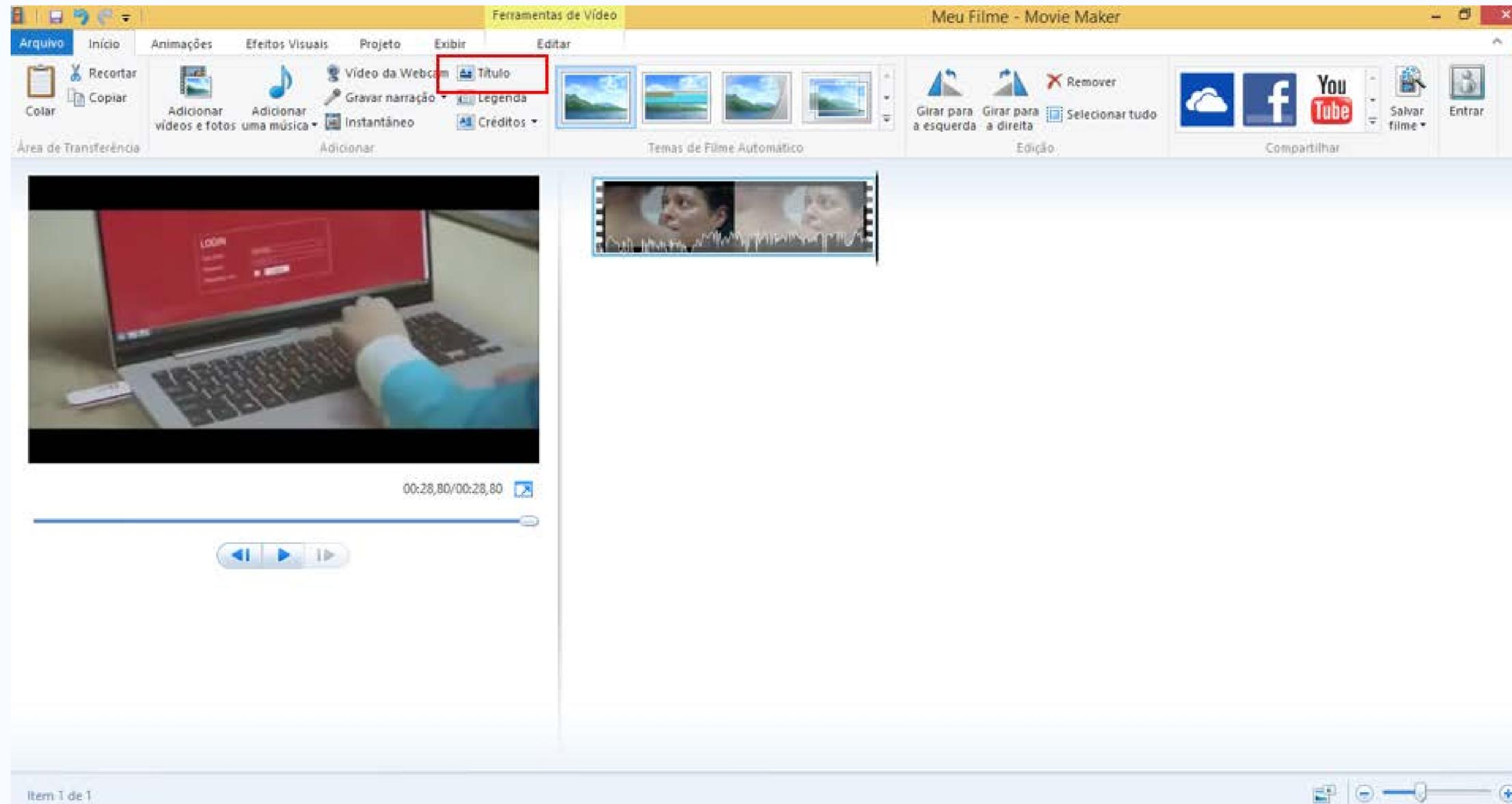
Na janela que se abre, defina o ponto inicial e o ponto final do trecho que você deseja recortar. Utilize as guias localizadas abaixo do “Monitor de Exibição do Filme” para definir os pontos exatos para o recorte. Por fim, clique em “Salvar corte”. Caso você precise juntar outro trecho de vídeo com este com você acabou de recortar, repita novamente os procedimentos anteriores e organize os trechos na sua linha do tempo.

Corte feito



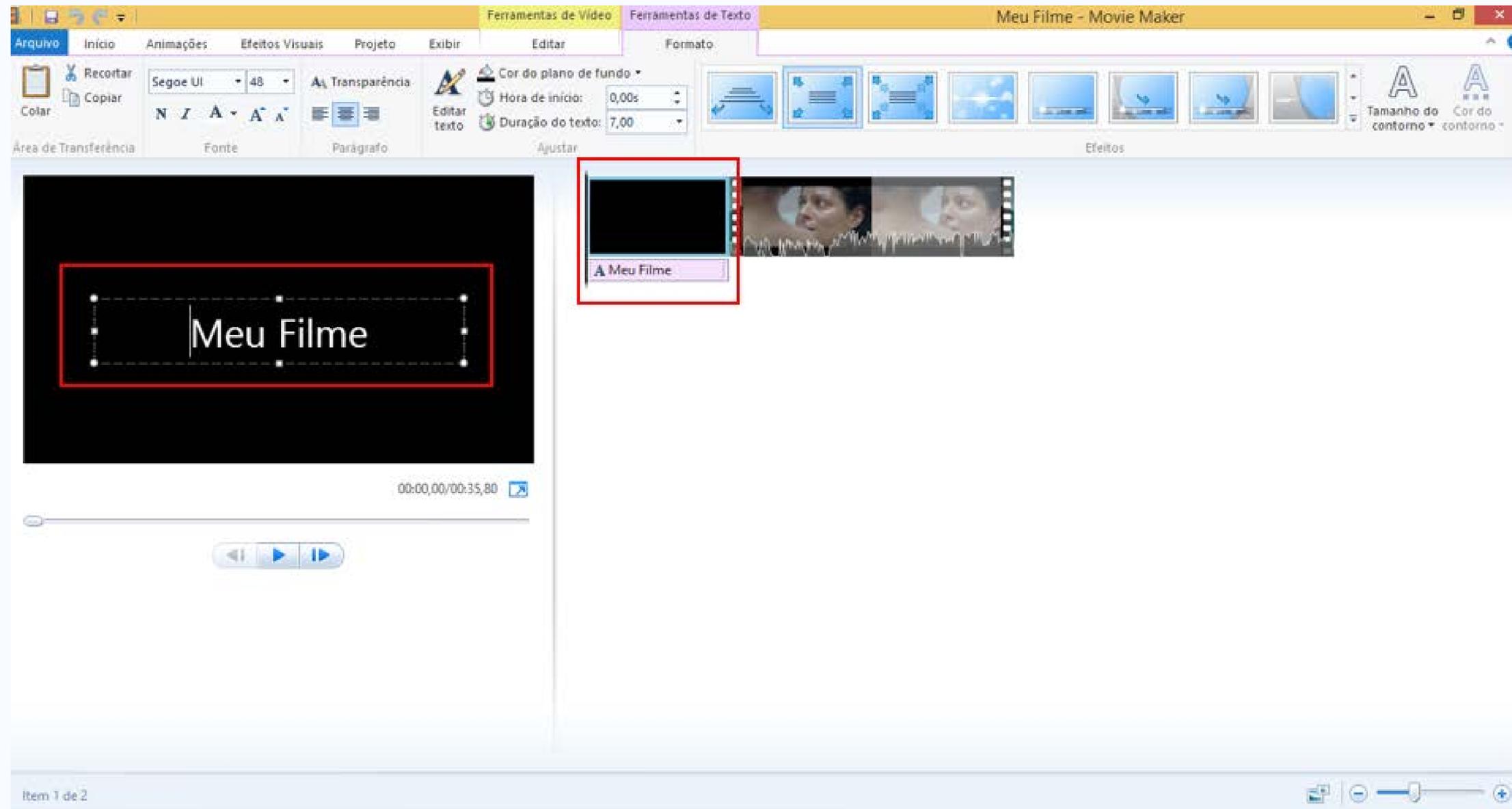
Pronto! O seu vídeo foi recortado e ajustado para o novo tamanho na sua linha do tempo.

Inserindo títulos



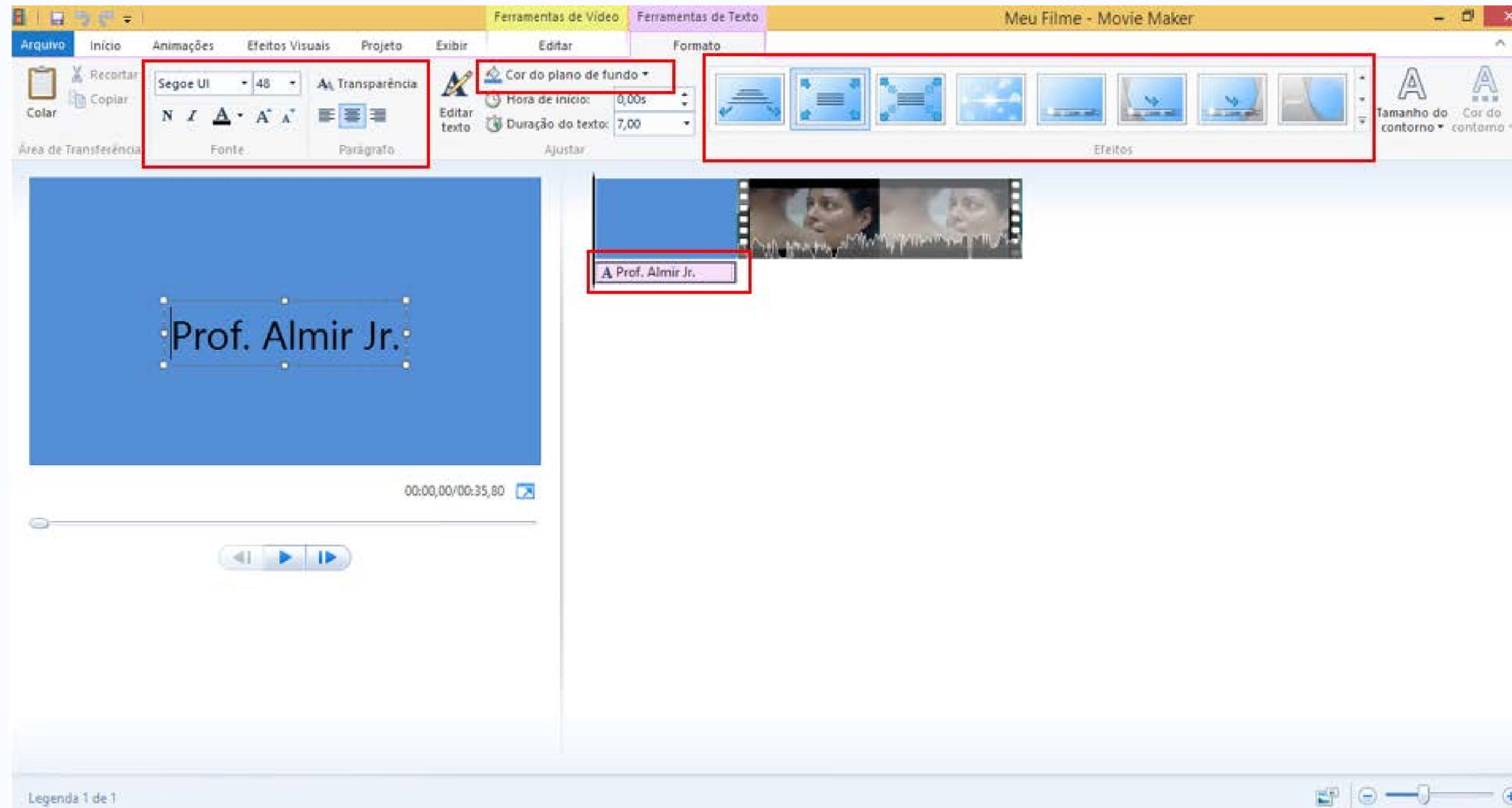
Voltando à aba “Início”, vamos agora inserir um título antes do vídeo que estamos editando. Para isso, clique em “Título”.

Inserindo títulos



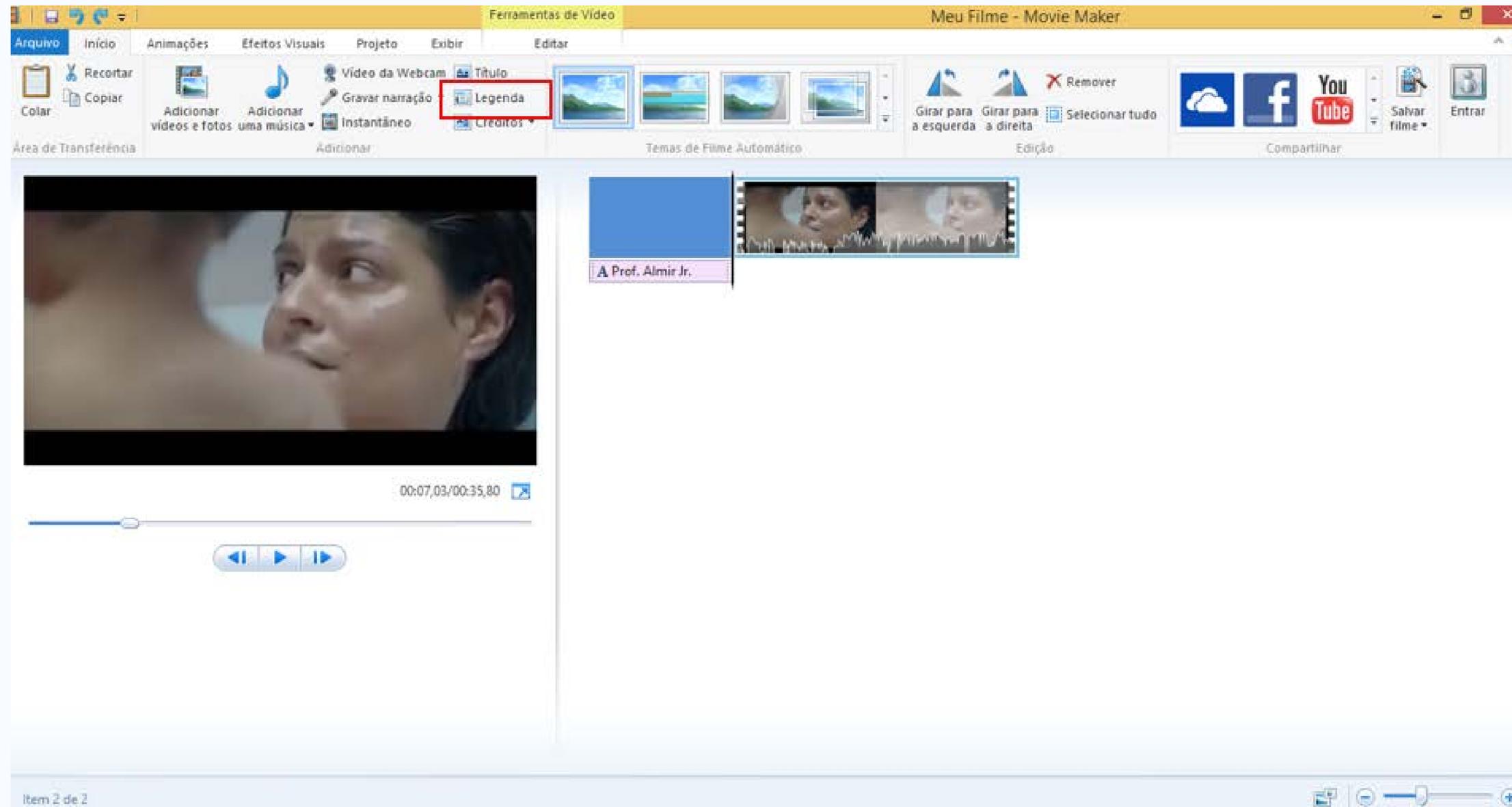
Em seguida, você pode verificar que o Movie Maker adiciona automaticamente antes do vídeo que está sendo editado, um novo arquivo. É neste arquivo que você deverá realizar as modificações do título do seu filme. Sobre o “Monitor de Exibição do filme” você pode identificar um espaço onde poderá alterar o texto do seu título. Clique dentro da caixa pontilhada e substitua o “Meu filme” pelo seu texto.

