

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRO-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRAUDAÇÃO
FACULDADE DE ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES - PROFARTES

SUZANE AMORIM DOS SANTOS TEODOSIO

OFICINA DE ANIMAÇÃO DIGITAL EM *STOP MOTION* NAS AULAS DE ARTE DO
ENSINO FUNDAMENTAL II

MANAUS
2025

SUZANE AMORIM DOS SANTOS TEODOSIO

OFICINA DE ANIMAÇÃO DIGITAL EM *STOP MOTION* NAS AULAS DE ARTE DO
ENSINO FUNDAMENTAL II

Dissertação apresentada à Banca do Mestrado Profissional em Artes-PROFARTES. Linha - Processos de ensino, aprendizagem e criação em Artes.

Orientador: Prof. Dr. Jackson Colares da Silva

MANAUS

2025

Ficha Catalográfica

Elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

T314o Teodosio, Suzane Amorim dos Santos
Oficina de animação digital em stop motion nas aulas de arte do ensino fundamental II / Suzane Amorim dos Santos Teodosio. - 2025.
70 f. : il., color. ; 31 cm.

Orientador(a): Jackson Colares da Silva.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Amazonas, Programa de Pós-Graduação Profissional em Artes, Manaus - Amazonas, 2025.

1. Animação. 2. Tecnologia. 3. Ensino. 4. Competências. 5. Habilidades.
I. Silva, Jackson Colares da. II. Universidade Federal do Amazonas.
Programa de Pós-Graduação Profissional em Artes. III. Título

SUZANE AMORIM DOS SANTOS TEODOSIO

OFICINA DE ANIMAÇÃO DIGITAL EM *STOP MOTION* NAS AULAS DE ARTE DO
ENSINO FUNDAMENTAL II

Dissertação apresentada à Banca do Mestrado Profissional em Artes-PROFARTES. Linha - Processos de ensino, aprendizagem e criação em Artes. Orientador: Prof. Dr. Jackson Colares da Silva

Dissertação apresentada à Banca do Mestrado Profissional em Artes-PROFARTES. Linha – Processos de ensino, aprendizagem e criação em Artes.

Aprovado em: 17/12/2025

BANCA EXAMINADORA

Presidente e Orientador: Prof. Dr. Jackson Colares da Silva

Membro: Prof. Dr. Evandro de Morais Ramos

Membro: Designer Dr. Marcicley Rego Raposo

Membro: Prof. Dr. Renato Antônio Brandão Medeiros Pinto

Suplente: Prof. Dr. Elias de Souza Farias

MANAUS

2025

AGRADECIMENTO

Agradeço, antes de tudo, à força maior que rege o universo, que me guiou e fortaleceu ao longo desta caminhada.

Aos meus pais, Sinval e Raimunda, por todo amor.
À minha madrasta, Raimunda Lucília, pelo apoio constante ao longo desta jornada.

Ao meu filho, Enrico Teodosio, razão da minha perseverança.
À minha companheira de vida, Viviane, por sua presença constante, amor e apoio.
Aos amigos, em especial Mariene Mendonça, cuja amizade foi essencial, e aos colegas do PROFARTES 2024, que compartilharam sonhos e desafios, em especial Lorena Monteiro e Sara Marques, pelo apoio emocional e companheirismo.

Aos professores do PROFARTES, que foram fundamentais para meu crescimento acadêmico e pessoal. Em especial, agradeço aos professores que me orientaram, por todo apoio, por seus conselhos e pela inspiração que trouxeram ao meu percurso formativo.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho ao meu filho, Enrico Teodósio, que é minha maior inspiração e motivo de todas as minhas conquistas. Que ele cresça sabendo que tudo o que faço é também por ele, com amor, esperança e o desejo de um futuro mais bonito.

ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1 - Janelas da Estrada	10
Figura 2 – Troféu Melhor Filme de animação.....	11
Figura 3 – Animação Guernica.....	12
Figura 4 – Alunos da oficina de animação 2017	13
Figura 5 – Animações produzidas por alunos da oficina 2017.....	14
Figura 6 – Produzindo um frame na oficina de 2024	14
Figura 7 – Estágios ou fases da Design-Based Research – DBR	21
Figura 8 – Aula 1 oficina de animação 2024.....	34
Figura 9 – storyboard.....	35
Figura 10 – Aluno criando storyboard.....	36
Figura 11 – Digitalização de cenas.....	37
Figura 12 – Aula 5 - Assistindo as animações.....	39
Figura 13 – ABAPORU.....	39
Figura 14 – MOÇA COM BRINCO DE PÉROLA.....	40
Figura 15 – O BEIJO	40
Figura 16 – O GRITO.....	41
Figura 17 – Frame Abaporu.....	42
Figura 18 – Modelagem de personagem oficina de 2024.....	43
Figura 19 – Alunos produzindo animação em grupos na oficina de 2024	45
Figura 20 - Boi Garantido e Boi Caprichoso	52
Figura 21 Aula sobre storyboard	52
Figura 22 – Alunos produzindo storyboard.....	53
Figura 23 – Revisão sobre técnica de Stop motion	54
Figura 24 – Digitalização fotográfica - Oficina II.....	56
Figura 25 – Aula de Pós-Produção	57
Figura 26 – Aluno fazendo edição no InShot	58
Figura 27 – Animações armazenadas em nuvem	59
Figura 28 – Playlist Animações oficina de stop motion 2025	60
Figura 29 – Redes sociais e plataformas de Streaming	64
Figura 30 – Tutorial da Oficina de animação no Youtube	65

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 – Competências e habilidades da BNCC 45

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Idade e Sexo	23
Gráfico 2 – Local de residências dos estudantes por Zonas da Cidade	23
Gráfico 3 – Disponibilidade tecnológica	24
Gráfico 4 – Oficina II - Gênero e Idade.....	49
Gráfico 5 – Interesse, aprendizagem e satisfação – Oficina 2	62
Gráfico 6 – Relevância, competências desenvolvidas e uso de recursos tecnológicos	62
Gráfico 7 – Envolvimento emocional e criativo - Oficina 2	63

MEMORIAL

Desde a infância, a minha principal forma de expressão artística foi o desenho. Lembro que, quando precisava fazer desenhos em alguma lição de casa, lá estava eu desenhando para mim e para colegas da classe, ainda na alfabetização. Tenho lapsos de memórias dessa época e com certeza recordo de momentos em que desenhar estava presente como algo que, mesmo tão criança, eu me identificava profundamente. A Arte da animação também esteve presente na minha infância, como qualquer criança dos anos 1990, eu também esperava ansiosa para assistir meus desenhos animados preferidos, mas nunca havia passado por meu pensamento que eu teria a oportunidade de produzir uma animação e criar movimentos para meus desenhos. Infelizmente, durante todo ensino fundamental e médio essa oportunidade nunca foi apresentada, só pude produzir uma animação na graduação de Licenciatura em Artes Visuais, quando, em 2013, produzi uma animação de três minutos e treze segundos para o trabalho final da disciplina Programação Visual, chamada Janelas da Estrada. Esta animação retratava uma personagem que percorria uma estrada deserta e, ao longo do percurso, encontrava janelas que surgiam pelo caminho. Ao olhar as janelas, a personagem visualizava cenas religiosas, fazendo-a entrar em conflitos internos quanto aos diferentes tipos de religião.

Fiz esta animação inspirada em meus próprios conflitos relacionados à religião. Por ter pouca experiência, produzi esta animação com recursos limitados. As cenas foram minuciosamente desenhadas no editor Paint do Windows, que na época era o único editor de desenho que eu sabia usar, tamanha era minha inexperiência, e a edição de vídeo foi feita no programa *Movie Maker*. Esse foi o início da minha experiência com produção de animações e desde então passei a me interessar mais por esta Arte.

