

DA IMAGINAÇÃO AO MOVIMENTO: O USO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL PARA ANIMAÇÃO DE PERSONAGENS COM O 3º ANO

Vanessa Squinzani Marques
vanessa-smarques@educar.rs.gov.br

Descrição Geral

A experiência foi desenvolvida nas aulas de Cultura Digital com duas turmas do 3º ano do Ensino Fundamental, com o objetivo de aproximar os alunos do uso criativo da tecnologia. A proposta envolveu a criação de personagens desenhados à mão, que posteriormente foram transformados em animações por meio da ferramenta de Inteligência Artificial *Animated Drawings*.

A atividade permitiu que os estudantes compreendessem, de forma simples e lúdica, a relação entre o desenho feito no papel e sua transformação em um objeto digital animado. Ao longo da aula, os alunos exploraram noções iniciais de como as máquinas “leem” imagens e como a tecnologia pode ser utilizada para dar movimento às criações artísticas.

Objetivos

- Estimular a criatividade e a expressão artística por meio do desenho livre;
- Compreender o processo de digitalização de imagens e sua interpretação por ferramentas de Inteligência Artificial;
- Desenvolver noções iniciais de pensamento computacional ao entender como o movimento é gerado a partir de pontos e articulações;
- Incentivar a autonomia no uso de dispositivos digitais para fotografar e utilizar plataformas online.

Habilidades Trabalhadas

- **EF03CO06** - Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída).
- **EF03CO08** - Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.

Materiais Utilizados

- Papel sulfite branco;
- Lápis de cor e canetas hidrográficas;
- Celular com câmera;
- Plataforma online *Animated Drawings (Meta AI)*;
- Projetor multimídia para visualização coletiva das animações.

Metodologia

A atividade foi realizada de forma prática e organizada em etapas simples, adequadas à faixa etária dos alunos.

Inicialmente, os alunos foram orientados a desenhar um personagem livremente em papel branco (Figura 1). Receberam algumas orientações básicas, como desenhar o personagem com braços e pernas afastados, facilitando a leitura do desenho pela ferramenta digital. Esse momento valorizou a criatividade e a imaginação dos estudantes.

Figura 1 - Desenho do aluno

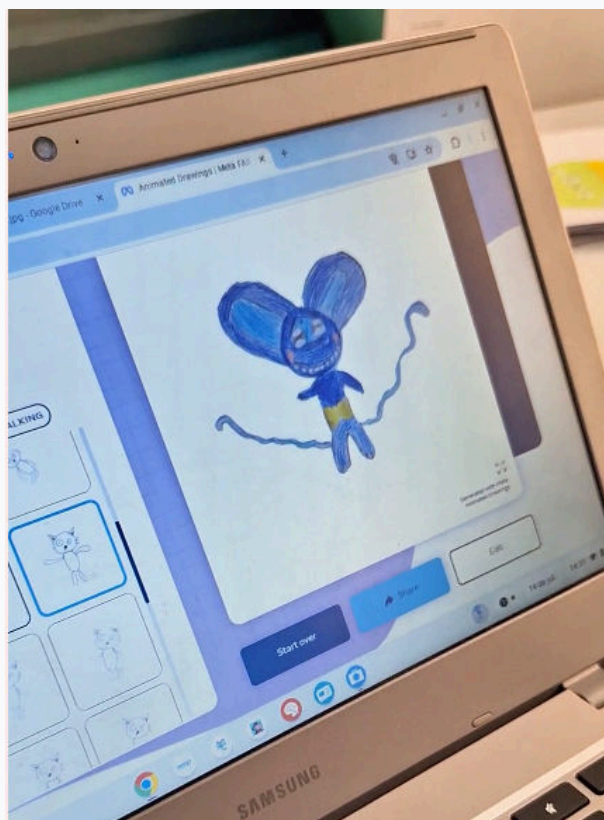


Fonte: Acervo da autora (2025).

Em seguida, os próprios alunos utilizaram o celular para fotografar seus desenhos. Foram orientados quanto ao cuidado com a iluminação, o enquadramento e a nitidez da imagem, compreendendo que uma boa foto ajuda o computador a reconhecer melhor o desenho.

Na etapa seguinte, as imagens foram inseridas na plataforma *Animated Drawings* (Figura 2) onde os alunos acompanharam o processo em que a ferramenta “escaneia” o desenho e solicita a marcação de pontos do corpo, como cabeça, braços, pernas e olhos. Com mediação da professora, os estudantes ajustaram esses pontos, entendendo que eles funcionam como articulações que permitem o movimento do personagem.

Figura 2 - Personagem animado do aluno



Fonte: Acervo da autora (2025).

Por fim, os alunos escolheram diferentes tipos de movimento disponíveis na plataforma, como correr, dançar ou pular, e observaram como o desenho feito no papel ganha vida na tela. As animações foram projetadas para a turma, promovendo momentos de troca, curiosidade e encantamento.

Avaliação

A avaliação ocorreu de forma contínua, por meio da observação da participação, do interesse e do envolvimento dos alunos em cada etapa da atividade. Foram considerados o entendimento da relação entre o desenho físico e sua animação digital, a capacidade de seguir as orientações para marcar os pontos de articulação e a finalização do processo com a geração do personagem em movimento.

Conclusão

A experiência despertou grande entusiasmo nos alunos, que demonstraram curiosidade e encantamento ao ver seus desenhos ganharem movimento por meio da Inteligência Artificial. A prática pedagógica mostrou que, mesmo nos anos iniciais, é possível trabalhar o letramento digital de forma acessível, lúdica e significativa.

A introdução do uso da Inteligência Artificial, como ferramenta de criação, reforçou a tecnologia como aliada da arte, da imaginação e do protagonismo infantil, contribuindo para uma aprendizagem criativa e conectada com a Cultura Digital. O entusiasmo dos alunos ao verem suas criações ganharem movimento foi acompanhado pela compreensão prática de conceitos complexos, como a digitalização de dados e a articulação de sistemas através de pontos e eixos.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: jul. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Parecer CNE/CEB nº 2/2022, de 17 de fevereiro de 2022**. Normas sobre Computação na Educação Básica: complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília, DF: MEC/CNE, 2022. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/pdf/pareceres-do-cne/ceb/2022/pceb002_22.pdf. Acesso em: jul. 2025.

META AI. **Animated Drawings**. [S. l.]: Meta AI, c2025. Disponível em: <https://sketch.metademolab.com/>. Acesso em: jul. 2025.