Inserindo e formatando o texto da legenda



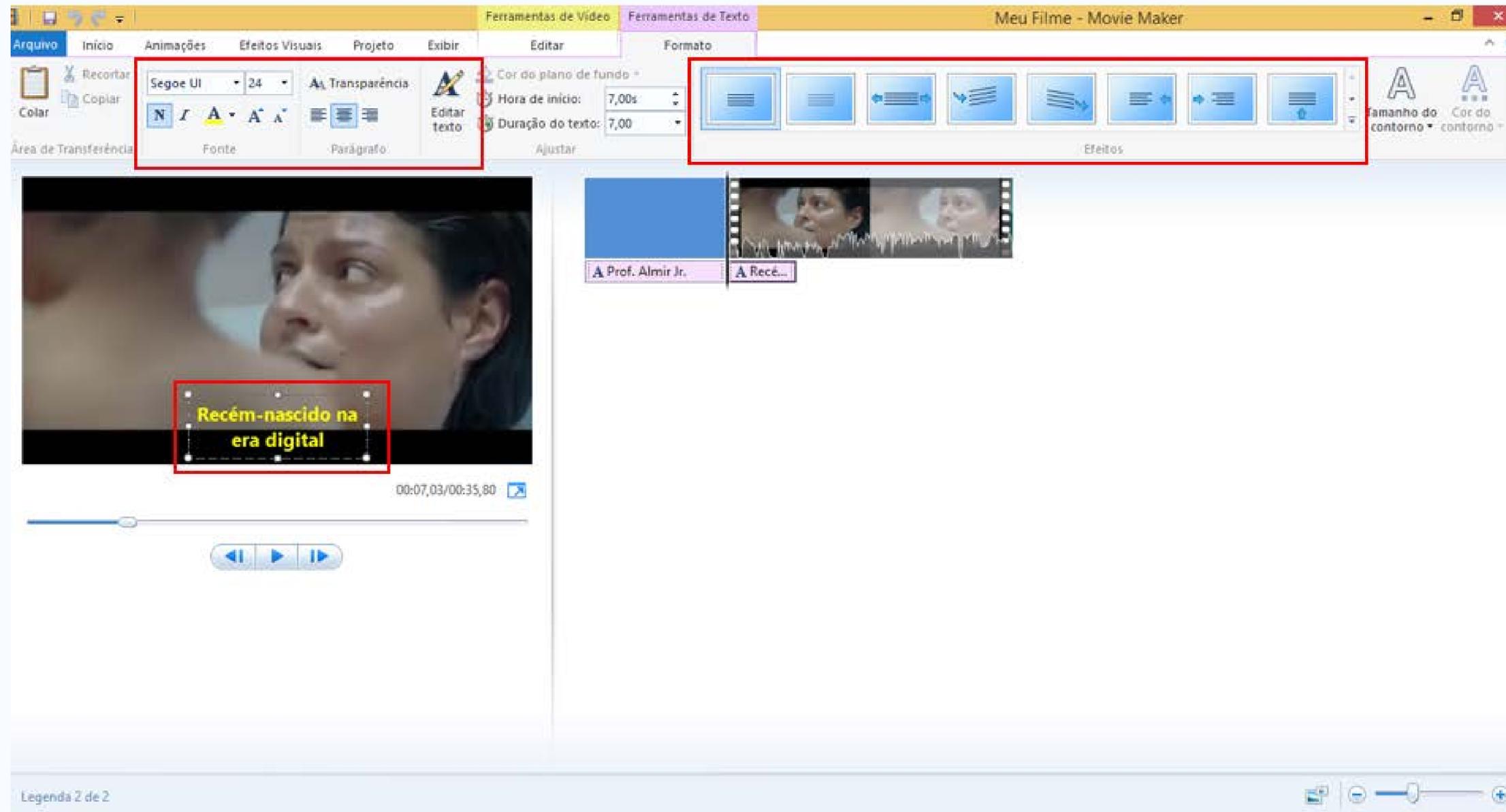
Caso você deseje realizar uma formatação no título do seu vídeo, utilize as opções de formatação disponíveis em “Fonte e Paragrafo”. Você pode inclusive alterar a cor do fundo (Cor do plano de fundo) onde aparece o título do seu vídeo. Caso necessite alterar novamente o texto que você inseriu no seu título, é só dar duplo clique em cima do arquivo de “Titulo” na sua linha do tempo para retornar à janela de edição. É possível inserir efeitos visuais nos títulos. Para isso, selecione um dos pré-estabelecidos em “Efeitos”.

Inserindo Legendas



Agora, vamos inserir uma legenda, ou seja, um texto que será exibido sobre o vídeo que estiver sendo executado. É importante destacar que você pode determinar o tempo que esta legenda será exibida. Atenção, você deve selecionar primeiramente em sua linha do tempo, o vídeo onde deseja inserir a legenda. No caso deste tutorial, selecionamos o único vídeo em nossa linha do tempo. Em seguida clique em “Legenda”.

Inserindo e formatando o texto da legenda



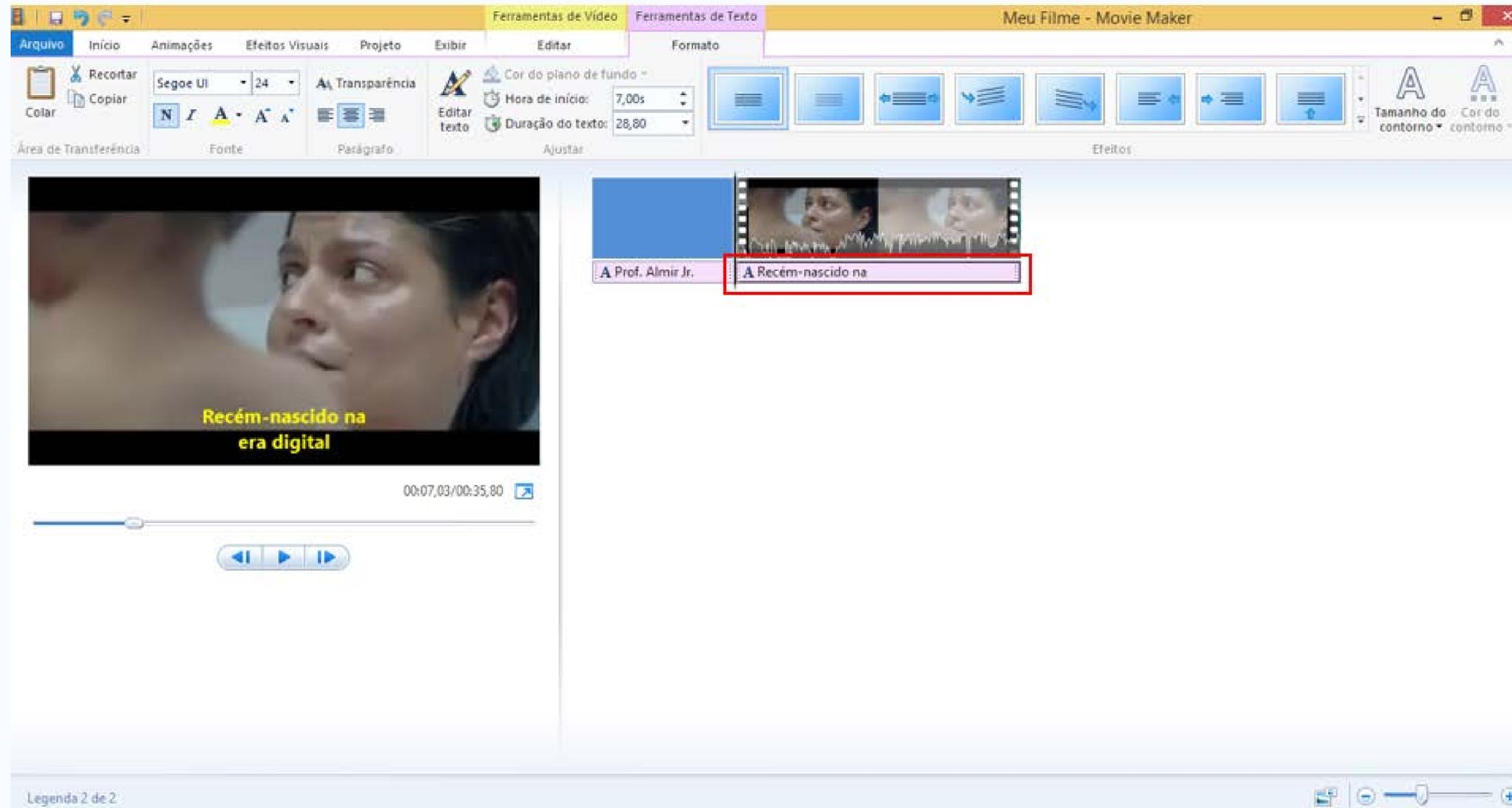
Em seguida, você deve inserir o texto da sua legenda na caixa pontilhada que está sobre o “Monitor de exibição do filme”. Você pode formatar o texto da legenda utilizando as mesmas opções de formatação do recurso “Título” ilustradas anteriormente. É possível inserir efeitos visuais nas legendas. Para isso, selecione um dos pré-estabelecidos em “Efeitos”.

Alterando a duração da legenda

The screenshot displays the Microsoft Movie Maker interface. The 'Ferramentas de Texto' (Text Tools) ribbon is active, showing the 'Ajustar' (Adjust) section. The 'Duração do texto' (Text duration) dropdown menu is highlighted with a red box, showing a value of 28,90. Below the ribbon, the video preview window shows a subtitle 'Recém-nascido na era digital' in yellow text on a black background. The timeline below the preview shows the subtitle's duration bar. A tooltip for the subtitle '01 - Recém-nascido na era digital.mp4' is visible, with the 'Duração: 00:28,80 (Corte)' (Duration: 00:28,80 (Cut)) field highlighted in red. The interface also shows various other settings like 'Hora de início' (Start time) and 'Efeitos' (Effects).

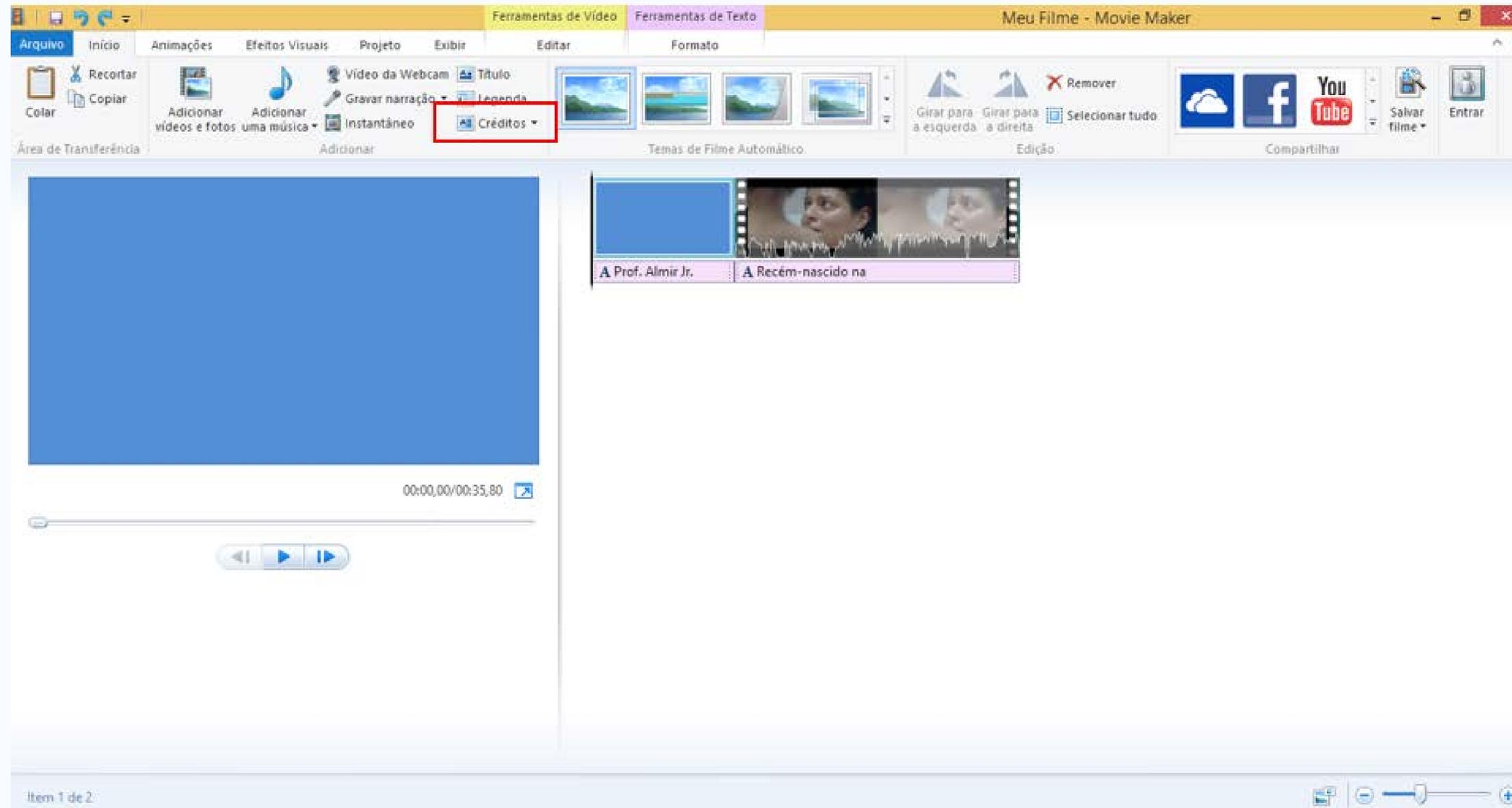
Por padrão, o Movie Maker já estabelece o tempo de duração de uma legenda em 7 segundos. Você pode alterar este tempo conforme a sua necessidade. Em nosso caso, vamos colocar para que ele seja exibido durante todo o trecho do vídeo que foi recortado anteriormente. Para isso, altere o tempo em “Duração do texto”. O nosso vídeo recortado tem a duração de 28,80 segundos de duração. Este é o tempo que iremos colocar na duração da legenda do nosso vídeo. Para saber qual o tempo de duração do arquivo de mídia que você deseja inserir a legenda, passe o mouse sobre a mídia e aguarde a caixa de texto exibir as informações sobre o vídeo.

Legenda inserida



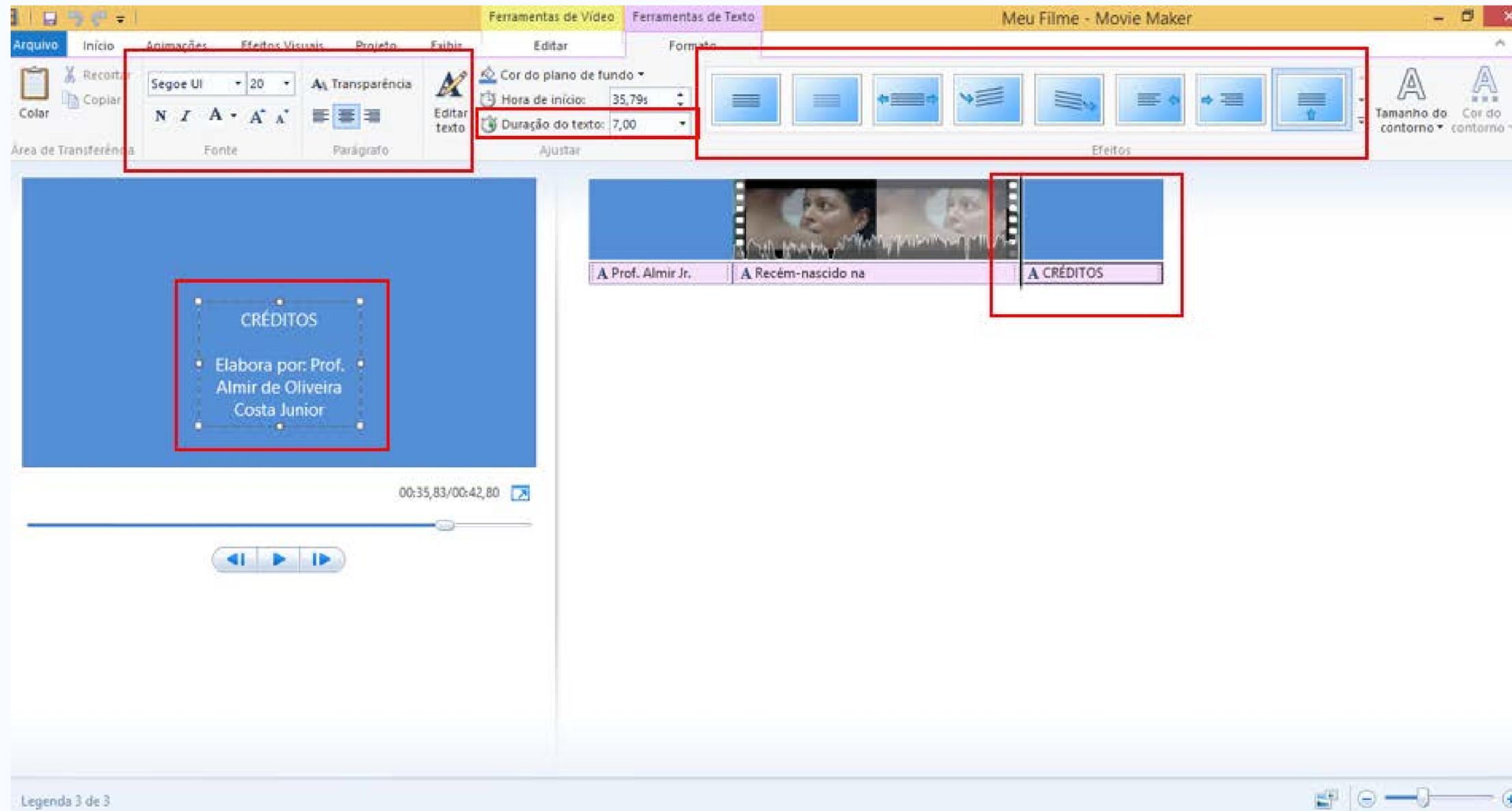
Pronto! A sua legenda foi inserida e configurada para ser exibida durante todo o tempo do vídeo recortado.