Figura 1 - Janelas da Estrada



Fonte: Digitalização da Autora (2024)

Ainda em 2013, participei do festival Um Amazonas, um festival local de filmes de curta-metragem de um minuto realizado pela Associação de Mídias Audiovisuais e Cinema do Amazonas – AMACINE, em que concorri na categoria Melhor Animação com a animação “Imagine”, animação sobre uma menina cadeirante com uma imaginação que lhe permitia

fazer tudo que quisesse, apesar de suas limitações físicas. Com a mesma técnica da animação Janelas da Estrada, esta animação também possuía uma estética simples, mas o roteiro criativo e emocionante garantiu o primeiro lugar na categoria. Ganhar este prêmio foi um momento de realização e incentivo para mim.

Figura 2 – Troféu Melhor Filme de animação



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2024)

No ano de 2014, quando estava no último ano da graduação de Licenciatura em Artes Visuais, participei como bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID/UFAM subprojeto de Artes visuais, neste programa realizei atividades na Escola Municipal Vicente de Paula, entre estas atividades estava a produção de animações com técnica tradicional e em *stop motion* feitas pelos alunos do nono ano do ensino fundamental com orientação dos bolsistas e supervisão da professora de Artes da escola. Eu, como bolsista do programa, auxiliei e orientei a produção de várias animações dos alunos, e através dessa experiência notei como a animação é uma forte ferramenta no ensino-aprendizagem da Arte.

Paralelamente às atividades realizadas na Escola Municipal Vicente de Paula, através do PIBID/UFAM subprojeto de Artes visuais, realizei a produção de mais uma animação, esta por sua vez retratava a obra Guernica de Pablo Picasso, dando movimento aos personagens e elementos presentes na pintura, e sequencialmente apresentando a figura do próprio Pablo Picasso fazendo um relato sobre a obra. Com a orientação do professor Dr. Francisco Filho, esta animação foi elaborada com ferramentas mais dinâmicas e eficazes como o CorelDRAW. A animação apesar de ainda ter ficado com um aspecto simples, foi uma experiência satisfatória com a Arte da animação. Posteriormente publiquei a mesma na plataforma de streaming Youtube, e atualmente já conta com dez mil visualizações.

Figura 3 – Animação Guernica



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2024)

Ainda em 2014, nos dias 13 e 14 de novembro, participei do evento I META-ARTE/PIBID 2014, realizado pelo Subprojeto de Artes Visuais do PIBID/UFAM e teve como temática principal a experimentação de inovações metodológicas no ensino da Arte na escola fundamental, em que pude ministrar uma oficina de animação, com técnica tradicional em mesa de luz, em que os participantes, que, em sua maioria, eram alunos da universidade, puderam ter a experiência de animar desenhos inspirados em obras de Arte, prática semelhante às atividades realizadas com os alunos do nono ano, que me permitiu vivenciar a prática da docência dentro desta temática com um público diferente.

Considero todo o meu período de participação no PIBID/UFAM, uma experiência transformadora, que me aproximou mais ainda da Arte da animação e me mostrou como ela trás benefícios para a educação, como é uma ferramenta potente e uma fonte infindável de criatividade que aproxima o aluno da tecnologia. Trabalhar neste programa foi um período de grande oportunidade, pois por meio do PIBID/UFAM, criei esse olhar apaixonado por essa Arte e me inspirei para utilizá-la nas minhas aulas.

FORMAÇÃO E ATUAÇÃO NA ARTE-EDUCAÇÃO

Sou graduada em Licenciatura em Artes Visuais pela Universidade Federal do Amazonas desde 2015, em 2014 prestei concurso para a Secretaria de Estado de educação – SEDUC/AM, mas a posse foi realizada em 2016, a partir de então comecei a atuar como arte-educadora com turmas de ensino fundamental e médio na Escola estadual Waldocke Fricke de Lyra 3º CPM.

Dentre os conteúdos que ministro em sala de aula, a animação se faz presente no planejamento curricular do oitavo e nono ano do ensino fundamental, em que contextualizo mostrando aos alunos a história do surgimento da animação e os diferentes tipos de técnica de animação, ensino o processo de produção de animação em *stop motion*, técnica esta que adapto de forma que necessite de recursos mais simples e acessíveis aos alunos, e assim os alunos tem como trabalho para obtenção de nota a produção de uma animação em *stop motion* feita em equipe. É determinada uma temática para as animações que deverão ser produzidas,

a partir daí eu os oriento e verifico todo processo de realização desta atividade, ao final apresento para as turmas as animações criadas pelos alunos, os mesmos ficam motivados quando veem o que foram capazes de produzir. É uma experiência transformadora.

Em, 2017 tive a oportunidade de realizar uma oficina de animação em *stop motion* para alunos de todas as séries da escola Estadual Waldocke Fricke de Lyra, na Semana Científica de Atividade Interdisciplinar: a importância das áreas de conhecimento. Esta oficina foi feita em dois horários: pela manhã, com alunos do nono ano do ensino fundamental com alunos da primeira, segunda e terceira série do ensino médio, e pela tarde com alunos do sexto, sétimo e oitavo ano do ensino fundamental. A oficina durou uma semana, no primeiro dia contextualizei sobre a Arte e história da animação, no segundo, terceiro e quarto dia os alunos fizeram a produção de animações, em que os personagens e elementos dos cenários eram feitos principalmente com massinha de modelar e a edição feita no programa *Movie Maker*. No quinto e último dia da oficina nós realizamos uma mostra aberta ao público da escola (alunos, professores e demais funcionários) em que todas as animações criadas na oficina foram apresentadas em pequenas sessões.

Figura 4 – Alunos da oficina de animação 2017

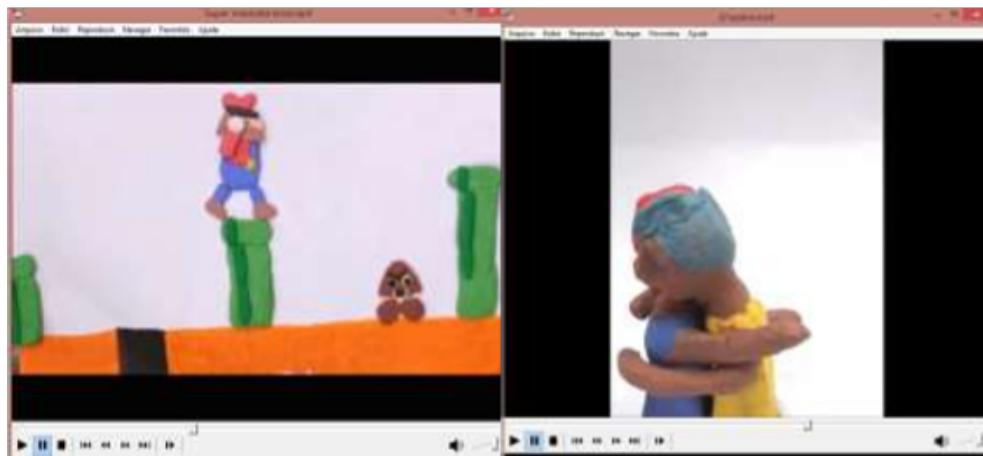


Fonte: Acervo pessoal da Autora (2024)

As animações criadas pelos alunos durante a oficina ficaram extraordinárias e o resultado foi impressionante e muito satisfatório, tanto para mim quanto para os alunos.