Inseridno créditos



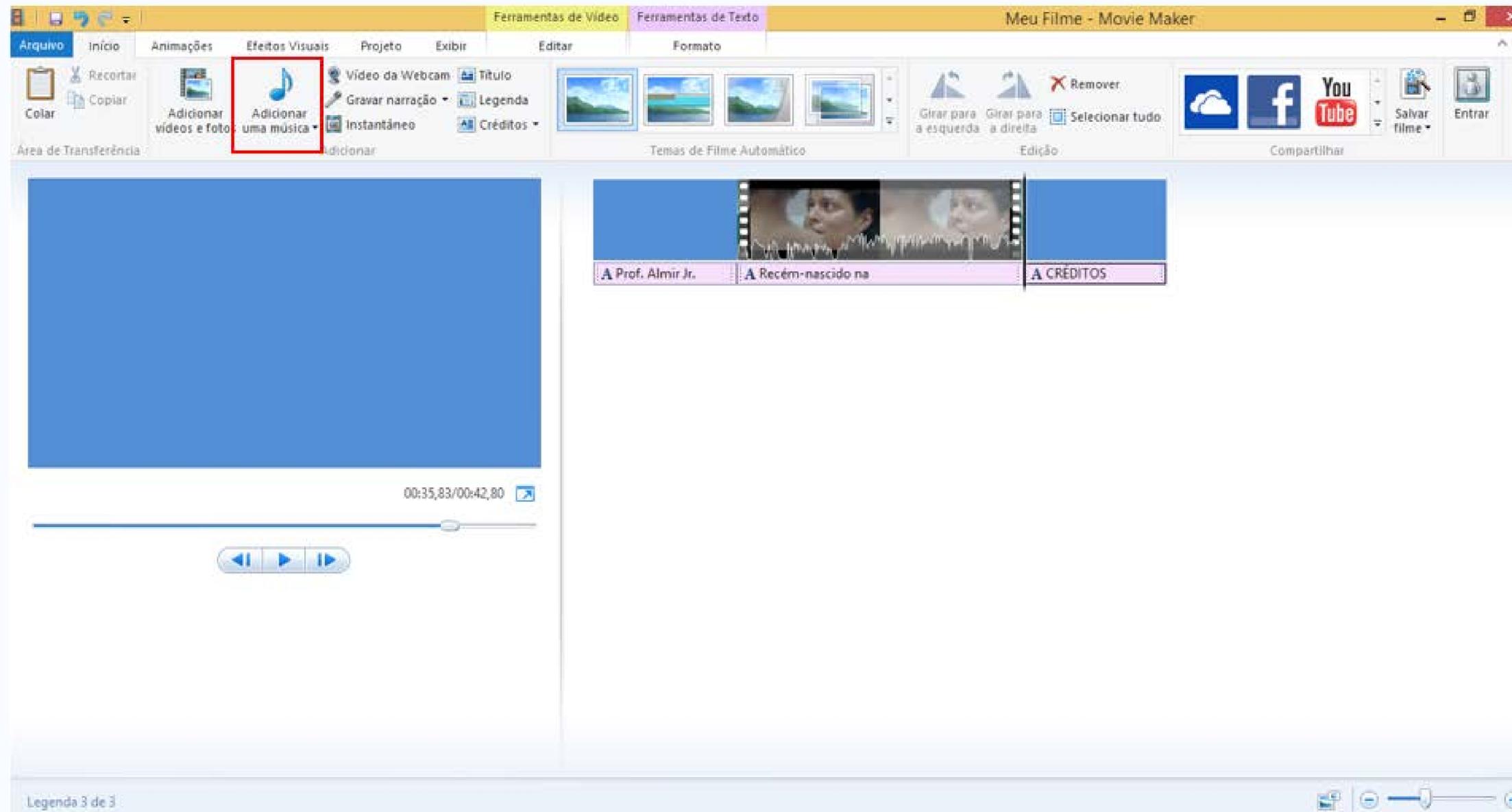
No próximo passo, vamos inserir os créditos do nosso filme. Os procedimentos para inserção deste recurso são semelhantes aos do “Titulo” e “Legenda”. É importante destacar que você também pode determinar o tempo de duração dos créditos. Na aba “Inicio”, clique em “Créditos” para que o Movie Maker insira automaticamente um arquivo de mídia ao final da sua linha do tempo.

Inserindo e formatando os créditos



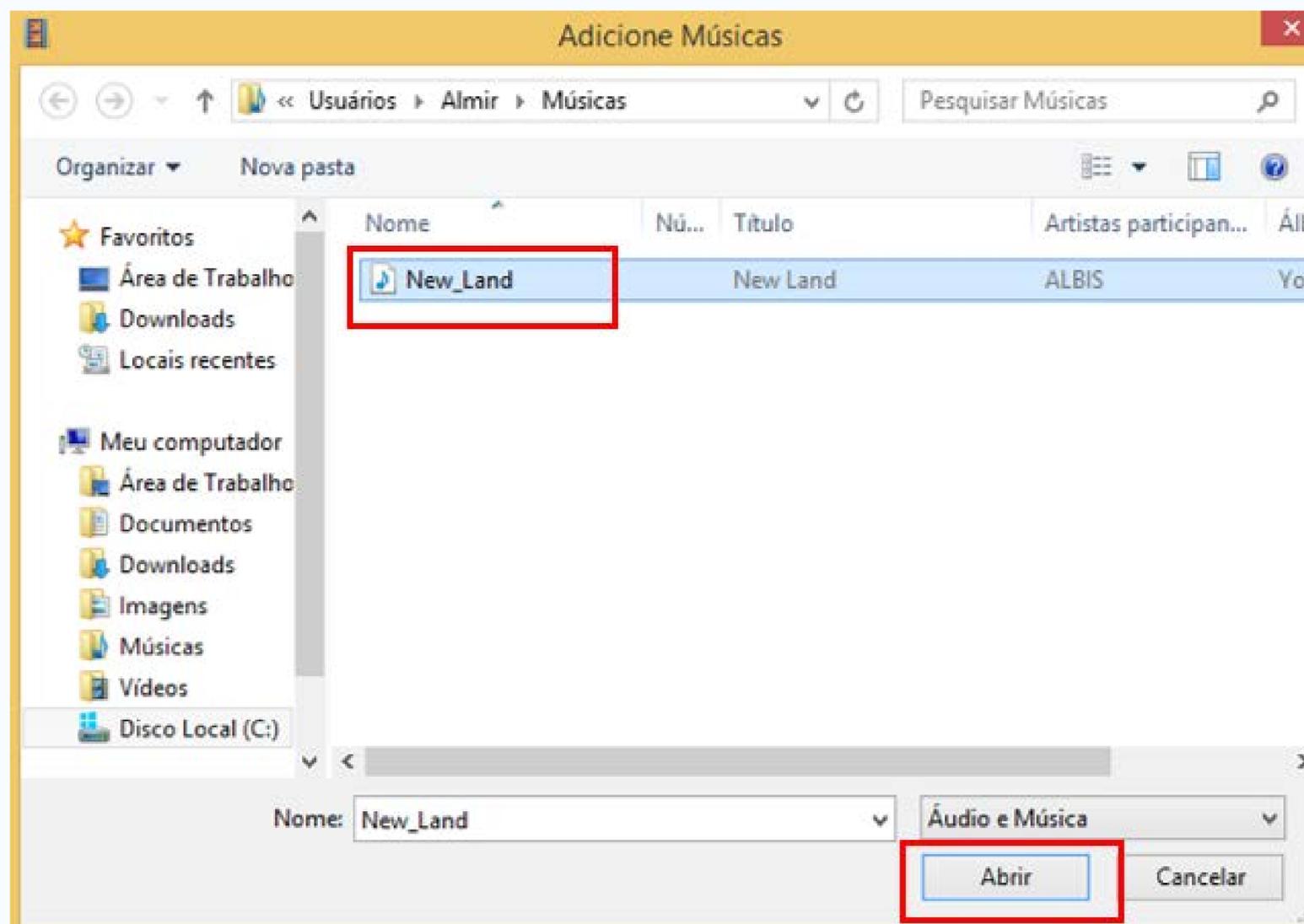
Por padrão, o Movie Maker já estabelece o tempo de duração dos créditos em 7 segundos. Você pode alterar este tempo conforme a sua necessidade. Em nosso caso, vamos deixar que ele seja exibido durante o tempo pré-estabelecido. Caso você necessite, altere o tempo em “Duração do texto”. Altere o texto dos créditos dentro da caixa pontilhada que está sobre o “Monitor de Exibição do Filme”. Lembre-se, você pode formatar o texto dos créditos utilizando as mesmas opções de formatação dos recursos “Título” e “Legenda” ilustrados anteriormente. É possível inserir efeitos visuais nos créditos. Para isso, selecione um dos pré-estabelecidos em “Efeitos”.

Inserindo um fundo musical



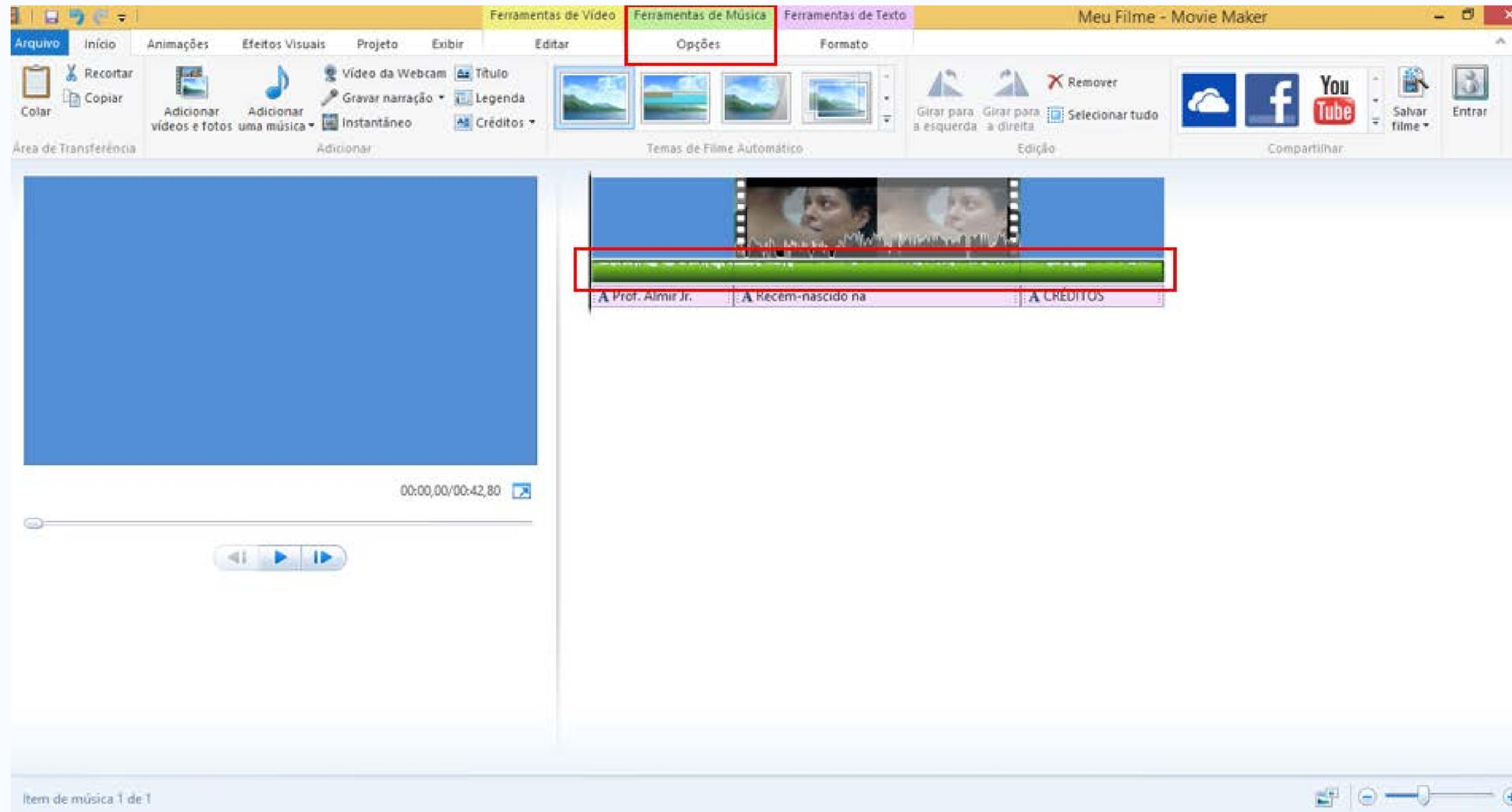
Por fim, vamos inserir um fundo musical em nosso filme. Para isso, na aba “Inicio”, clique em “Adicionar uma música”.

Localizando e selecionando arquivo de áudio



Em seguida, localize e selecione o arquivo de áudio que você deseja utilizar como fundo musical em seu filme. Depois, clique em “Abrir” para finalizar o processo de inserção.

Inserindo ponto inicial e final no fundo musical



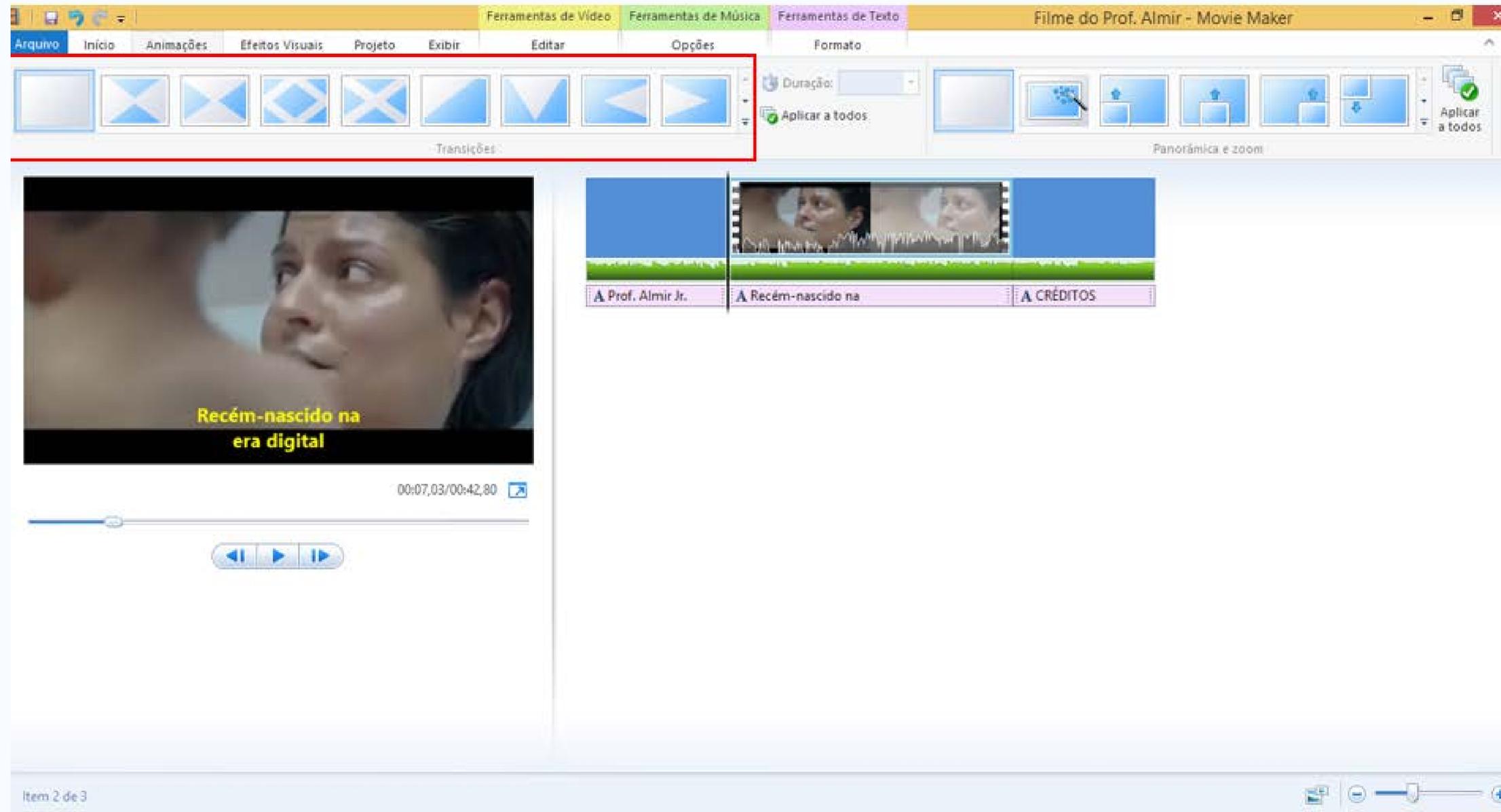
O Movie Maker adiciona automaticamente mais uma trilha em sua linha do tempo e já ajusta o tempo de execução do fundo musical ao tempo de duração do seu projeto de filme. Para alterar o “ponto inicial” e o “ponto final” do fundo musical, clique em “Ferramentas de Música: Opções”.

Definindo ponto inicial e final no fundo musical

The screenshot displays the Microsoft Movie Maker software interface. The 'Ferramentas de Música' (Music Tools) tab is active, showing the 'Edição' (Editing) section. A red box highlights the 'Definir ponto inicial' (Set start point) and 'Definir ponto final' (Set end point) options. The 'Definir ponto inicial' option is set to 0,00s, and the 'Definir ponto final' option is set to 150,00s. The 'Definir hora de início' (Set start time) option is also set to 0,00s. The 'Volume da música' (Music volume) section is visible on the left, with 'Fade in' and 'Fade out' options set to 'Nenhum' (None). The main preview window shows a video clip with the subtitle 'Recém-nascido na era digital' and a timeline below it. The timeline shows three clips: 'Prof. Almir Jr.', 'Recém-nascido na', and 'CRÉDITOS'. The playback controls at the bottom show the current time as 00:07,17/00:42,80.

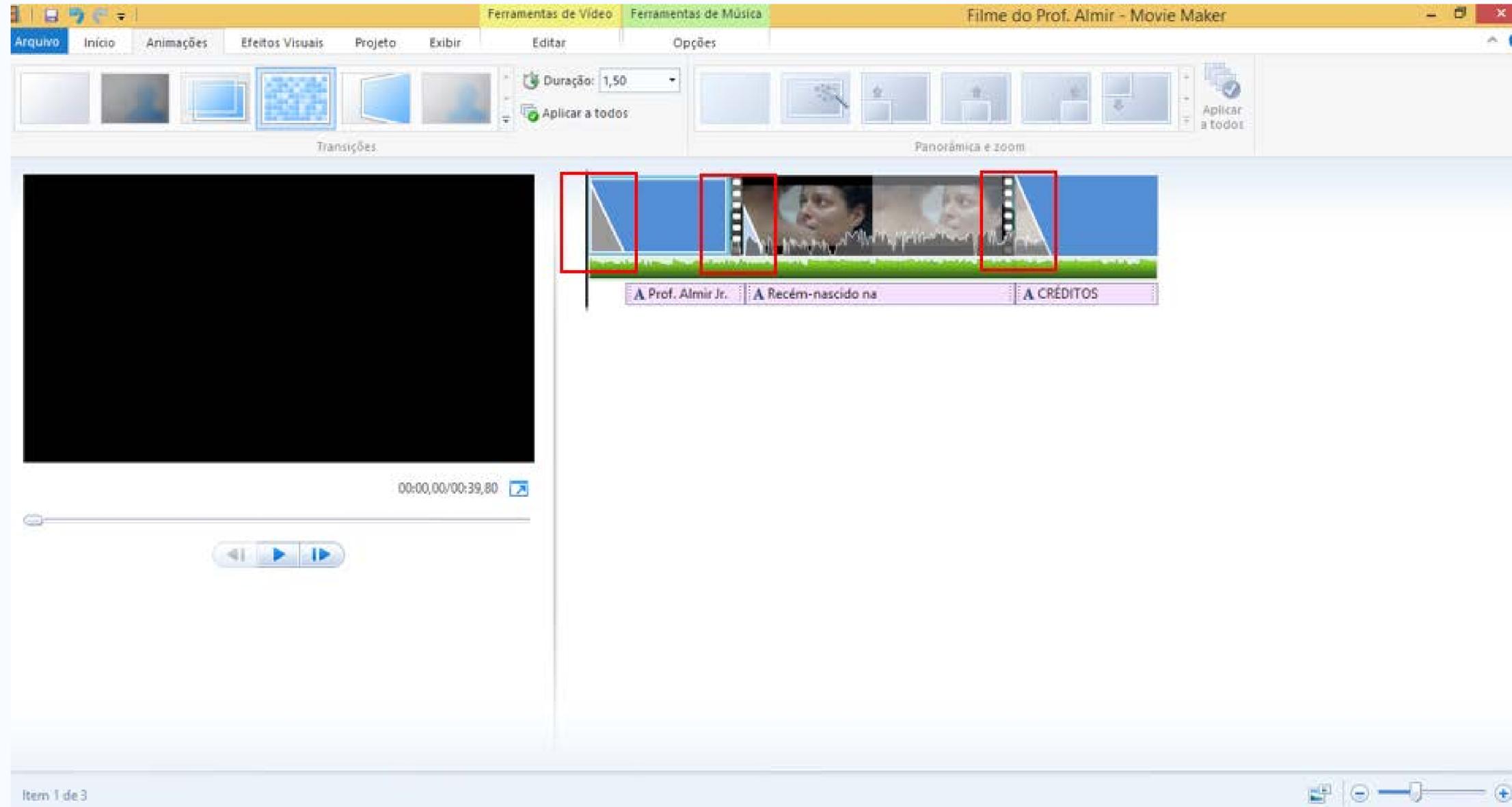
Defina o momento em que o fundo musical deve iniciar, indicando o seu ponto inicial e final. Você também pode alterar o volume do fundo musical do seu filme clicando em “Volume da música”.

Inserindo transições



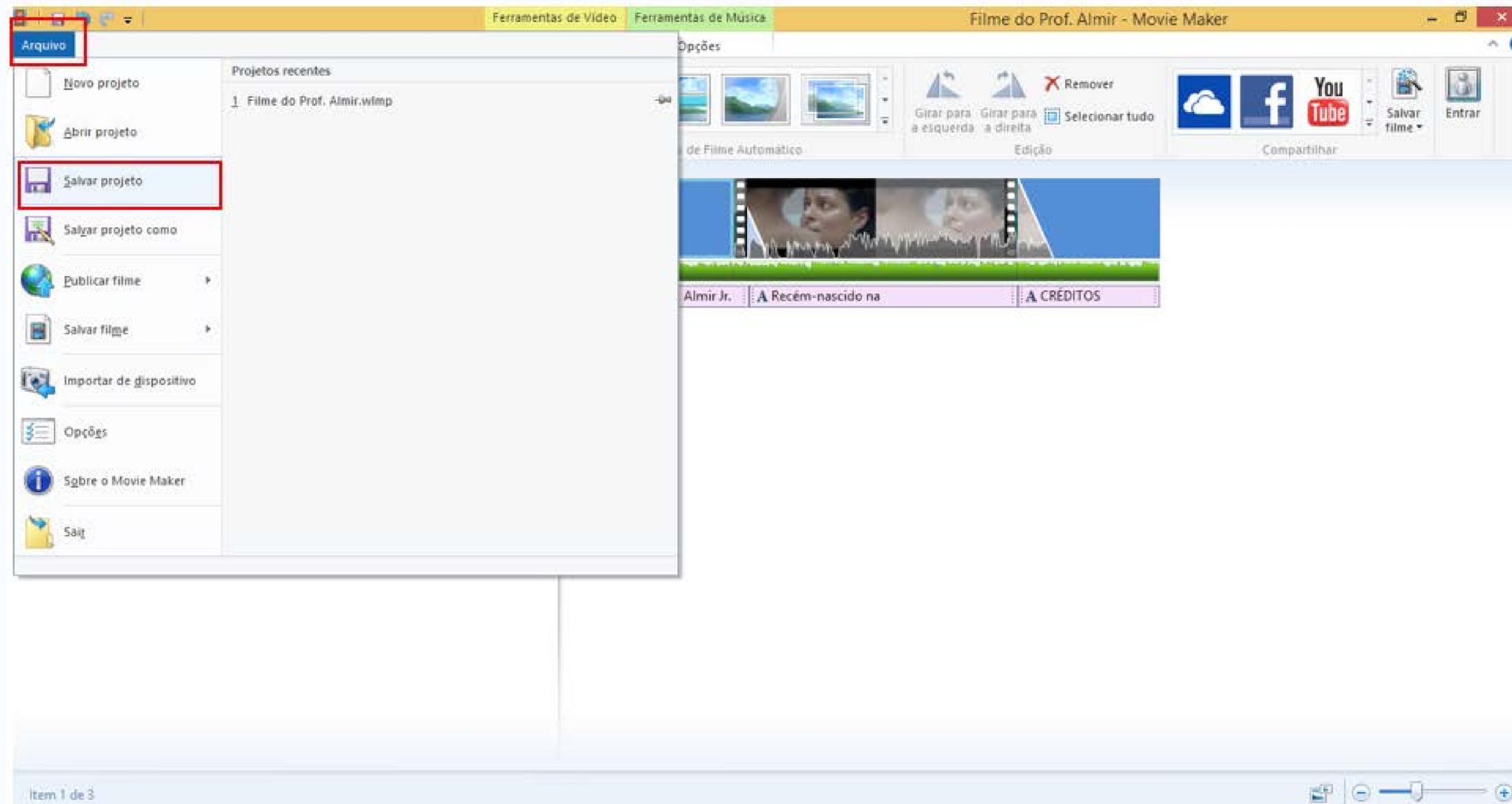
Para inserir efeitos nas transições entre os arquivos de mídia da sua linha do tempo, clique na aba “Animações” e escolha transição dentre as opções disponíveis. Lembre-se, você deve selecionar primeiramente o arquivo de mídia em sua linha do tempo que você deseja inserir a transição.

Aplicando transições



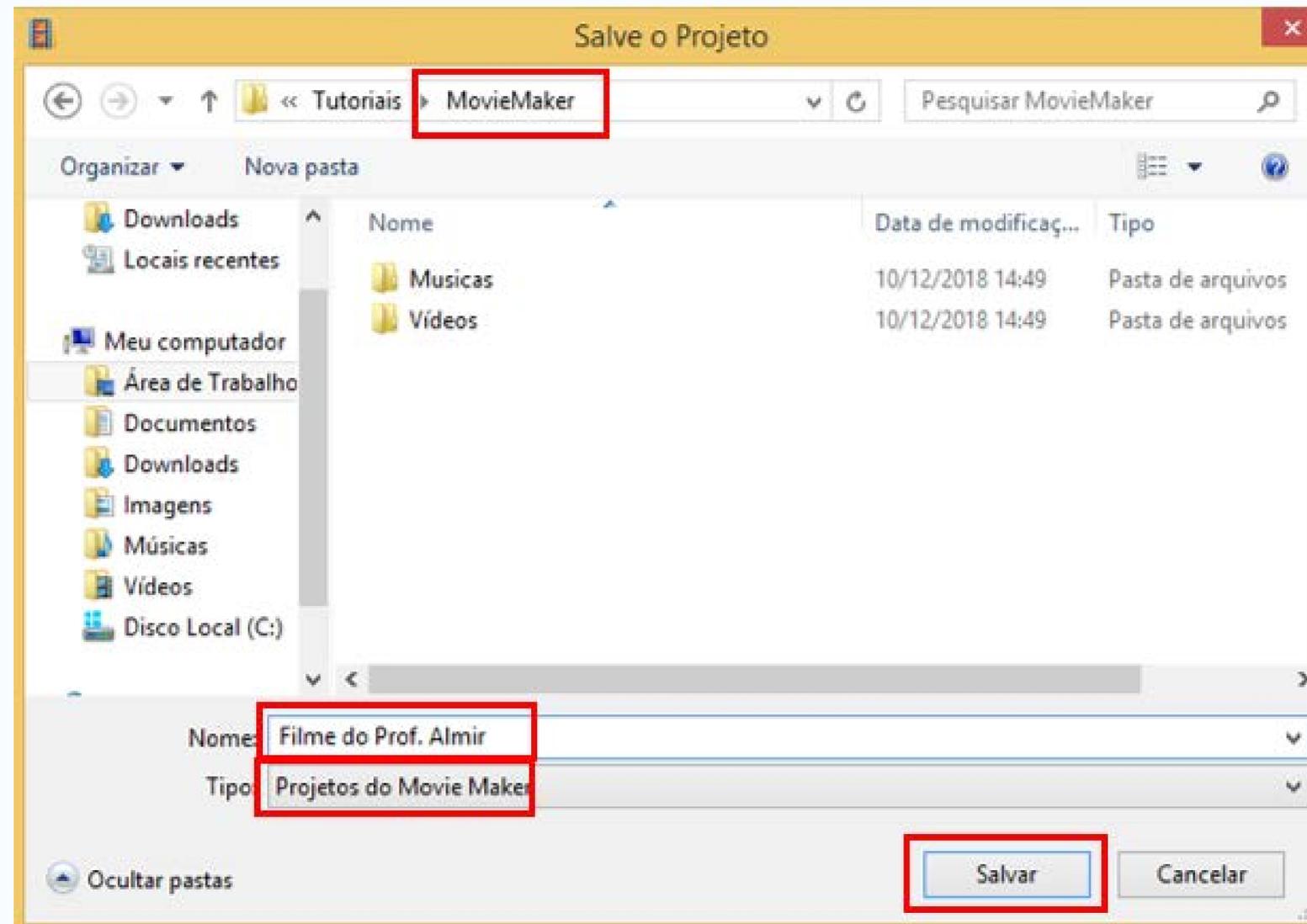
Após selecionar o arquivo onde você deseja inserir o efeito de transição, clique sobre o efeito a ser utilizado para aplicá-lo ao arquivo de mídia da sua linha do tempo. Na imagem abaixo, você pode verificar que foram inseridos efeitos de transição nos 3 arquivos da linha do tempo. Obs. O efeito na linha do tempo é apresentado pelo “triângulo”.

Salvando o projeto



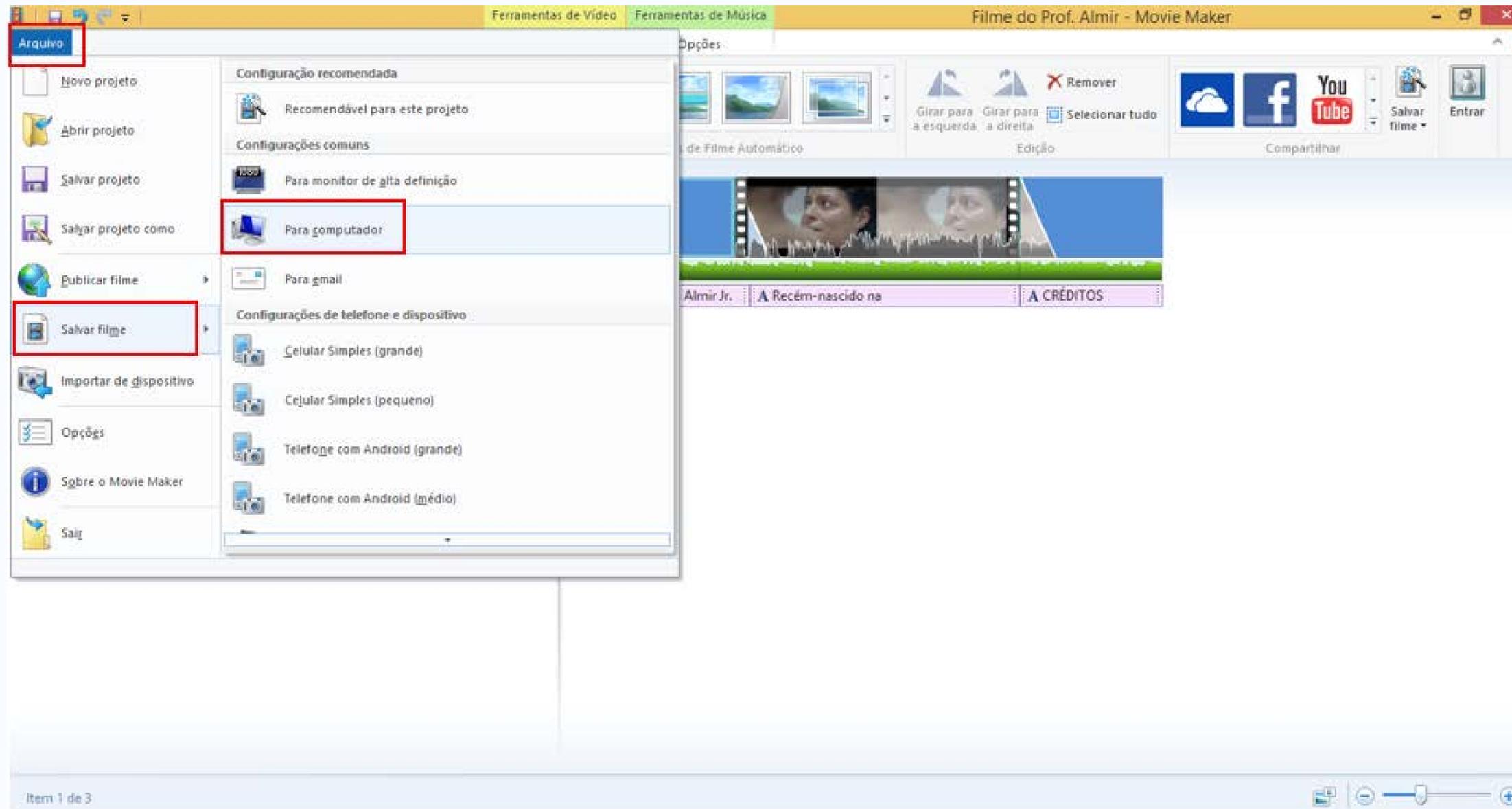
No Movie Maker, você pode salvar seu projeto de forma muito simples e rápida. É aconselhado que você sempre salve o projeto do seu filme na mesma pasta onde você organizou os arquivos de vídeo, imagens e sons utilizados no seu projeto. Assim, caso você necessite levar o seu projeto para ser editado em outro computador que possua o Movie Maker instalado, basta você copiar esta pasta e levar para o outro computador a ser utilizado. Atenção, o procedimento a seguir deve ser utilizado para salvar o projeto. O arquivo gerado é o único que vai lhe permitir reorganizar/alterar algum elemento do seu filme. Clique em “Arquivo” e em seguida clique em “Salvar Projeto”.

Nome do projeto



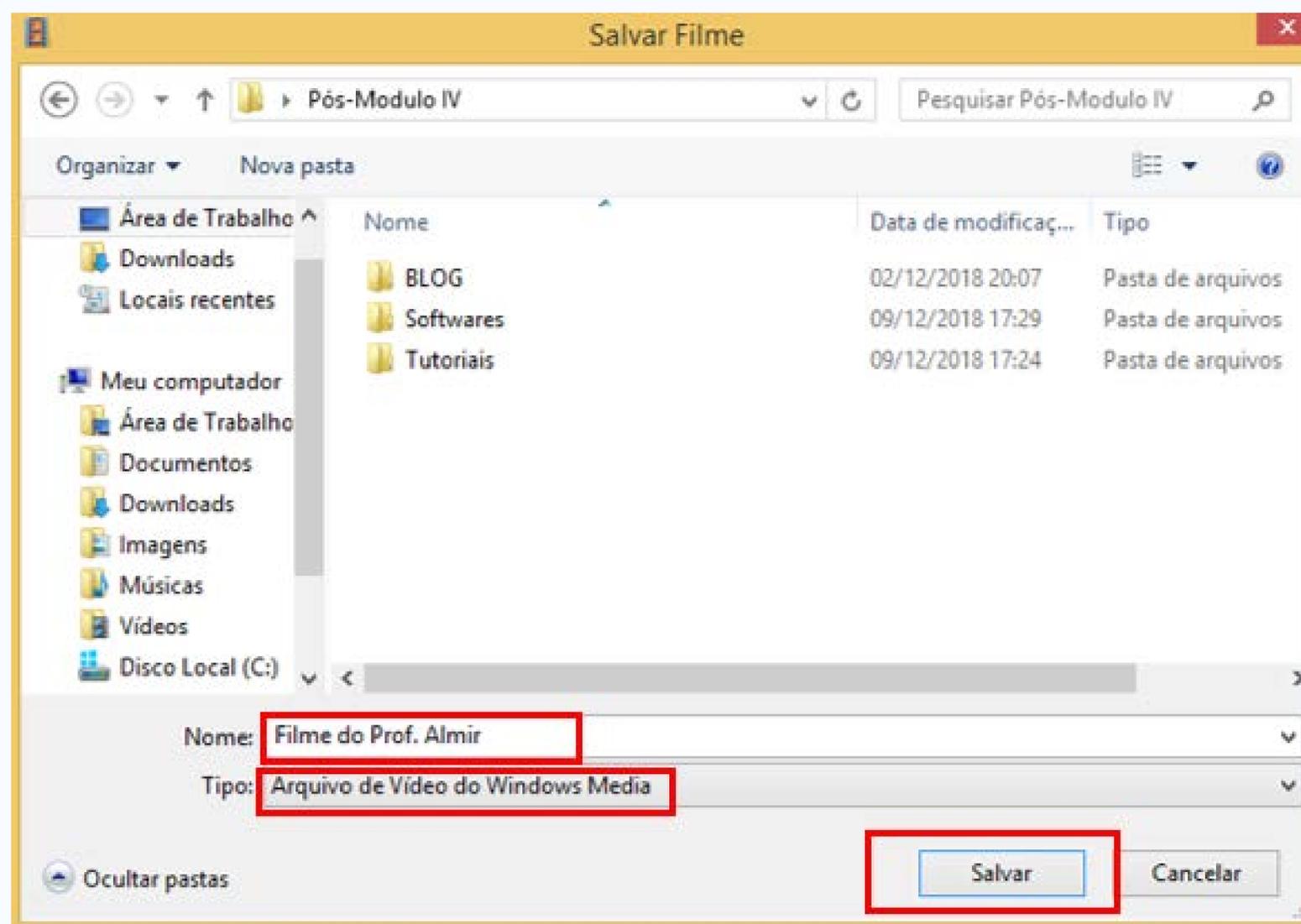
Na janela que se abre, localize a pasta onde você deseja guardar o seu projeto, dê um nome para o arquivo do seu projeto e clique em “Salvar”. Obs. Atenção, em “Tipo” você deve deixar marcado em “Projetos do Movie Maker”.