A cada ano continuo tornando a animação uma ferramenta fortemente presente em minhas aulas e uma forma de expressão lúdica e voltada para atuais tecnologias, visto que novos recursos surgiram ao longo dos anos, e hoje é possível fazer animações até mesmo através do celular, e com meus alunos tento explorar esses recursos e diversas possibilidades de produzir Arte e animação.

Figura 5 – Animações produzidas por alunos da oficina 2017



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2024)

Com o ingresso no mestrado em Artes, essa paixão pela animação ganhou ainda mais sentido e profundidade. Minha pesquisa investiga como a linguagem da animação pode desenvolver competências e habilidades socioemocionais e cognitivas em estudantes do ensino básico, em consonância com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), visando tornar os alunos protagonistas de seu aprendizado e capazes de se expressar de forma crítica e criativa. Em 2024, durante minhas aulas de Arte com turmas do 8º ano do Ensino Fundamental na escola em que atuo, realizei uma oficina prática de animação em stop motion, utilizando a técnica de *claymation*. Foi uma experiência marcante, na qual os alunos, em equipe, criaram quatro animações fazendo releituras de obras de Arte consagradas: O Beijo, de Gustav Klimt; O Grito, de Edvard Munch; Menina com Brinco de Pérola, de Johannes Vermeer; e Abaporu, de Tarsila do Amaral.

Figura 6 – Produzindo um frame na oficina de 2024



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2024)

A cada etapa da oficina, eu via nos alunos não só o envolvimento com a produção artística, mas também o desenvolvimento do trabalho em grupo, da escuta, da criatividade e do senso crítico. Essa vivência foi, para mim, uma confirmação do quanto a animação pode ser

uma ferramenta potente no processo educativo e uma linguagem capaz de transformar o cotidiano da sala de aula em um espaço vivo de criação, reflexão e crescimento coletivo.

RESUMO

Nosso trabalho tem como objetivo elaborar uma proposta de oficina de animação digital em *stop motion* nas aulas de arte do ensino fundamental II e demonstrar como os processos de criação na arte da animação, mediados por ferramentas tecnológicas, podem contribuir para o desenvolvimento de competências socioemocionais e habilidades na disciplina Arte no ensino fundamental, favorecendo aprendizagens significativas e o desenvolvimento integral dos estudantes. A metodologia adotada é a *Design-Based Research* – DBR, ou Pesquisa Baseada em Design. Essa abordagem se destaca no campo da educação, especialmente na integração de teoria e prática, pois busca de forma flexível criar, testar e refinar intervenções em contextos educacionais. Como pesquisa exploratória, busca analisar o cenário do ensino de Arte em uma escola pública de Manaus e verificar a contribuição da animação integrada às tecnologias, ao mesmo tempo em que propõe intervenções pedagógicas capazes de estimular e melhorar o desempenho dos estudantes. O estudo ancora-se nos conceitos de animação, tecnologia, ensino de Arte, competências e habilidades, reafirmando sua relevância para a prática educativa contemporânea e evidenciando a necessidade de metodologias criativas e inovadoras no contexto escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Animação, tecnologia, ensino, competências e habilidades.

ABSTRACT

Our work aims to develop a proposal for a digital stop-motion animation workshop in elementary school art classes and demonstrate how creative processes in animation, mediated by technological tools, can contribute to the development of socio-emotional competencies and skills in the art discipline in elementary school, fostering meaningful learning and the comprehensive development of students. The methodology adopted is Design-Based Research (DBR). This approach stands out in the field of education, especially in its integration of theory and practice, as it seeks to flexibly create, test, and refine interventions in educational contexts. As exploratory research, it seeks to analyze the art teaching landscape in a public school in Manaus and verify the contribution of animation integrated with technology, while proposing pedagogical interventions capable of stimulating and improving student performance. The study is anchored in the concepts of animation, technology, art teaching, competencies, and skills, reaffirming their relevance to contemporary educational practice and highlighting the need for creative and innovative methodologies in the school context.

KEYWORDS: Animation, technology, teaching, skills and abilities.

SUMÁRIO

MEMORIAL	10
FORMAÇÃO E ATUAÇÃO NA ARTE-EDUCAÇÃO.....	12
RESUMO	16
1. INTRODUÇÃO	19
2. METODOLOGIA E PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	20
2.1. REVISÃO DA LITERATURA	22
2.2. COLETA DE DADOS E O DIAGNÓSTICO INICIAL.....	22
2.3. SEQUÊNCIA DIDÁTICA.....	24
3. MARCO TEÓRICO	25
3.1. ANIMAÇÃO EM STOP MOTION	26
3.2. A TÉCNICA CLAYMATION.....	28
3.3. ANIMAÇÃO DE STOP MOTION COMO FORMA DE ENSINO EM ARTE.....	30
3.4. CONEXÃO ENTRE O ENSINO DE ARTE E A ANIMAÇÃO DIGITAL.....	31
4. OFICINAS DE ANIMAÇÃO EM STOP MOTION	33
4.1. OFICINA I.....	33
4.1.1. AULA 01 - CONCEITOS BÁSICOS E A HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO	34
4.1.2. AULA 02 - PRÉ-PRODUÇÃO DE ANIMAÇÕES.....	35
4.1.3. AULA 03 - DIGITALIZAÇÃO FOTOGRÁFICA	36
4.1.4. AULA 04 - PÓS-PRODUÇÃO DE ANIMAÇÕES	38
4.1.5. AULA 05 - EXIBIÇÃO DAS ANIMAÇÕES.....	38
4.1.5.1. ANIMAÇÃO EM STOP MOTION DA OBRA ABAPORU	39
4.1.5.2. ANIMAÇÃO EM STOP MOTION DA OBRA MOÇA COM BRINCO DE PÉROLA	40
4.1.5.3. O BEIJO	40
4.1.5.4. O GRITO	41
4.1.6. AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS DA "OFICINA I – STOP MOTION".....	41
4.1.7. RELAÇÃO ENTRE A OFICINA DE STOP MOTION E AS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DA BNCC.....	45
4.2. OFICINA II - ANIMAÇÃO EM STOP MOTION COM TEMÁTICA AMAZÔNICA.....	48

4.2.1.	AULA 01 - CONCEITOS BÁSICOS E ESCOLHA DA TEMÁTICA.....	50
4.2.2.	AULA 02 - PRÉ-PRODUÇÃO (PESQUISA E STORYBOARDS)	51
4.2.3.	AULA 03 - APRESENTAÇÃO E CORREÇÃO DOS STORYBOARD'S.....	54
4.2.4.	AULA 04 - DIGITALIZAÇÃO FOTOGRÁFICA	55
4.2.5.	AULA 05 - PÓS-PRODUÇÃO.....	56
4.2.6.	AULA 06 - ENTREGA E AVALIAÇÃO DAS ANIMAÇÕES.....	59
4.2.7.	AULA 07 - EXIBIÇÃO DAS ANIMAÇÕES E REFLEXÃO FINAL	60
4.3.	AVALIAÇÃO DA OFICINA	61
5.	OFICINA DE STOP MOTION ONLINE	63
6.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	66
7.	REFERÊNCIAS.....	68

1. INTRODUÇÃO

Desenvolver estratégias pedagógicas para os diversos contextos do ensino de arte tem se transformado em um grande desafio, nesse cenário diverso, a criação da animação com ferramentas digitais nas aulas de arte tem se mostrado uma excelente estratégia pedagógica para despertar e valorizar as competências digitais dos alunos do ensino fundamental. Oliveira (2022) destaca que: “hoje podemos encontrar crianças que em poucos anos já dominam celulares e tablets, utilizam aplicativos e softwares, com muita facilidade. Existe um mundo tecnológico que cerca os nativos digitais e isso reflete também na sala de aula”. Esse cenário evidencia a fusão entre tecnologia e educação, que também impacta a educação artística, pois “as relações entre arte, tecnologias contemporâneas e educação imputam a necessidade de uma abordagem da educação para a Cultura Visual, que busque tanto o diálogo como o desenvolvimento do pensamento autônomo e da consciência crítica” (Souza, 2015, p. 101).