Salvando o filme



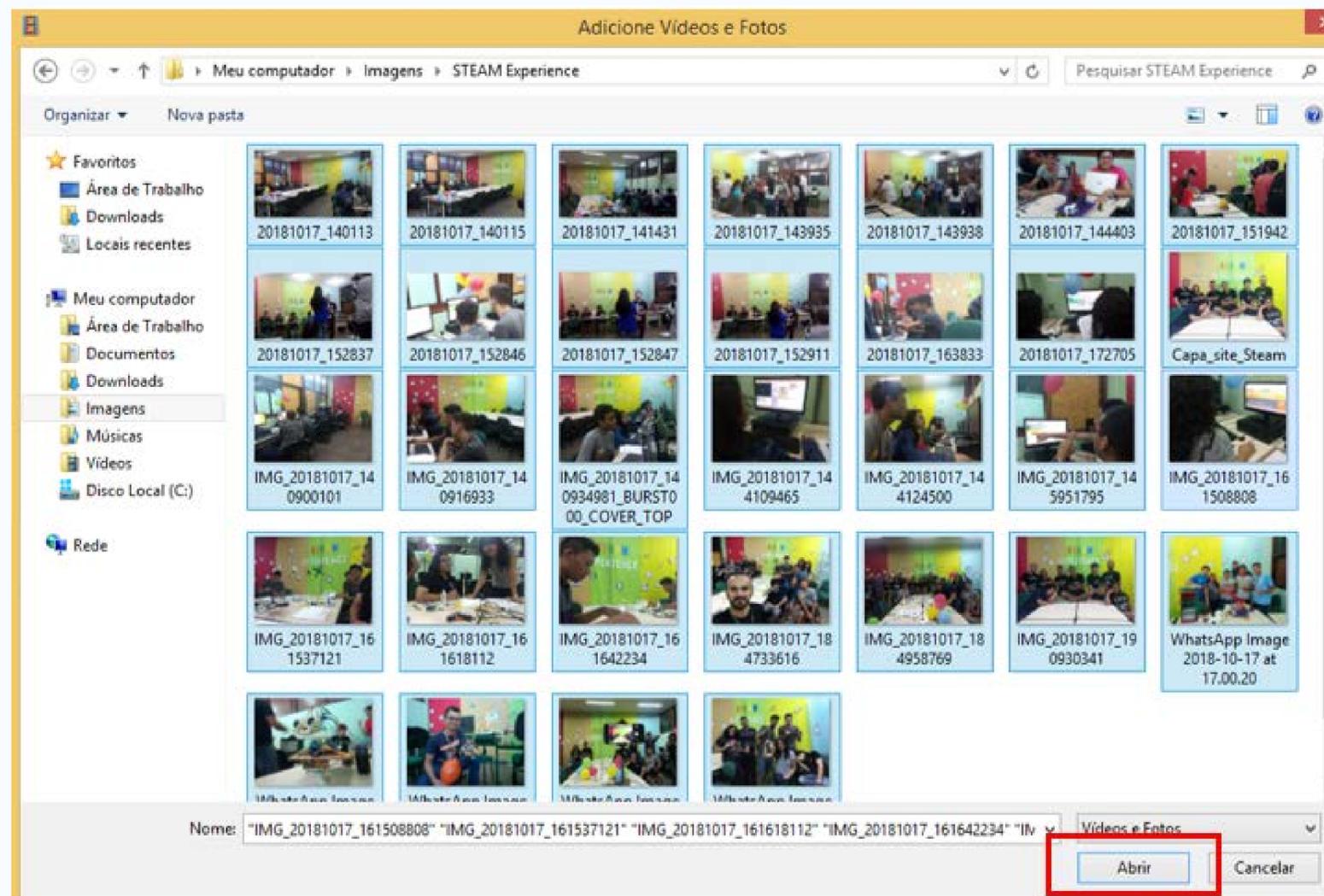
O procedimento a seguir deve ser utilizado para salvar o arquivo de filme do seu projeto. O arquivo gerado é aquele que você poderá publicar nas redes sociais, YouTube ou compartilhar via aplicativos de mensagens com seus colegas. Para isso, clique em “Arquivo”, em seguida selecione a opção “Salvar Filme” e por fim clique em “Para Computador”.

Nome e formato do arquivo do filme



**Na janela que se abre, localize e selecione a pasta onde você deseja salvar o seu filme. Dê um nome ao arquivo que deve ser gerado. Neste tutorial, utilizaremos o formato .wmv (Arquivo de Vídeo do Windows Media) para salvar o nosso filme. Você também pode salvar no formato MPEG-4. Por fim, clique em “Salvar”.
Obs. Toda vez que você efetuar alguma alteração no arquivo gerado no “Salvar Projeto” você deve utilizar a opção “Salvar Filme”.**

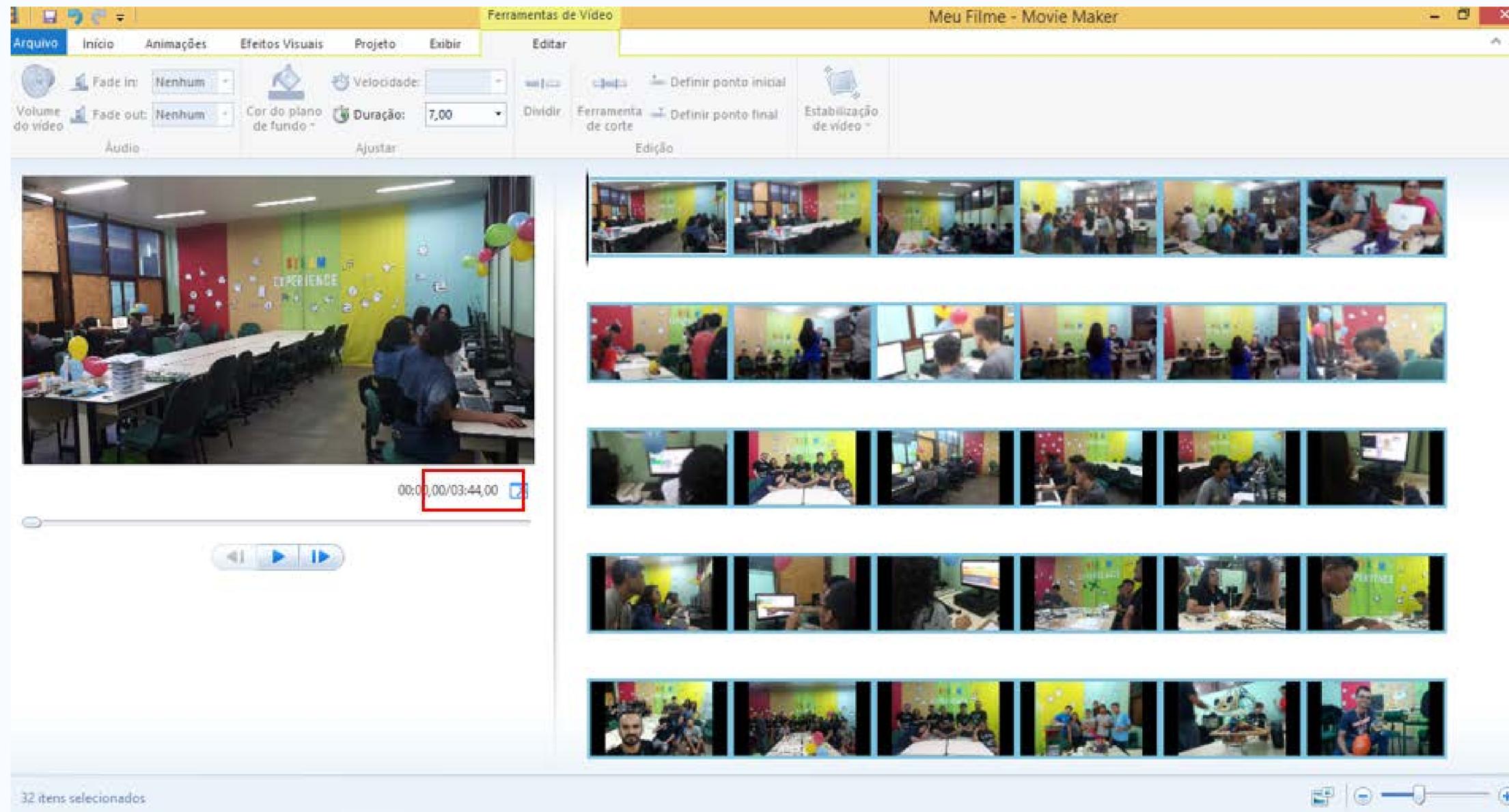
Criando um arquivo de filme com fotos



Para executar esta etapa do tutorial, é necessário que você leia antecipadamente os passos descritos anteriormente.

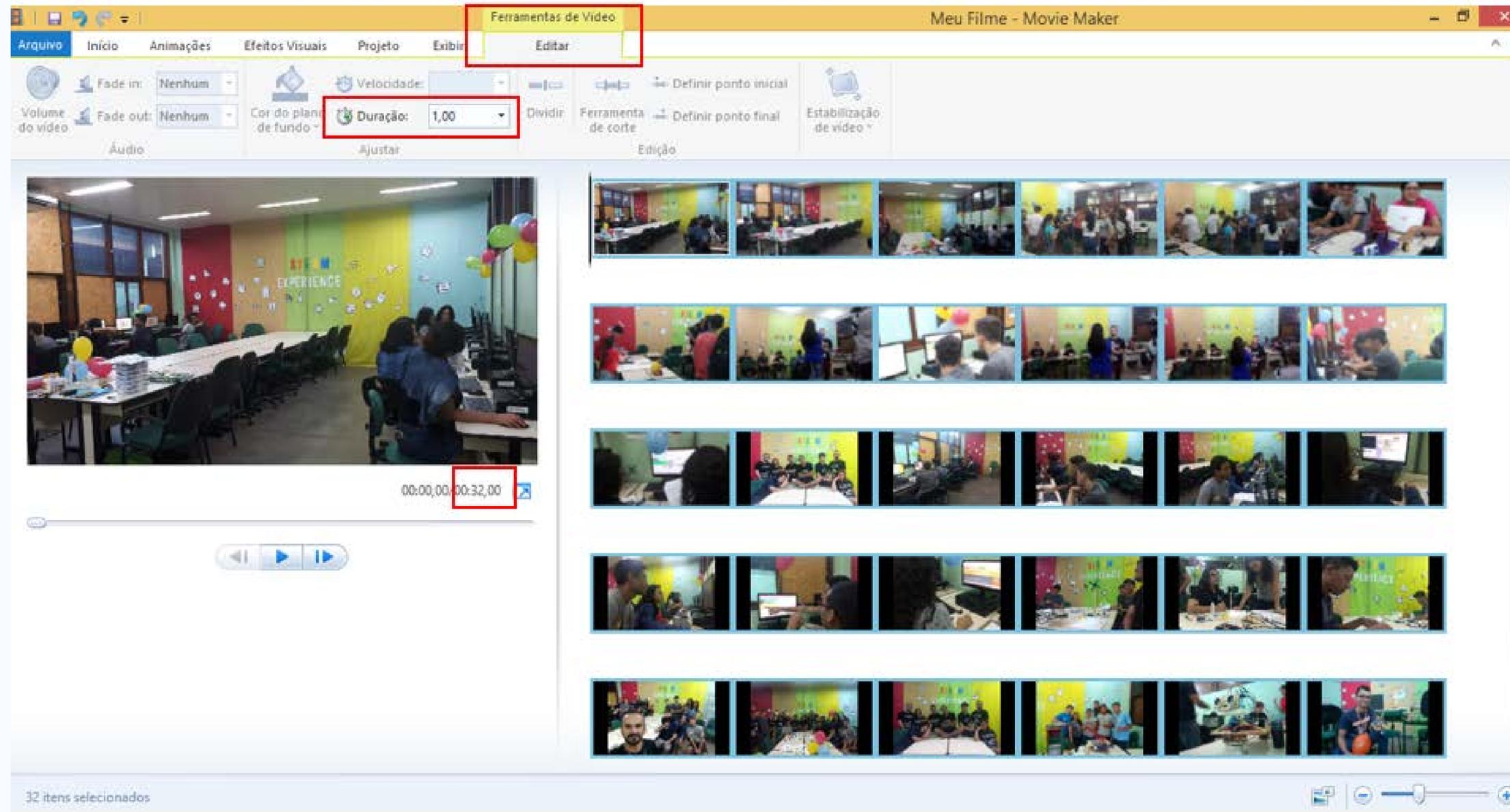
Para elaborar um vídeo a partir de um conjunto de fotos, clique em “Adicionar Vídeos e fotos”. Na janela que se abre, localize a pasta e selecione todos os arquivos de foto que você deseja utilizar em seu projeto de filme com fotos. Em seguida, clique em “Abrir”.

Tempo total na linha do tempo



Neste tutorial, foram adicionadas 32 duas fotos. Automaticamente o Movie Maker já organiza as fotos conforme o nome/numeração de cada foto. Lembre-se, ele organiza em forma crescente ou ordem alfabética. Perceba que o Movie Maker já estabelece um tempo padrão para que cada foto seja exibida. Neste caso, o total final do nosso vídeo de fotos será de 3 minutos e 44 segundos. Se dividirmos esse tempo pela quantidade de fotos utilizada neste exemplo, vamos perceber que o padrão para cada foto ser exibida é de 7 segundos.

Alterando a duração de exibição das fotos



Para alterar o tempo de exibição de cada foto, clique em “Ferramentas de Vídeo: Editar” e em seguida altere o tempo de duração de exibição de cada foto em “Duração”. Em nosso caso, vamos definir 1 segundo para cada foto. Sendo assim, como se trata de 32 fotos, o tempo total do nosso filme de fotos ficará em 32 segundos. Obs. Lembre-se, caso você queira alterar o tempo de exibição de todas as fotos ao mesmo tempo, selecione primeiramente todos os arquivos de foto e em seguida altere o tempo de exibição das fotos.

Caso você deseje inserir legendas, títulos, créditos, efeitos de transição, salvar o projeto e o arquivo de filme, utilize os passos ilustrados anteriormente neste tutorial.

Vamos ver na prática?



Em equipes de no máximo 3 alunos, vocês devem desenvolver um vídeo (capturar e editar) de no máximo 1 minuto para criar uma situação onde algum conceito de disciplinas curriculares ou temas transversais possam ser evidenciados. Ex. Educação para o trânsito. O vídeo deve conter Abertura (título), Vídeos, Legendas, fundo musical e Créditos.

Uma descrição mais detalhada vocês podem encontrar no roteiro de aprendizagem 03.

PÓS-GRADUAÇÃO LETRAMENTO DIGITAL LATO SENSU

Disciplina: Tecnologias Digitais e práticas pedagógicas na educação

Professor:

Prof. MSc. Almir Junior

Como estará organizada a nossa aula?

Aula 2/Tarde – Stop Motion: Aplicações no Ensino

- 13:30 às 14:30 – Aula
- 14:30 às 15:30 – DLI – Atividade 04
- 15:30 às 16:00 – Interatividade

O que é Stop Motion?

- Stop Motion é uma técnica de animação, gravado fotograma a fotograma com recurso de uma máquina de filmar, máquina fotográfica ou através de um computador.
- Normalmente utilizam-se desenhos em papel ou no computador, ou ainda modelos reais em diversos materiais, dentro os mais comuns estão a massa de modelar.