A partir dessa realidade, surge a questão central do nosso trabalho: como as animações digitais podem ser utilizadas como ferramenta pedagógica eficaz no desenvolvimento de competências socioemocionais e cognitivas em alunos do ensino fundamental, e quais mecanismos de mediação influenciam esse processo?

O objetivo geral é desenvolver uma estratégia didática que utilize a animação digital em *stop motion* nas aulas de arte do ensino fundamental, demonstrando que os processos de criação na arte da animação, mediados por ferramentas tecnológicas, podem contribuir para o desenvolvimento de competências socioemocionais e habilidades no componente curricular de Arte no ensino fundamental II, conforme previsto na BNCC, a qual estabelece que essa área deve se articular com as competências gerais da Educação Básica e as competências específicas da área de Linguagens., garantindo aos alunos o desenvolvimento de competências específicas, tais como: “[...] desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes” (Brasil, 2017, p. 197-198).

Com base nessas diretrizes, nosso trabalho busca desenvolver e observar competências como criatividade, imaginação, autoconfiança, colaboração, resiliência, empatia, autocontrole, comunicação eficaz, pensamento crítico e reflexão, que dialogam diretamente com as propostas da BNCC. Por isso, buscamos: investigar de que maneira as animações digitais contribuem para o desenvolvimento de competências; analisar os mecanismos de mediação que influenciam o processo de aprendizagem; e avaliar o potencial dessa linguagem como recurso pedagógico capaz de transformar a realidade circundante.

Esse trabalho está em desenvolvimento na Escola Estadual Waldocke Fricke de Lyra, situada na zona oeste de Manaus, na comunidade Parque São Pedro. A escolha se deu por ser o nosso local de atuação no ensino de Arte desde 2016. A instituição, além de concentrar muitas turmas do ensino fundamental, foco deste estudo, também se destaca por seu porte, configurando-se como uma das maiores escolas da capital do Amazonas em número de alunos.

O foco principal desse trabalho está no desenvolvimento das competências cognitivas e socioemocionais, observadas no contexto da oficina e relacionadas ao ensino de Arte, delimitando assim o escopo investigativo. Nesse sentido, nossa proposta busca fundamentar-se nos princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento normativo que define

os conhecimentos, competências e habilidades essenciais que todos os estudantes da Educação Básica têm direito de desenvolver (Brasil, 2017).

No que se refere ao ensino de Arte, a BNCC propõe sua inserção na área de Linguagens, ao lado de outras competências específicas. A presença das tecnologias é enfatizada, como na competência específica número cinco, que afirma a importância de “mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística” (Oliveira, 2022, p. 20). Dessa forma, o documento orienta que o ensino de Arte deve dialogar com a pluralidade de linguagens e meios, incorporando produções culturais contemporâneas, como o cinema e a arte multimídia, campo em que se insere a animação (Brasil, 2017, p. 198).

Sendo assim, o uso de tecnologias digitais, em especial a linguagem da animação, configura-se como estratégia pedagógica inovadora, capaz de integrar diferentes áreas do conhecimento, favorecer aprendizagens significativas e estimular competências tanto cognitivas quanto socioemocionais. A produção de animações oferece um espaço criativo, colaborativo e investigativo, no qual os estudantes podem se expressar artisticamente e construir narrativas próprias.

A prática da animação coloca o aluno como protagonista do processo educativo, estimulando resolução de problemas, trabalho em equipe, escuta ativa e diálogo. No plano pedagógico, as animações digitais podem mediar a aprendizagem por meio de diferentes estratégias, como a contação de histórias com temáticas socioemocionais, a simulação de situações reais, a criação de personagens que representem valores humanos e sociais, além da integração com outras disciplinas do currículo escolar. Quando utilizadas de forma intencional, essas estratégias fortalecem o vínculo entre conhecimento escolar e vida cotidiana.

É importante considerar ainda que o processo de aprendizagem mediado por tecnologias digitais envolve diferentes mecanismos, como interatividade, visualização de conceitos, construção de narrativas, personalização da experiência e modelagem de comportamentos e atitudes. Esses mecanismos, articulados ou isolados, favorecem a aprendizagem por descoberta e ampliam o engajamento dos estudantes.

Em síntese, ao articular os fundamentos da BNCC com as potencialidades das tecnologias digitais, este trabalho busca oferecer subsídios teóricos e práticos para propostas pedagógicas significativas, integradoras e comprometidas com a formação plena dos estudantes do ensino fundamental.

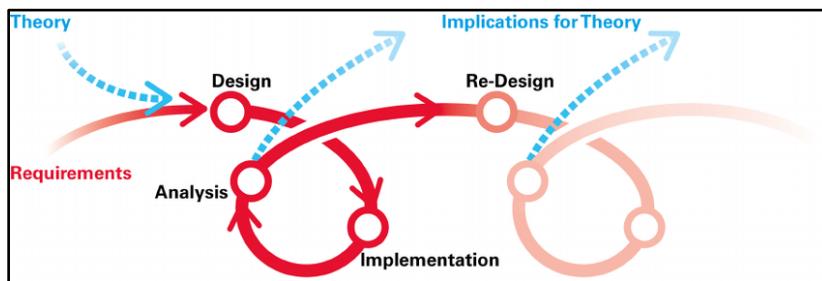
Nessa direção, o uso das animações digitais é compreendido como mediação didática que estimula engajamento, protagonismo e a construção de aprendizagens significativas.

2. METODOLOGIA E PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Na perspectiva de desenvolver uma solução prática para sala de aula, isto é, um recurso didático capaz de trabalhar e desenvolver habilidades criativas, integrando arte, tecnologia e inovação, e que fosse replicável em outros cenários educativos, lançamos mão da metodologia *Design-Based Research* – DBR ou pesquisa baseada em estruturação e desenvolvimento, que consiste em uma abordagem cujo objetivo principal é investigar e propor soluções educativas para uma diversidade de cenários de aprendizagem replicáveis. (Pereira; Pereira, 2020) destacam que a DBR, embora tenha apenas emergido nas últimas décadas, procura soluções inovadoras no âmbito da educação e investiga para intervir em contextos concretos de

aprendizagem. Somado a isso, a metodologia se apoia na ideia de intervenção que atrela teoria e prática na construção de uma avaliação pedagógica genuína em ciclos de *redesign*.

Figura 7 – Estágios ou fases da Design-Based Research – DBR



Fonte: Elaborado por *Fraefel (2014)* DOI:10.13140/RG.2.1.1979.5925

Adotou-se ainda uma abordagem qualitativa, pelo fato de que as práticas educativas e artísticas, especialmente no contexto da animação em *stop motion*, envolvem processos subjetivos, criativos e sociais que não podem ser captados de forma adequada apenas por números ou estatísticas. Gil (2002) ressalta que uma abordagem qualitativa é sempre indicada quando o objetivo também é compreender significados, interpretações e percepções dos sujeitos em relação a uma experiência vivida.

Nesse sentido, nosso trabalho busca compreender como uma determinada intervenção se contextualiza e quais os impactos dessas práticas no contexto escolar e consequentemente como os alunos reagem; uma vez que uma abordagem qualitativa permite perceber aspectos subjetivos, permitindo uma interpretação mais ampla, extrapolando abordagens centrada exclusivamente em dados objetivos (Gil, 2002). Considerando, portanto, a complexidade das práticas pedagógicas, valorizando os significados atribuídos pelos sujeitos e suas experiências, considerando saberes pretéritos, populares e presentes no cotidiano dos estudantes, especialmente na sua vivência cultural, comunitária e artística, reconhecendo-os como ponto de partida para a construção do conhecimento escolar sistematizado.

Outro aspecto metodológico que se agregou no primeiro momento do trabalho é a pesquisa exploratória, voltada para o levantamento inicial de informações sobre o tema da animação no ensino de Artes Visuais, bem como para o reconhecimento do contexto escolar e das necessidades específicas dos estudantes. Essa etapa inicial teve como foco compreender o ambiente educacional, os recursos disponíveis, os perfis dos alunos e os conhecimentos prévios relacionados à linguagem da animação e ao uso de tecnologias digitais.

Nessa mesma perspectiva Lösch, Rambo e Ferreira (2023) pontuam dizendo que “o principal objetivo da pesquisa exploratória é conhecer o fenômeno estudado tal como ele se apresenta ou acontece no contexto em que está inserido” e seguem dizendo,

[...] enquanto o enfoque qualitativo permite melhor compreensão do comportamento humano e do contexto social, a pesquisa exploratória permite, nesse processo, que o pesquisador conte com os dados qualitativos de forma sistêmica, com uma compreensão ou interpretação detalhada da ação ou atividade analisado. (Lösch; Rambo; Ferreira, 2023)

2.1. REVISÃO DA LITERATURA

Por meio da pesquisa bibliográfica, com a análise de materiais escritos como livros, artigos acadêmicos, teses e dissertações relacionados aos temas da animação, das tecnologias digitais na educação, foi possível montar um escopo teórico importante e essencial para embasar teoricamente a intervenção pedagógica e ampliar o entendimento sobre as contribuições da Arte e da tecnologia na formação dos sujeitos estudados:

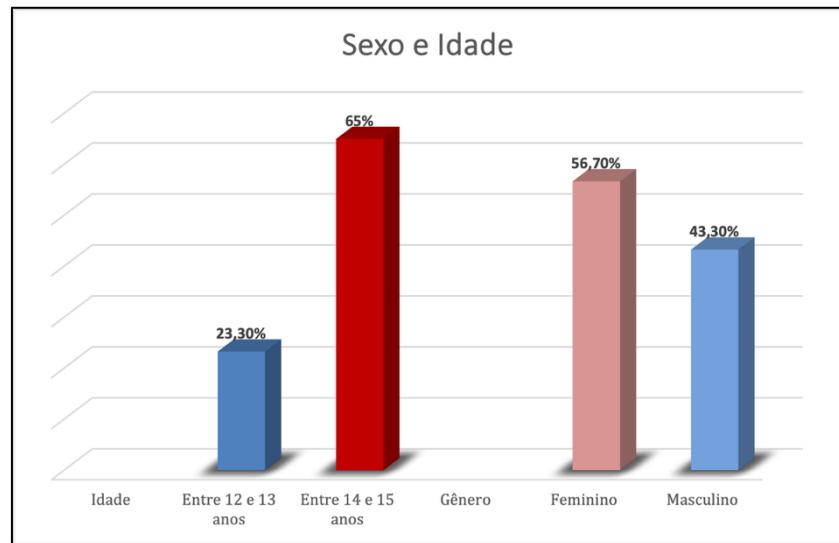
A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais: filmes e televisão. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas.(MARCONI; LAKATOS, 2003)

2.2. COLETA DE DADOS E O DIAGNÓSTICO INICIAL

A coleta de dados se inicia com a elaboração de um questionário desenvolvido no *Google Formulários* considerando algumas variáveis identitárias e caracterização socioeconômica com perguntas de múltiplas escolhas. O questionário foi encaminhado aos estudantes por meio do sistema GR8 Gestão, plataforma institucional adotada pela Escola Estadual Waldocke Fricke de Lyra, que permite o gerenciamento online de informações acadêmicas e administrativas, como matrícula, notas, frequência e comunicados escolares.

O questionário foi aplicado exclusivamente a estudantes do 8º Ano do Ensino Fundamental. Nossa intenção foi identificar e conhecer as características do público com o qual iríamos desenvolver nossa ação interventista, por isso definimos algumas variáveis que consideramos importantes, como idade, sexo, renda, disponibilidade tecnológica e acesso à internet. De início, identificamos que a faixa etária predominante foi a que está entre 12 e 13 anos, idades típicas dos cursistas do 8º Ano do Ensino Fundamental; a maioria é do sexo feminino e representaram 56,70% dos entrevistados. (Gráfico 1).

Gráfico 1 - Idade e Sexo



Fonte: Elaboração da Autora (2025)

O questionário nos demonstrou ainda que a escola recebe, na série com a qual foi aplicado o questionário, estudantes de diferentes zonas da cidade em maior ou menor grau. Duas zonas foram predominantes: Norte, representada por 48% dos estudantes, seguida pela Oeste com 34% dos estudantes (Gráfico 2).

Gráfico 2 – Local de residências dos estudantes por Zonas da Cidade



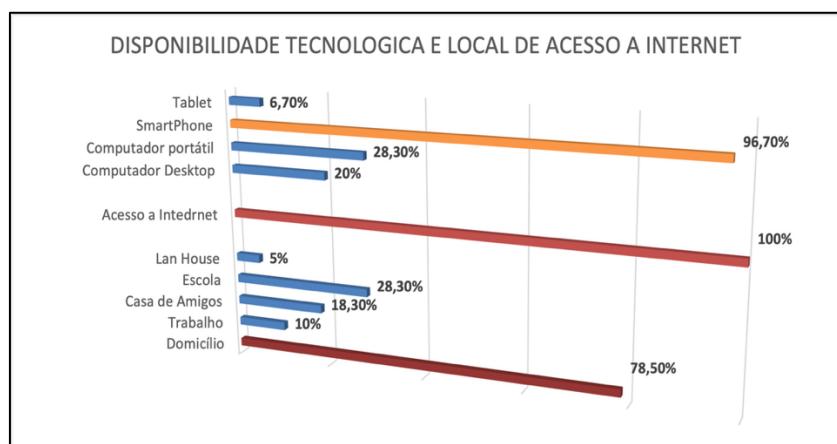
Fonte: Elaboração da Autora (2025)

Perguntados sobre a situação familiar, 91,7% dos entrevistados vivem com os pais e apenas 8,3% moram com parentes. Sobre a renda familiar mensal, obtivemos as seguintes respostas: 30% tem renda *per capita* familiar mensal de até cinco salários-mínimos; na sequência, com 31,7%, aparece aqueles que têm renda *per capita* familiar mensal de dois salários mínimos; 28,3% são aqueles cuja renda *per capita* familiar mensal é de apenas um salário mínimo; por fim, 8% afirma que a renda *per capita* familiar mensal é menos de um

salário mínimo, ao passo que 2% afirmou ter renda *per capita* familiar mensal maior que dez salários mínimo.