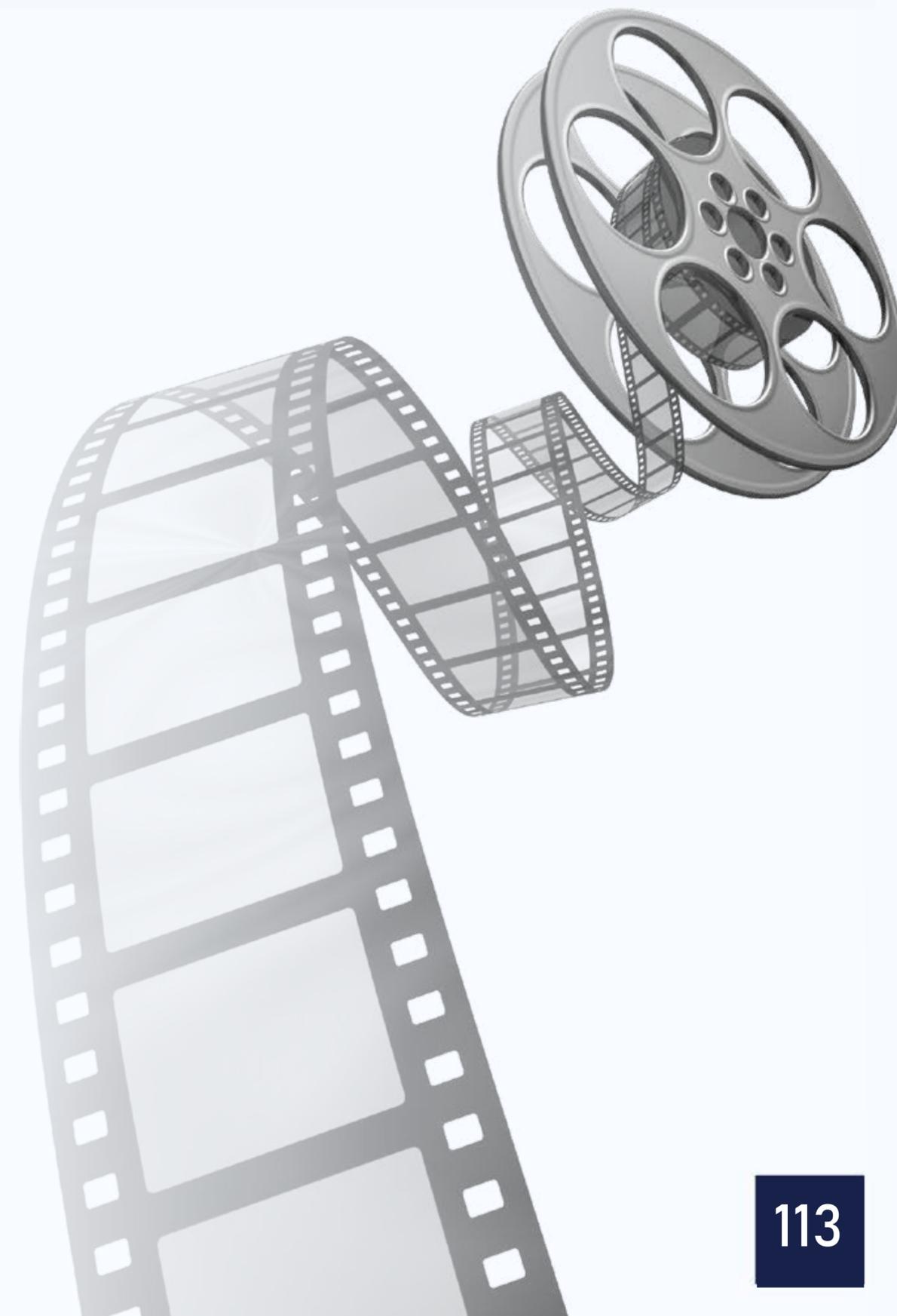


- Cada segundo de filme são necessários aproximadamente 24 quadros.
- Conhecidos por Frames/Quadro = Fotografia/Foto.



Explicando frame

- **Frame é o quadro ou imagem congelada.**
- **Em produção audiovisual, é comum usar-se a palavra “frame” também como unidade de tempo.**
- **Em animação em vídeo utiliza-se 24 frames por segundo, em outras palavras, 24 quadros ou 24 fotos.**
- **Uma animação com 30 segundos tem em média 720 frames/quadro/foto.**



Como é feita a produção?

- Os modelos são produzidos com massa ou outro material: linha, cadarço, desenho, materiais diversos que são movimentados e fotografados quadro a quadro.
- Estes quadros são posteriormente montados em uma película cinematográfica, criando a impressão de movimento.
- Algumas produções requerem um cenário para ambientar a história.



0 passo a passo da produção

- 1º - Desenvolver uma ideia;
- 2º - Fazer um roteiro da história cena por cena;
- 3º - Organizar a Equipe;
- 4º - A equipe, dentro das suas atribuições, deve preparar seus afazeres;
- 5º - Começar a produzir;
- 6º - Cenário/ Efeitos Especiais/ Fotografar as cenas e editar.



O que é uma cena em animação em vídeo?

- É um conjunto de frames que fazem sentido em termos narrativos.

Exemplo:

O jardineiro

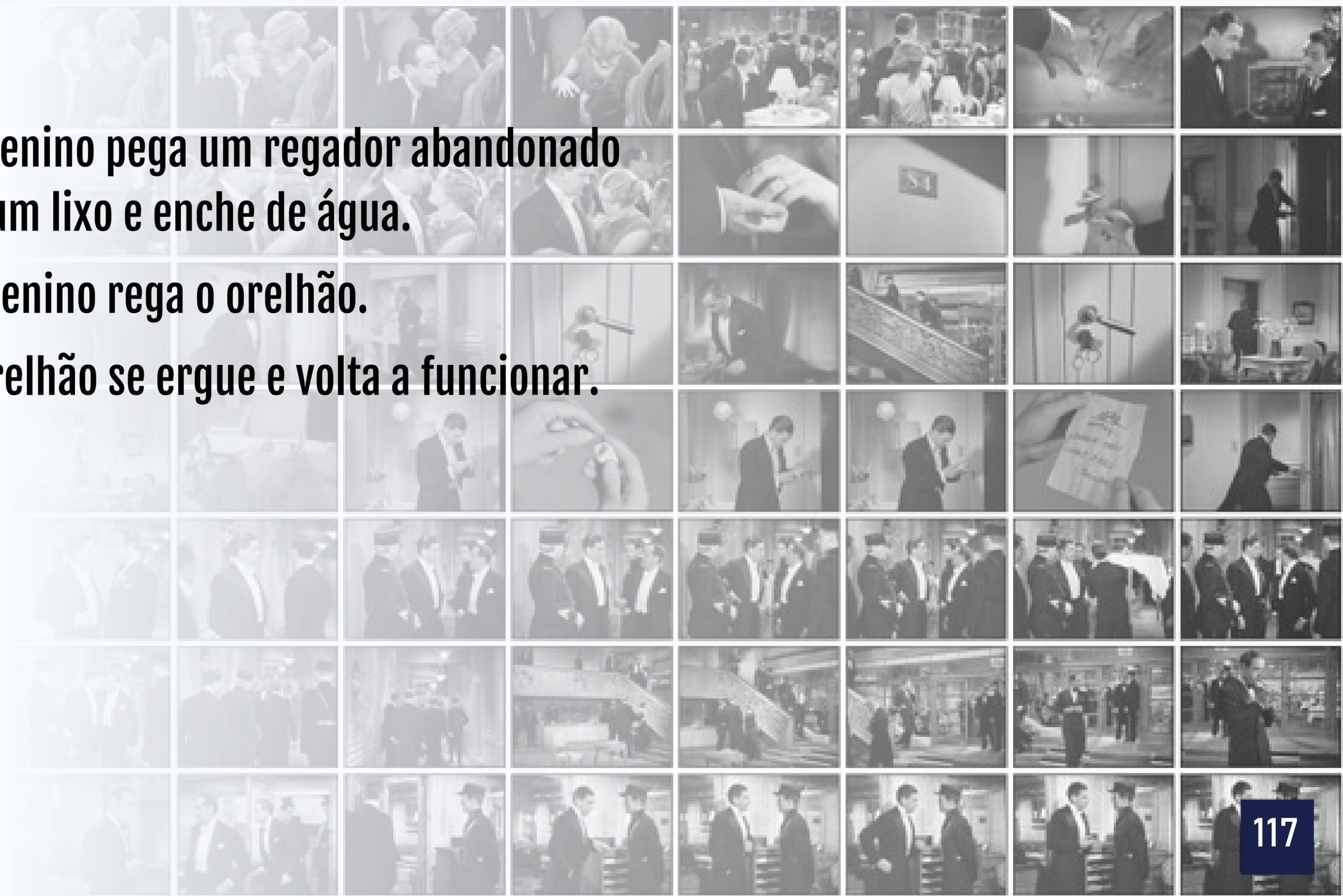
Cena 1: o menino aproximando-se de um orelhão frente a uma escola.

Cena 2: menino olha orelhão destruído e fica indignado.

Cena 3: menino pega um regador abandonado perto de um lixo e enche de água.

Cena 4: menino rega o orelhão.

Cena 5: orelhão se ergue e volta a funcionar.



Efeitos especiais

Podem ser acrescentados efeitos sonoros como fala ou música e outros efeitos de barulhos, ventos, raios, chuva, etc.

Alguns filmes que utilizam a técnica



O fantástico Sr. Raposo

Alguns filmes que utilizam a técnica



Wallace e Gromit

Alguns filmes que utilizam a técnica



A fuga das galinhas

Alguns filmes que utilizam a técnica



Alguns filmes que utilizam a técnica



O estranho mundo de Jack

Da ideia ao Roteiro

- **O que é uma ideia?**
 - **Invenção, criação, elaboração intelectual.**
- **O roteiro é uma forma de escrita de qualquer audiovisual. É uma forma literária efêmera, pois só existe durante o tempo que leva para ser convertido em um produto audiovisual. No entanto, sem material escrito não se pode dizer nada, por isso um bom roteiro não é garantia de um bom filme, mas sem um roteiro não existe um bom filme.**

Como usar Stop Motion em Práticas Pedagógicas?

- No ensino de conceitos
- Atitudes
- Procedimentos
- Conteúdos transversais: meio ambiente, saúde, pluralidade cultural e orientação sexual, ciências naturais, regras de trânsito.
- Geografia, História, Língua Portuguesa, etc.

Vantagens do uso do Stop Motion na sala de aula

- Desenvolver o trabalho em grupo;
- Desenvolvimento da escrita;
- Desenvolvimento da leitura e interpretação de texto;
- Desenvolvimento das habilidades manuais (modelagem, construção de maquetes, desenhos, pintura, etc.);
- Desenvolvimento da habilidade de contar histórias;

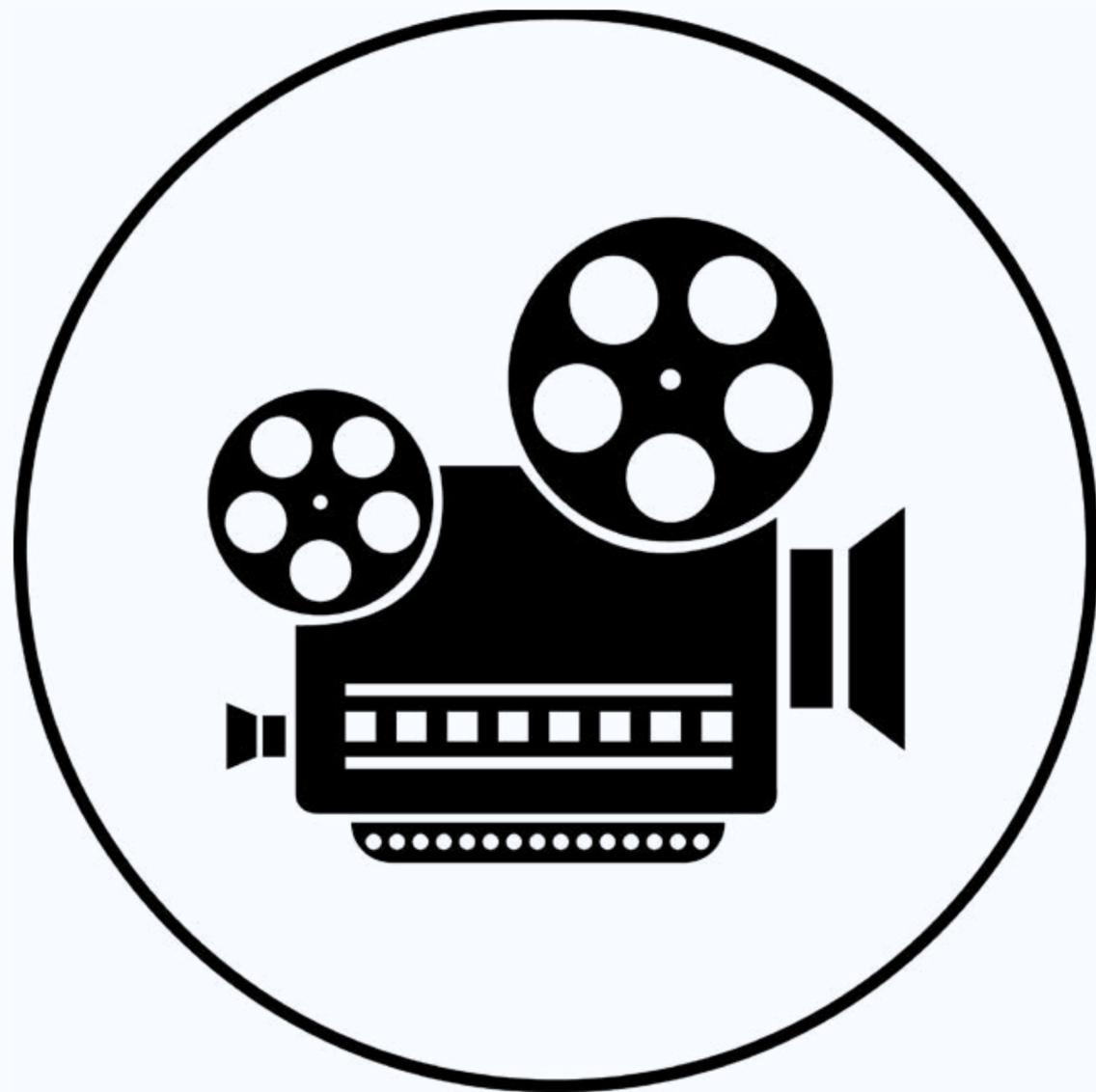


- **Desenvolver habilidades de manuseios de instrumentos tecnológicos da informação e da comunicação (máquina digital, computador e programas de edição).**