Sobre a disponibilidade de tecnologia, obtivemos os seguintes dados: 100% dos entrevistados possui acesso à internet; conectam-se por meio de diferentes redes: 78,5% possuem conectividade em seus domicílios; 5% permanece conectado e utiliza redes de internet de *Lan House*; 28,30% na escola; 18,30% na casa de amigos e 10% no trabalho. (Gráfico 3)

Gráfico 3 – Disponibilidade tecnológica



Fonte: Elaboração da Autora (2025)

2.3. SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Essa etapa envolveu a elaboração, aplicação e análise de uma sequência didática alinhada à BNCC. Desta forma aplicamos uma oficina de animação em stop motion, com foco na construção de aprendizagens significativas, na valorização da expressão artística e na promoção de uma formação integral dos estudantes. Assim, a pesquisa não se limitou ao levantamento inicial, mas avançou para uma intervenção prática, permitindo observar os efeitos dessa proposta no processo de ensino-aprendizagem.

Pesquisa de campo é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles. (Marconi; Lakatos, 2003, p. 186)

A técnica escolhida foi o *stop motion*, na vertente *claymation*, que utiliza massinha de modelar como material base para criação dos personagens. Durante as oficinas, os alunos participaram ativamente da criação de roteiros, cenários e animações, utilizando recursos tecnológicos acessíveis, como celulares e aplicativos gratuitos.

Durante a oficina, buscou-se desenvolver as competências e habilidades socioemocionais e cognitivas previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o componente Arte no Ensino Fundamental, por meio da articulação entre teoria e prática, da valorização das expressões artísticas e culturais, e da experimentação com linguagens

audiovisuais. Ao final, foram observadas e analisadas as competências desenvolvidas pelos alunos, com base nos registros, produções visuais e rodas de conversa realizadas após a exibição das animações.

A pesquisa assumiu um caráter descritivo, ao apresentar os dados e resultados obtidos na fase exploratória. Foram identificadas e analisadas as características do processo educativo de animação, a partir de observações sistemáticas realizadas durante as oficinas, com o intuito de compreender o engajamento dos estudantes, os desafios enfrentados e as transformações percebidas ao longo das atividades (Gil, 2002).

3. MARCO TEÓRICO

A animação é um produto artístico pertencente ao campo de linguagem das Artes Visuais que trabalha a visualidade em movimento, utilizando-se de meios analógicos e digitais para fomentar visualmente expressões de mobilidade de imagens artisticamente criadas. “O termo animação tem origem no verbo latino *animare*, que significa "dar vida a algo" (Lucena Júnior, 2005, citado por Buccini; Ribeiro, 2016)

Desde a Pré-História, a humanidade demonstra interesse em contar histórias por meio de imagens com aparência de movimento. Ao longo do tempo, diferentes formas de animar essas imagens foram sendo desenvolvidas, resultando na criação de diversos meios, técnicas e dispositivos voltados à produção de animações. Dentre os meios de fazer imagens animadas, há o uso do fogo pelo homem pré-histórico, que o utilizou para dar a ilusão de movimento às pinturas das cavernas através da luz e sombra, e a lanterna mágica Rodrigues, 2019) criada por Athanasius Kircher no ano de 1645.

A lanterna mágica era um objeto que consistia em uma caixa de madeira com lentes e espelhos pelos quais se refletia uma imagem pintada que, de forma ilusionista, projetava-se e se movimentava, como resultado de uma ilusão óptica. Foi o aparelho inventado por Kircher o meio usado em 1794 pelos cientistas e artistas Paul Philidor e Ettienne Gaspard Robert, na cidade de Paris, para apresentar o primeiro produto de cinema com a Arte animada, (Rodrigues, 2019) um espetáculo com projeção e movimento ilusório de imagens de pinturas chamado “Fantasmagorie”.

A partir do aparelho de Kircher no século XVII, o interesse pela imagem em movimento aumentou, interesse que desencadeou o surgimento de demais recursos ópticos para a criação de animações e do aprofundamento científico sobre a compreensão da percepção óptica e cognitiva da imagem em movimento pelo cérebro. Dentre outros meios construídos com a finalidade de animar imagens, citamos ainda o taumatoscópio, invenção de 1825 e o fenaquistoscópio, desenvolvido por volta de 1828, (Rodrigues, 2019). Tanto o taumatoscópio como o fenaquistoscópio se tratavam de dispositivos que se utilizavam de efeitos e processos analógicos para criação da imagem animada.

Na virada para o século XX a animação de tornou uma arte autônoma, principalmente a partir de esforços e o trabalho de artistas como Emile Cohl (1906) e Winsor MacCay (1907), que desenvolveram uma arte animada com proposições estéticas, de enredo e histórias que se tornaram próprias desta arte, e que se popularizaram e geraram empatia do público pela estética e personagens apresentados nas animações:

Neste período inicial da história da animação, dois artistas tiveram lugar de destaque devido às contribuições de suas produções artísticas: Émile Cohl e Winsor McCay. A partir da base desenvolvida por Cohl, que foi de grande importância, McCay surge como novo expoente capaz de elevar o nível artístico destas obras cinematográficas e impulsionar o seu desenvolvimento enquanto arte autônoma. (Melo, 2019, p. 40)

Historicamente, a animação desenvolve e aprimora seus processos unida ao crescimento das tecnologias de mídia e da indústria cinematográfica, cujos processos produtivos se intensificaram em meados do séculos XX. É neste período, inclusive, que surgem na indústria cultural os primeiros estúdios de animação, nos quais novas técnicas e ferramentas, como o uso de computadores, começaram a operar, fazendo com que, a partir de então, a arte da animação se estabelecesse na cultura como um meio de arte e mídia potente e popular, (Barbosa Jr., 2005), como um dos contribuintes da potência que os estúdios de criação da Arte animada representam a partir do século XX, citamos o empresário e artista animador Walt Disney. Melo (2019) comenta:

Walt Disney (como ficou posteriormente conhecido) compilou os conhecimentos artísticos adquiridos até então pelos animadores e elaborou o seu próprio método de fazer desenhos animados. Futuramente, ele viria a se tornar um ícone na história da animação, tendo contribuído com uma extensa lista de filmes que trouxeram várias inovações técnicas e estéticas, sendo considerados hoje clássicos do cinema. (Melo, 2019)

Walt Disney foi um dos produtores de animação que vieram a contribuir incisivamente para o favorecimento da linguagem estética da animação e a sua popularização ao redor do mundo.

3.1. ANIMAÇÃO EM STOP MOTION

A animação em *stop motion* é uma técnica do cinema em que o movimento é construído a partir de várias fotos tiradas de um objeto, cada uma com uma pequena mudança na posição. Quando essas imagens são exibidas em sequência, elas dão a impressão de movimento contínuo. Isso acontece porque nosso olho e nosso cérebro juntam essas imagens separadas e as percebem como uma única ação em movimento, esse fenômeno é chamado de persistência retiniana ou persistência da visão:

Tecnicamente falando, o Stop Motion só é compreendido como movimentação pelo fenômeno da persistência retiniana. Ela provoca a ilusão no cérebro humano de que algo se move continuamente quando existe em média uma passagem de 15 quadros por segundo. Na verdade, o movimento desta técnica cinematográfica nada mais é que uma ilusão de ótica. (Almeida, 2015, p.)

Trata-se de uma das técnicas de animação mais antigas. Ela surgiu junto ao desenvolvimento da fotografia e do cinema, em um período em que inventores e cineastas começaram a testar maneiras de registrar e manipular visualmente a passagem do tempo. Purves

(2010, p. 17) inclui Edwin Porter, nos Estados Unidos, que utilizou o *stop motion* para dar vida a camas em *Dream of a Rarebit Fiend* (1906); J. Stuart Blackton animou objetos em *stop motion* para sugerir atividade paranormal numa casa mal-assombrada em *The Haunted Hotel* (1907), bem como Émile Cohl se divertia com fósforos dançantes em *Bewitched Matches* (1913).

Com o avanço da tecnologia, o *stop motion* acabou se firmando como uma linguagem própria dentro do audiovisual. Ele se destaca por usar elementos reais e pela criação manual de cada movimento e ação mostrados na cena.

A técnica exige um planejamento cuidadoso dos movimentos, porque, para criar a sensação de continuidade, cada pequena mudança precisa ser fotografada separadamente. Em produções profissionais, costuma-se trabalhar com 24 quadros por segundo, ou seja, um único segundo de animação pode precisar de vinte e quatro fotos, cada uma mostrando uma pequena alteração na posição do objeto:

Quando assistimos a uma sequência de imagens de um objeto projetado a 12 frames por segundo, nosso cérebro é “enganado”. Como a imagem fica gravada na retina por alguns segundos, o próximo quadro é projetado no exato instante em que o quadro anterior começa a desaparecer de nossa “memória visual”. Este processo causa a sensação de movimento em filmes e animações. Geralmente, cada segundo de uma animação filmada em Stop Motion possui 24 quadros. (Campos; De Araujo Neto, 2021, p. 609).

Como o processo é dividido em muitas fotos, controlar o tempo e o espaço é essencial. A forma como o objeto se move de um *frame* para o outro influencia diretamente a velocidade, o peso, a fluidez e a expressão do movimento. Por isso, princípios clássicos da animação, como antecipação, aceleração, desaceleração, espaçamento das poses e continuidade, também se aplicam ao *stop motion*. No entanto, a técnica exige muito cuidado, porque qualquer pequena mudança na posição, na luz ou no foco pode afetar a fluidez da cena, como enfatiza Matos (2024): “(...) o “stop motion” pode ser particularmente meticoloso devido à necessidade de manipular fisicamente cada elemento entre as fotos.”(p. 15).

A animação em *stop motion* pode ser feita com muitos tipos de materiais, e essa variedade é um dos motivos que tornam a técnica tão rica visualmente. Entre os métodos mais conhecidos estão a animação com massinha (*claymation*), com bonecos que têm estrutura interna, com recortes de papel, objetos do dia a dia e também a *pixilation*, em que pessoas são animadas quadro a quadro. Como explica Mancuso, “o stop motion é uma técnica que consiste na fotografia de quadro a quadro que, exibidos em velocidade normal de projeção, criam a ilusão de movimento. Pode ser feito com bonecos, objetos, pessoas” (Mancuso, 2016, citado por Prado, 2020, p. 12).

Não importa qual material seja usado: o tamanho dos elementos e o nível de detalhes influenciam diretamente no resultado, assim como a necessidade de manter tudo estável durante as fotos. Por isso, o cenário, os objetos e a forma como cada elemento é colocado e fixado precisam ser planejados com cuidado, já que qualquer movimento indesejado pode causar falhas perceptíveis na animação:

Quanto mais fotos forem tiradas e mais sutis forem as mudanças na posição do objeto entre uma foto e outra, maior será a percepção de que o objeto está em movimento natural. A equipe deve ter total domínio do movimento de cada

objeto e cenário, assim, a direção, capacidade criativa e organização de roteiro são essenciais, e determinam o formato final da obra (Campos; De Araujo Neto, 2021, p. 609).

Depois de tirar todas as fotos, começa a etapa de pós-produção. Nessa fase, os quadros são organizados em sequência, as cores são ajustadas, pequenas falhas são corrigidas e fios ou suportes podem ser removidos digitalmente. Como explica Teresinha da Silva, “a pós-produção é a etapa na qual é feita a edição e a organização das tomadas gravadas para a composição das cenas e do vídeo como um todo” (Teresinha da Silva, 2016, p. 37).

É também nesse momento que acontece a sonorização, que pode incluir música, efeitos sonoros ou diálogos sincronizados com as ações da animação.

Com o avanço da tecnologia, o *stop motion* passou a se integrar com ferramentas digitais, o que ajuda a melhorar o resultado sem tirar a essência da técnica. Sobre isso, Matos afirma que “com o passar do tempo, a animação evoluiu ainda mais, incorporando tecnologias digitais que facilitam e aceleram o processo, mas a base estabelecida pelas técnicas tradicionais continua a influenciar o modo como a animação é apreciada e produzida” (2024, p.).

A técnica do *stop motion* é muito ligada ao toque e aos materiais usados, já que tudo é feito manualmente. As pequenas imperfeições que aparecem durante o processo não são erros; na verdade, fazem parte da linguagem da técnica e dão mais expressão, personalidade e um visual único às animações.

Como o *stop motion* e a animação digital se desenvolveram de forma paralela nas últimas décadas, hoje não existe uma competição direta entre elas. Cada uma tem seu próprio espaço e seu público. Como lembra Purves (2008), “existem aqueles que amam o realismo sofisticado e os detalhes do CG, e aqueles que amam a estranheza pura e a natureza tátil do stop motion” (Traldi; Zuanon, 2013).

Essa junção do trabalho artesanal com a linguagem do cinema ajudou a consolidar o *stop motion* como uma forma de expressão importante, tanto para cineastas independentes quanto para grandes estúdios. Mesmo com os avanços do cinema digital, a técnica continua forte por conseguir criar mundos visualmente únicos e narrativas muito envolventes.

3.2. A TÉCNICA CLAYMATION

A *claymation*, ou animação com massa de modelar, é um tipo de *stop motion* que usa materiais maleáveis, como plastilina ou argila sintética, para criar personagens, cenários e objetos animados:

O termo “claymation” ou “clay animation” não tem tradução para o português, e poderia ser traduzido como animação de massinha, embora a tradução da palavra “clay”, seria a rigor, argila. Isso acontece porque “claymation” é uma técnica de stop-motion onde cada objeto animado, quer seja um personagem, ou parte do cenário, é feito de uma substância maleável, sendo a massinha de modelar, o material mais comumente utilizado. Além da massinha de modelar, existe ainda a possibilidade de trabalhar com a argila, ou figuras de arame revestidas de látex. (Stuermer Junior, 2013, p. 60).

A principal característica da *claymation* é a flexibilidade do material, que permite criar expressões variadas, fazer pequenas deformações e ajustar detalhes entre um frame e outro, deixando o movimento mais orgânico. Diferente de outras técnicas que usam estruturas rígidas ou recortes em 2D, a *claymation* facilita a criação de formas volumosas, mutáveis e bem expressivas, o que reforça seu visual artesanal. Historicamente, o uso da massa de modelar na animação aparece já nas primeiras experiências de *stop motion* no início do século XX, quando animadores buscavam materiais que pudessem ser manipulados várias vezes sem perder a forma:

Os primeiros modelos de massa, utilizados para a animação em stopmotion datam na primeira década do século XX, com James Stuart Blackton, para o filme Chew Chew Land (The Adventures of Dollie and Jim, EUA), em 1910, para a Vitagraph Company of America. (Ribeiro, 2009)

Com o passar do tempo, a *claymation* ganhou reconhecimento mundial e passou a ser usada em produções que valorizam a expressividade dos personagens, o humor visual e as transformações que o material permite. Estúdios renomados adotaram essa técnica como parte da sua identidade estética, ajudando a manter viva uma tradição artesanal dentro da animação quadro a quadro:

A partir do emprego desta técnica, filmes de curta e longa-metragem foram realizados com materiais dos mais diversos tipos, tais como massa de modelar ou argila (*claymation*), recortes de papel, bonecos articulados, areia, e até mesmo pessoas (*pixilation*), além da própria natureza, pela representação de mudanças climáticas e temporais (*time-lapse*). Além disso, os efeitos especiais de filmes que foram lançados antes do desenvolvimento da computação gráfica, como King Kong (1933), Star Wars (1977) e Querida, encolhi as crianças (1989), também foram produzidos deste modo.(Traldi; Zuanon, 2013)

Do ponto de vista técnico, a *claymation* exige cuidado na preparação dos modelos, que geralmente têm uma pequena armadura interna de metal para dar estabilidade e permitir movimentos articulados. A combinação de materiais mais rígidos (como arames, esponjas e espumas) com a camada externa de argila torna possível criar movimentos variados, fazer deformações rápidas, mudar expressões quadro a quadro e ajustar o volume dos personagens com precisão. Segundo Teresinha da Silva (2016).