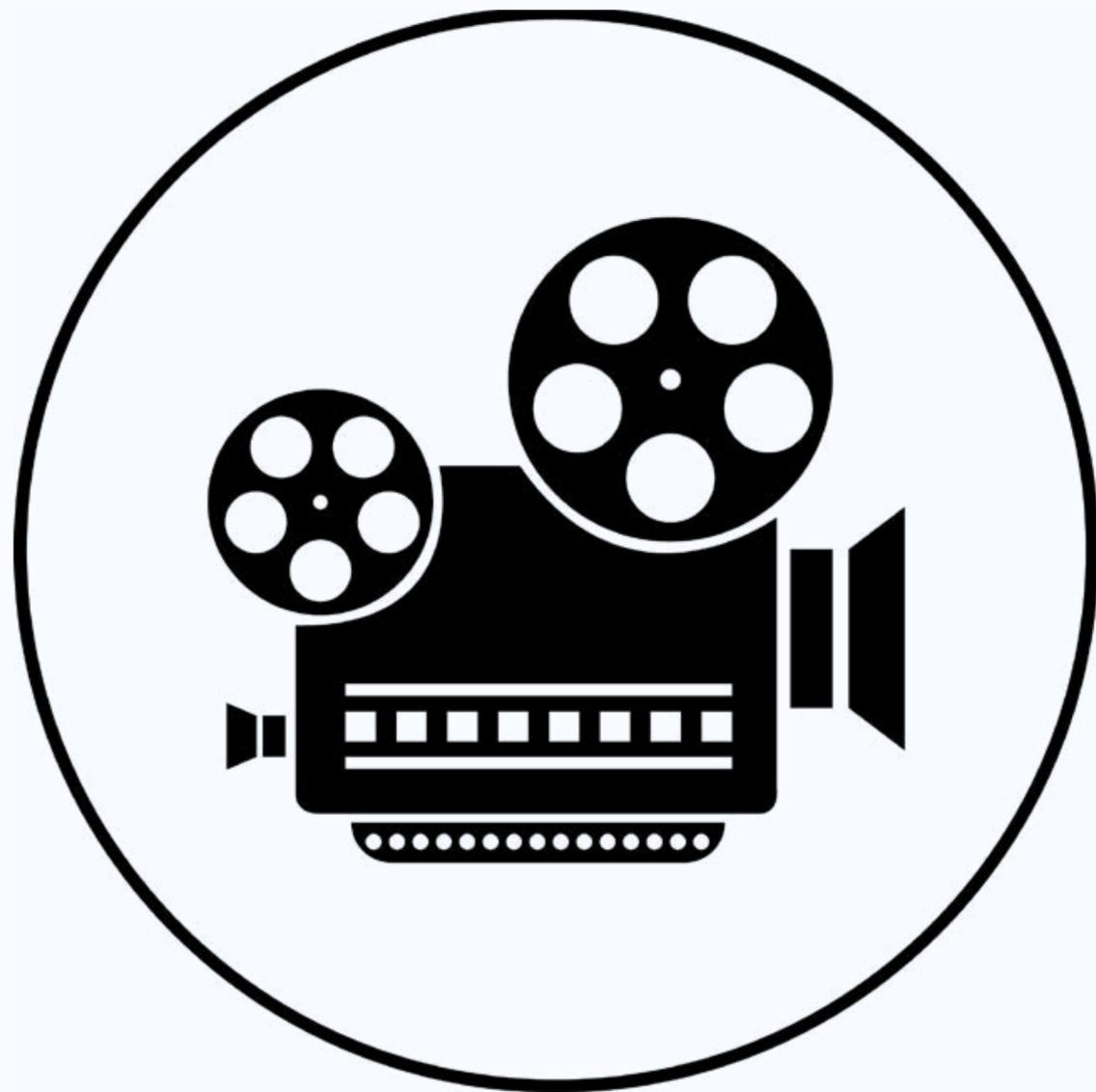


Exemplo de roteiro

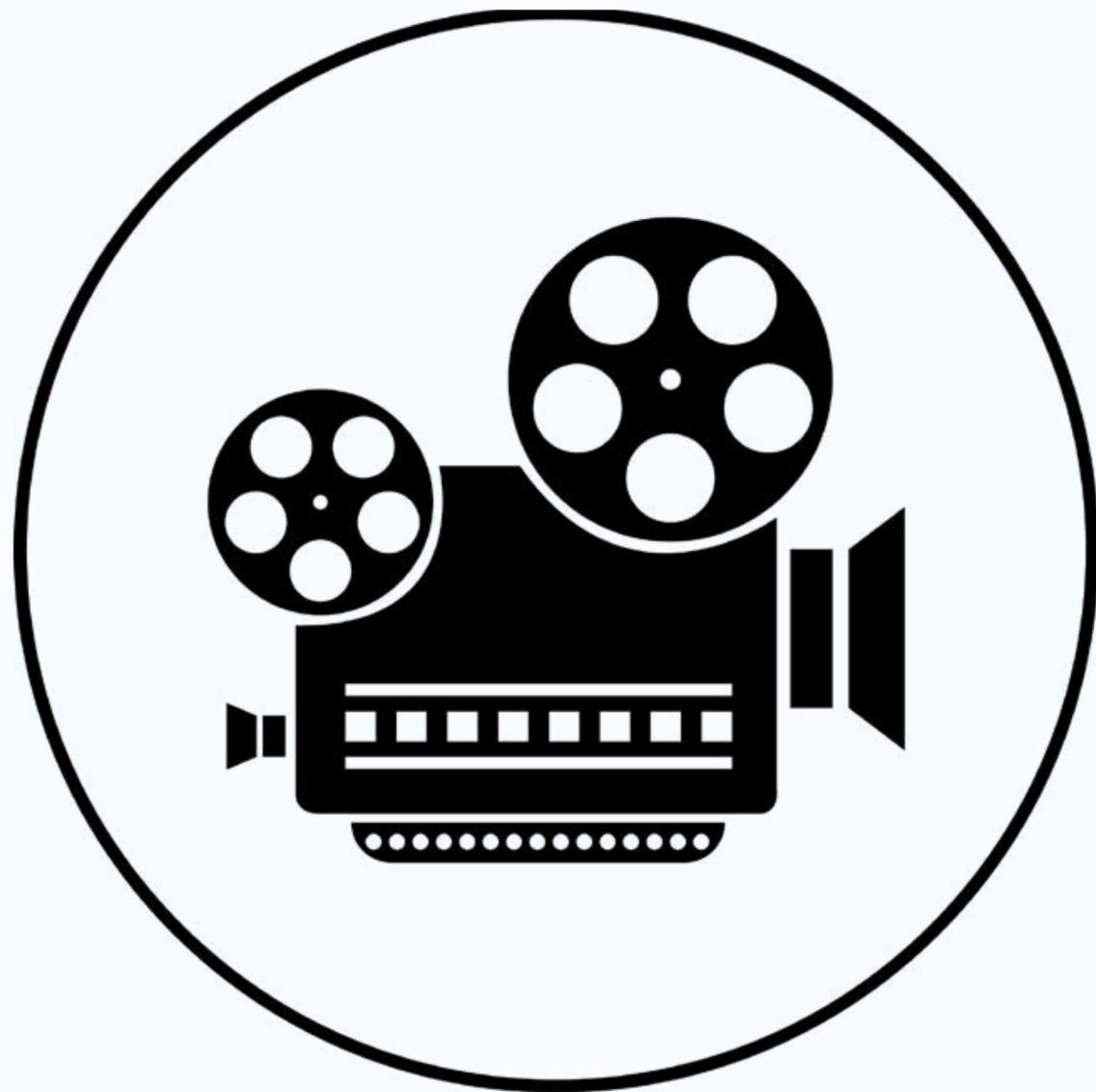
Cena	Vídeo	Áudio	Tempo	Frames
1	Menino aproximando-se de um orelhão frente a uma escola	Passos chegando perto do orelhão	5 segundos	25
2	Menino olha orelhão destruído	Som de murmúrio indignado	2 segundos	10
3	Menino pega um regador abandonado perto de um lixo e enche de água	Barulho de água no regador	5 segundos	25
4	Menino regando orelhão	Barulho de água regando orelhão	3 segundos	15
5	Orelhão reerguendo	Barulho de orelhão reerguendo	5 segundos	25



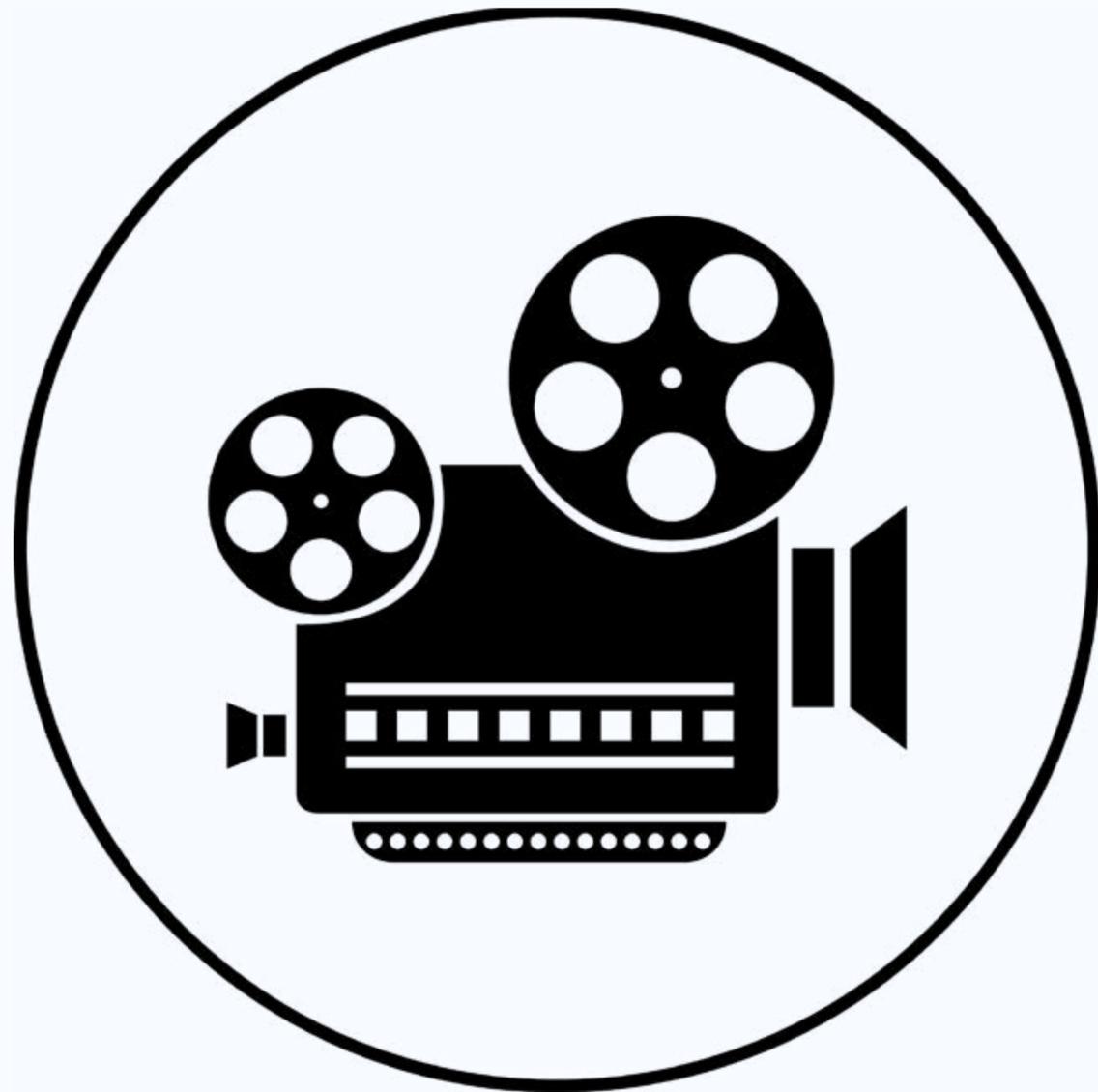
VT 01 – Propriedades da Matéria – Física



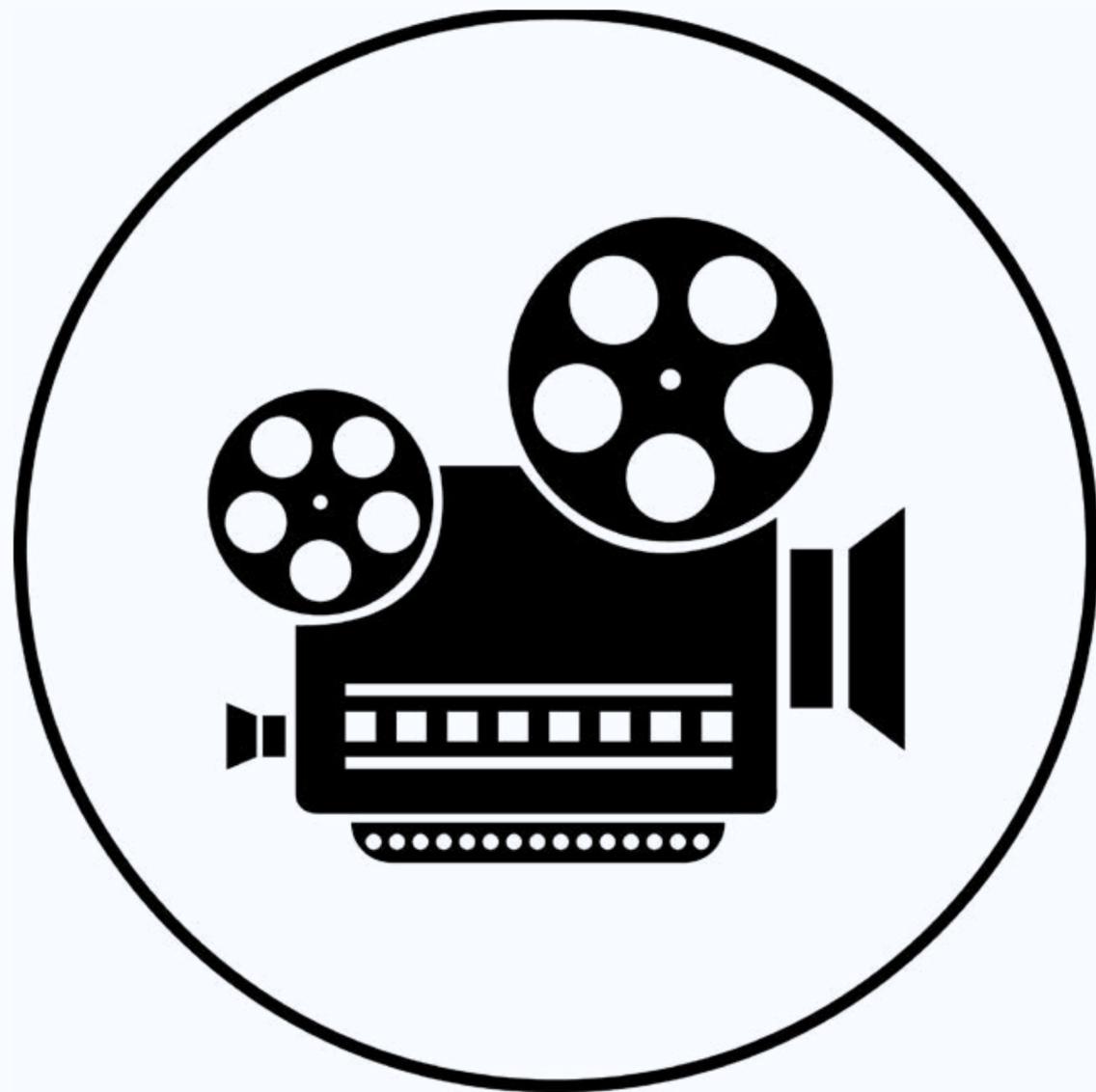
VT 02 – Stop Motion Procrastination – Desenho em papel



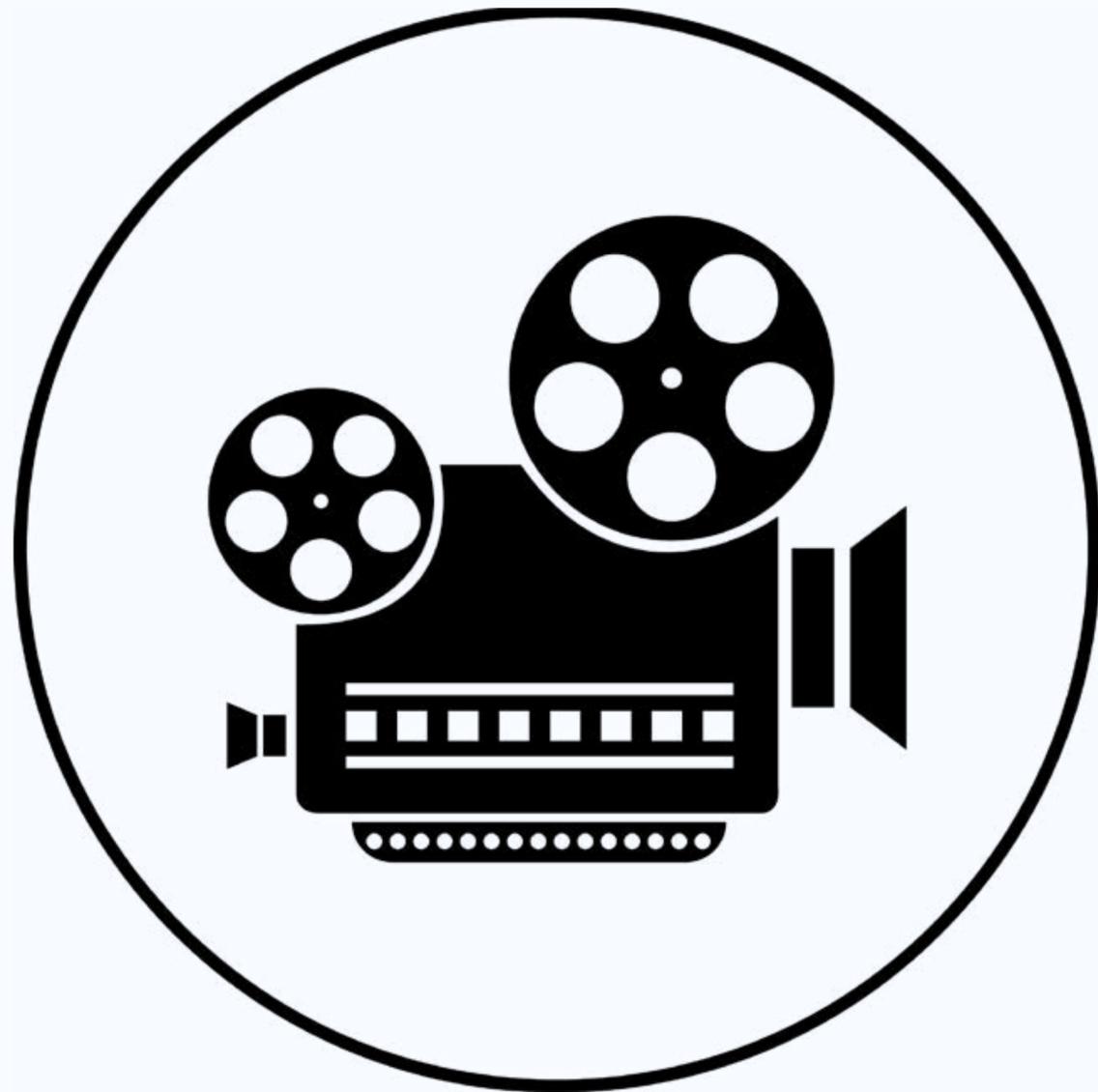
VT 03 – Procrastination Versus Homework Studying – Com pessoas



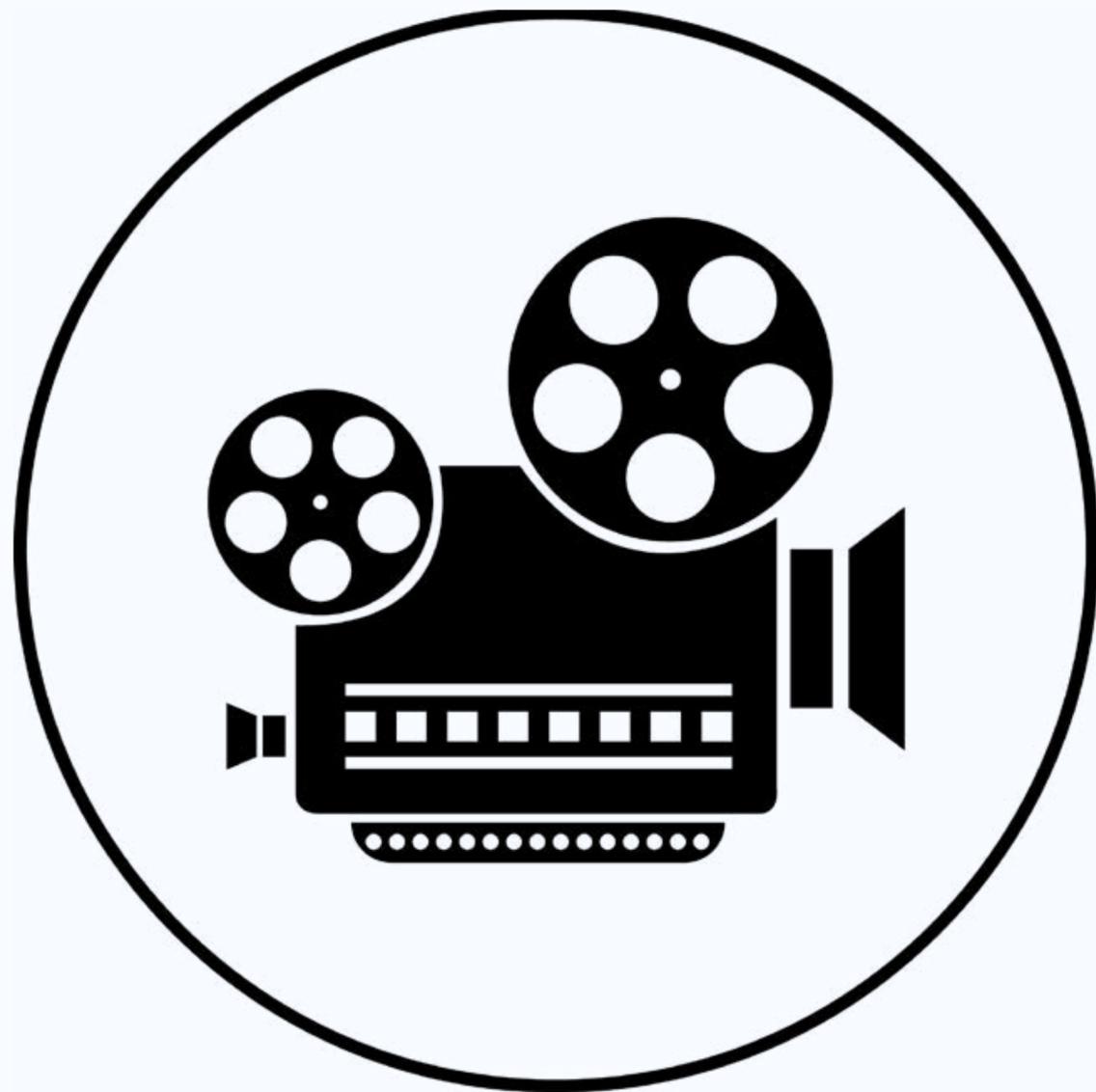
**VT 04 - Lendas folclóricas - Pedagogia
6º período - massa de modelar**



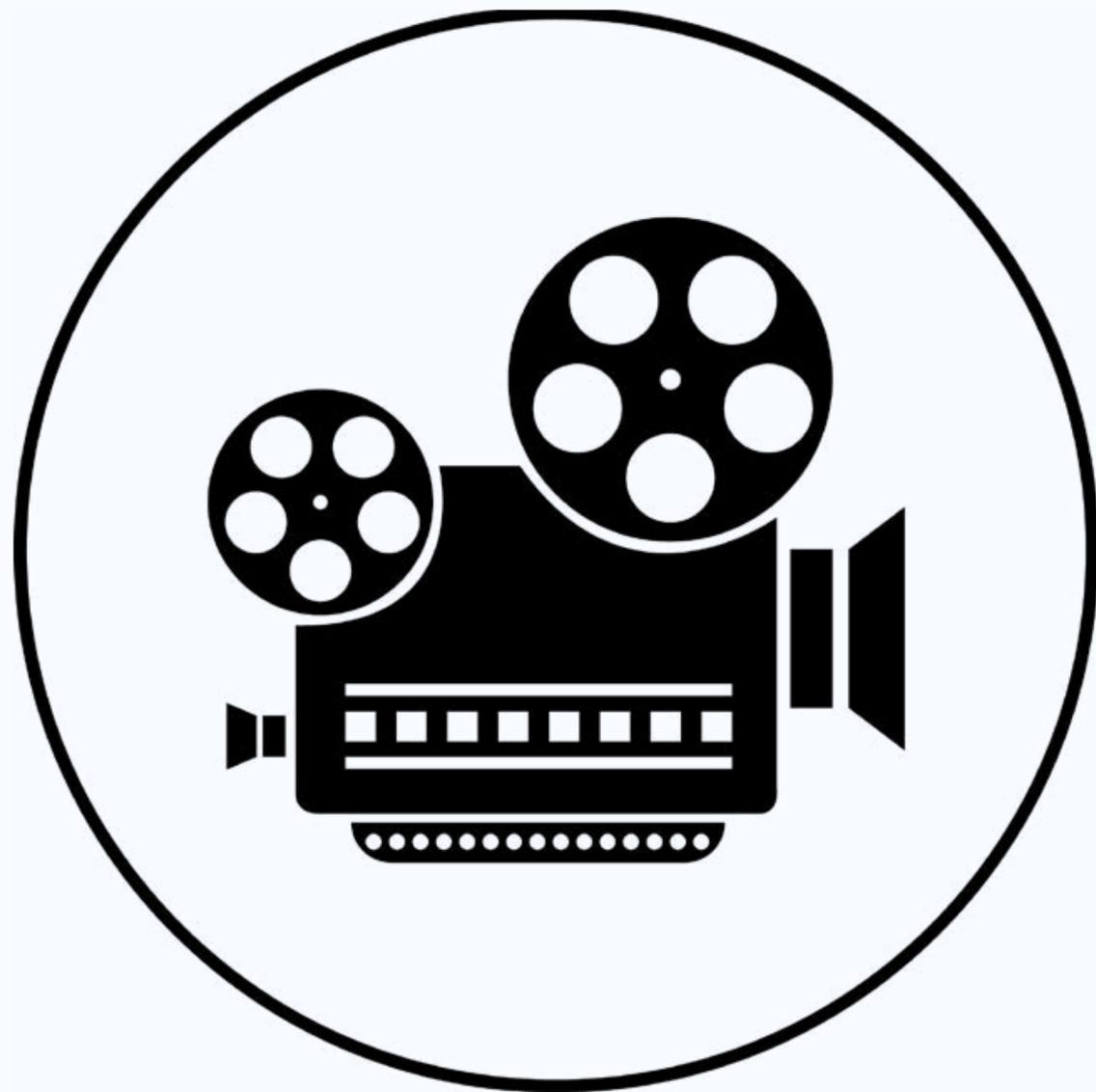
VT 05 - Animação Poluição das águas – Papel



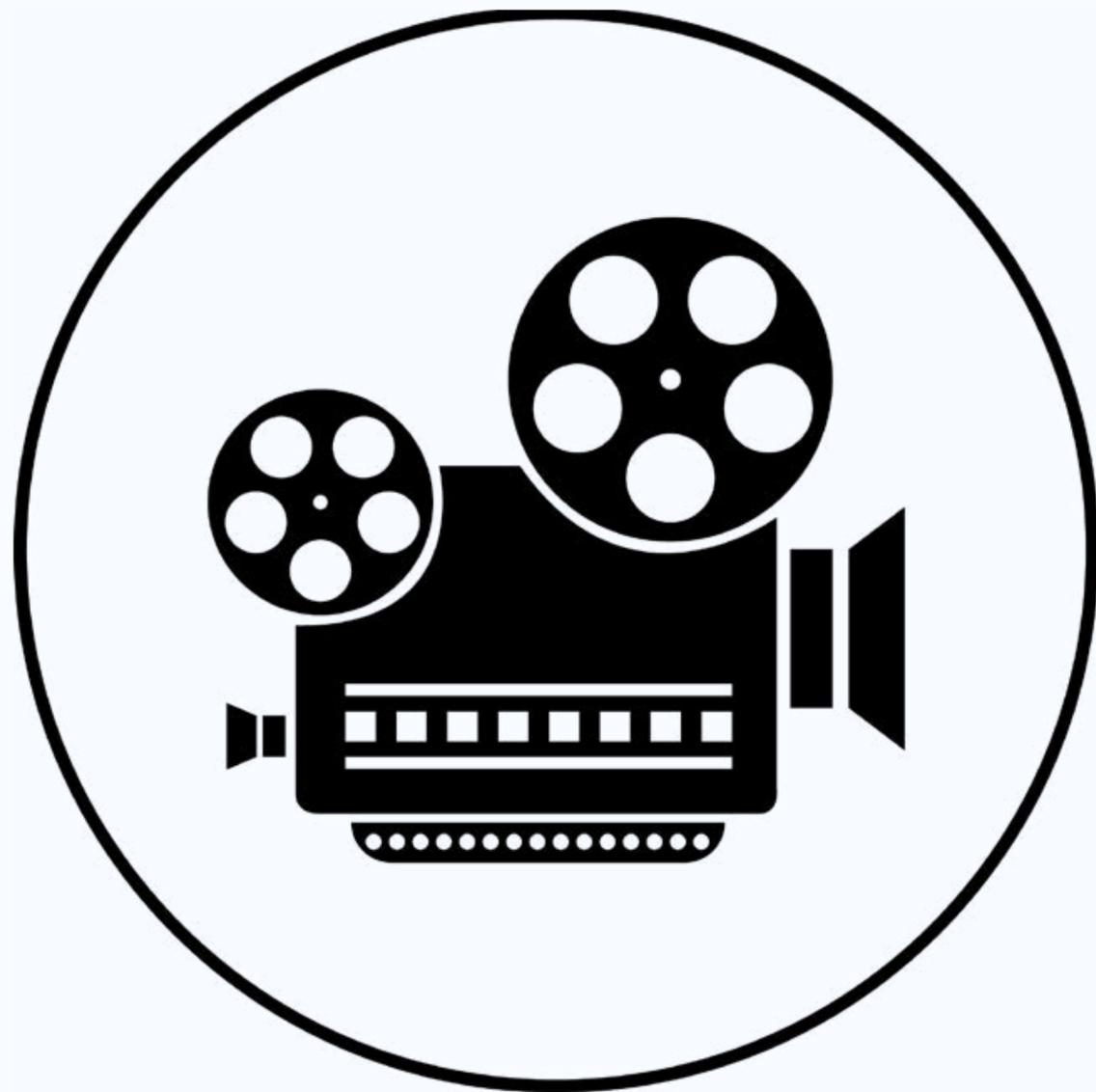
**VT 06 – DEADLINE post it stop motion –
Post it**



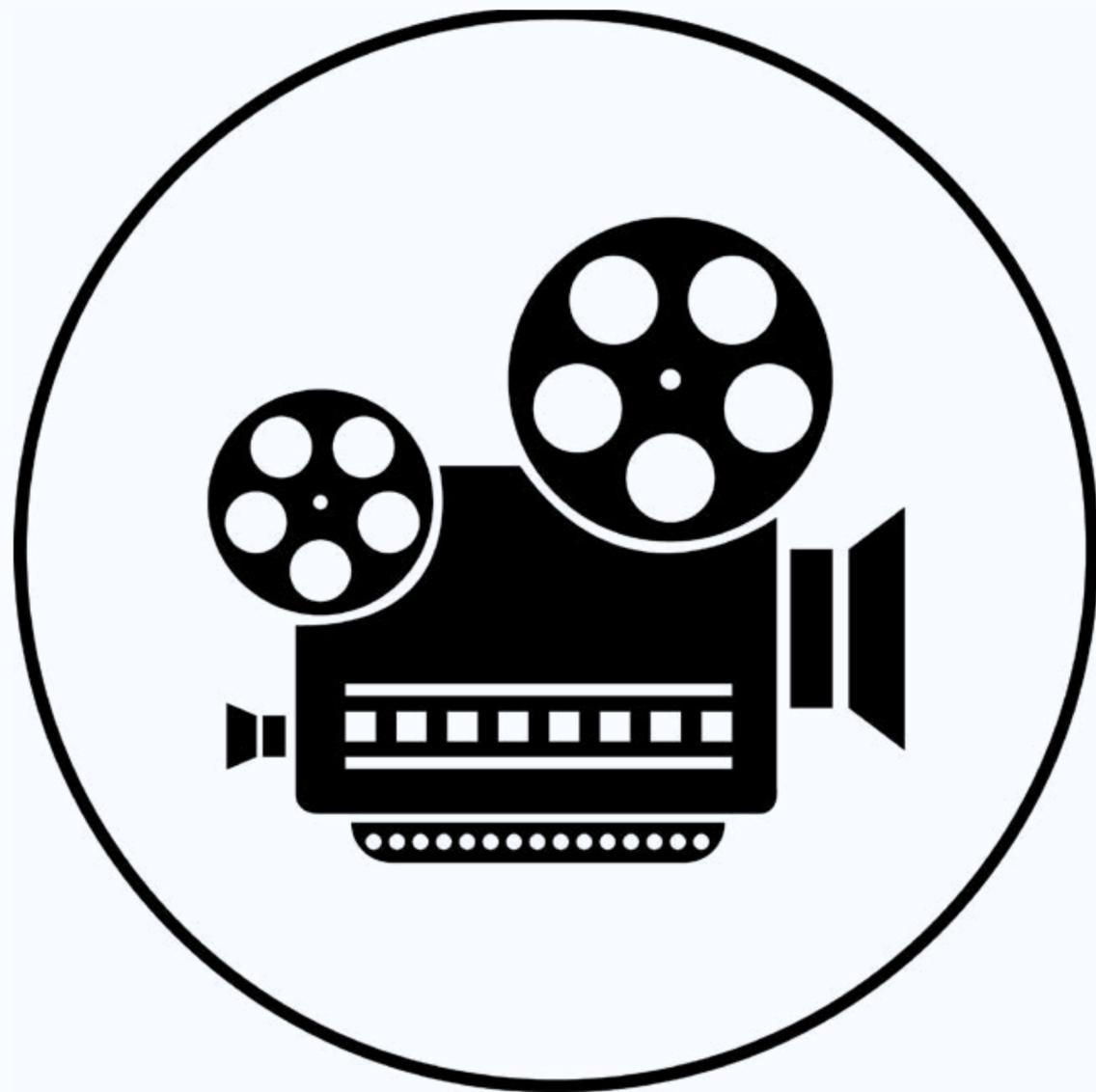
**VT 07 – Her Morning Elegance Oren
Lavie – Clipe**



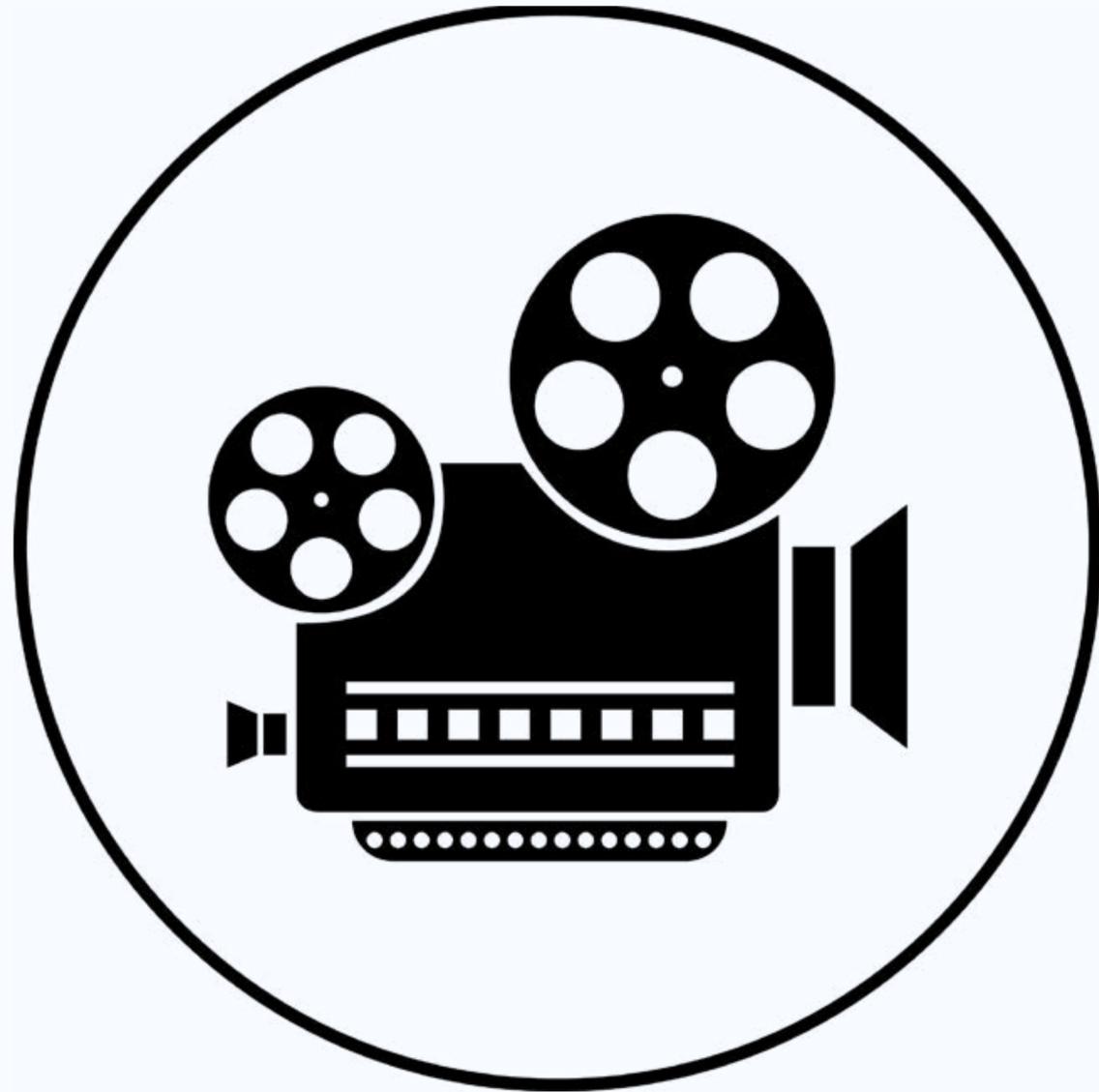
VT 08 – Ionic Bonding (Stop Motion Animation)



VT 09 – Geografia relevos formação da depressão



**VT 10 – Stop motion Creativity Science
Art Maths**



VT 11 – T SHIRT WAR!!

Vamos ver na prática?



Em grupo de no máximo 3 alunos, devem produzir um vídeo utilizando a técnica do Stop Motion. O vídeo deve abordar algum conceito de uma disciplina curricular da educação básica (ex. fotossíntese, movimento de rotação e translação da terra, etc.). O vídeo deve conter no mínimo 30 segundos e no máximo 1 minuto. Cada segundo do vídeo deve conter no mínimo 5 frames/fotos. O vídeo deve conter abertura, legendas, trilha sonora e créditos.

Para uma descrição mais detalhada, consulte o roteiro de aprendizagem 04.

Tarefa para casa – Post 02

Cada equipe deve elaborar e postar em nosso blog, um post relatando sobre os recursos e as atividades realizadas na aula de hoje. A postagem precisa ser realizada no decorrer da semana.

Para mais informações, consulte o roteiro de aprendizagem 04.

0 a 1,0.



Para refletir!!!

Feliz aquele que transfere o que sabe e aprende o que ensina.

Cora Coralina

Obrigado!

www.almirjr.com