Dentre elas temos o Claymation, traduzida como animação de barro. Essa derivação da técnica foi nomeada pelo seu antecessor Will Viton, que possuía um estúdio de animação onde tinham como especialidade moldes em argila. Apesar do nome, quase não se faz uso do barro; o material utilizado é atualmente a plasticina (massa de modelar), por ter boa maleabilidade e uma paleta de cores muito mais dinâmica. Os personagens, para tornar a movimentação mais verossímil, contam com armações em arame, no sentido de melhor simular as articulações. (Teresinha da Silva, 2016)

Essa possibilidade de transformar a massinha o tempo todo é uma das marcas visuais da *claymation*, já que permite efeitos que seriam difíceis de conseguir com bonecos mais rígidos.

Entretanto, em produções mais simples, dá para usar só a massinha, sem armaduras internas, principalmente quando o movimento é mais limitado ou quando se quer um visual mais artesanal e espontâneo.

A construção dos cenários também é muito importante, porque os personagens de argila precisam interagir com ambientes estáveis durante longas sessões de gravação. Fatores como iluminação, temperatura e o próprio manuseio têm que ser bem controlados, já que o calor, a pressão dos dedos ou pequenas vibrações podem deformar a massinha sem querer e prejudicar o movimento final. Por isso, a técnica exige bastante atenção e cuidado em cada mudança feita de um frame para o outro.

Com o avanço das tecnologias atuais, a *claymation* começou a se misturar com ferramentas digitais em etapas como a pós-produção, a correção de cor, a remoção de imperfeições e a criação de cenários híbridos. Mesmo com essas atualizações, a essência da técnica continua ligada ao trabalho manual e à flexibilidade do material, o que ainda chama a atenção tanto de artistas independentes quanto de grandes estúdios do audiovisual, de acordo com Traldi e Zuanon:

Os filmes Wallace and Gromit¹³ foram, durante muito tempo, os expoentes britânicos no contexto do stop motion e claymation, e continuam a ocupar uma posição relevante neste sentido. Criados na década de 1990, retratam as diversas aventuras de Wallace (um ingênuo inventor apaixonado por queijo) e Gromit (um esperto cachorro com personalidade e inteligência humanas), que vão desde uma viagem à lua até a captura de um coelho gigante. Segundo Peter Lord e Brian Sibley (2004)¹⁴, a riqueza da caracterização e a animação persistentemente constante¹⁵, aprimoraram a animação em argila de forma significante. *The curse of the were-rabbit*¹⁶ (2005) é o primeiro e único longa-metragem da série. O filme evidencia os aprimoramentos técnicos vividos pelo stop motion ao longo dos últimos anos e mantém, ao mesmo tempo, características presentes desde o primeiro curta. (Traldi; Zuanon, 2013, p. 5).

Esse equilíbrio entre tradição artesanal e refinamento tecnológico contribui para a longevidade da técnica, reforçando seu valor cultural, estético e histórico dentro do campo da animação.

3.3. ANIMAÇÃO DE STOP MOTION COMO FORMA DE ENSINO EM ARTE

Uma das grandes vantagens pedagógicas do *stop motion* é sua acessibilidade. Em sala de aula, a técnica pode ser explorada com poucos recursos: um celular com câmera, papel, pequenos objetos, bonecos artesanais e uma superfície para apoio já são suficientes para que os estudantes vivenciem o processo de criação de animações. Esse aspecto torna a técnica particularmente relevante para contextos escolares e projetos educacionais que visam o protagonismo do aluno e a construção ativa do conhecimento:

Por ser uma técnica simples e de grande atratividade, o stop motion proporciona ao aluno maior interesse no aprendizado de Arte. Dessa maneira, podem-se contar histórias do dia-a-dia; elaborar roteiros e cenários; e conhecer técnicas, buscando experiência com a criação e com a análise e fruição do que foi captado durante toda a atividade. (Denadai, 2012, p. 10)

Ao manipular diretamente os elementos que aparecem na tela, o estudante se torna produtor e não apenas consumidor de imagens, desenvolvendo uma compreensão crítica e criativa sobre linguagem audiovisual.

Além disso, a produção em *stop motion* exige planejamento, organização sequencial, divisão de tarefas e definição clara das etapas do processo, tais como construção dos personagens, elaboração do roteiro visual (*storyboard*), definição dos cenários, iluminação, captação das imagens e edição. Essa estrutura processual favorece o desenvolvimento de habilidades ligadas à cooperação, resolução de problemas, raciocínio lógico e pensamento criativo, “Segundo McKenna (2001, p. 7) o conceito de animação “é um meio de contar história e não um exercício técnico no uso de computadores” por isso não envolve somente o domínio de um software, mas um conjunto de competências.”(SCHIRIGATTI & AVRICHIR, 2019, p.36). Trata-se de uma técnica que integra competências artísticas, tecnológicas e sociais, tornando-se um recurso fértil para propostas pedagógicas alinhadas às demandas contemporâneas da educação. De acordo com Rodrigues (2019):

Trabalhar, então, com animação, que é uma arte multimídia, constitui uma oportunidade de explorar os multiletramentos dos sujeitos em formação. O trabalho com Stop Motion é capaz de suscitar a reflexão dos estudantes sobre conteúdos explorados, pois requer estudo da temática e planejamento para a construção do produto. Desse modo, fomenta a pesquisa, exercita o conhecimento e fortalece aprendizados, a partir do inegável avanço das tecnologias, que, sendo adotadas também por professores e educadores, contribui para o letramento. (Rodrigues, 2019, p. 267).

Dessa forma, do ponto de vista histórico e cultural, o *stop motion* também tem relevância para a formação estética dos estudantes, pois permite analisar de que maneira a técnica contribuiu para o cinema e para a animação mundial. Filmes, séries e experimentações artísticas realizadas ao longo do último século demonstram que o *stop motion* não é apenas um recurso técnico, mas uma linguagem com identidade própria, que combina artes plásticas, fotografia, narrativa audiovisual e artes manuais.

3.4. CONEXÃO ENTRE O ENSINO DE ARTE E A ANIMAÇÃO DIGITAL

A animação seja ela tradicional ou digital encontra-se posicionada em nossa cultura de forma bastante sistemática há muito tempo, atualmente tem se potencializado no arcabouço cultural infanto-juvenil, por conta das inúmeras plataformas que distribuem conteúdo audiovisual tais como o cinema, a televisão e a internet e as plataformas de stream: Netflix, Max (antigo HBO Max), Disney+, Amazon Prime Vídeo e Globoplay, etc., gerando empatia por meio de suas histórias, da estética adotada e da apresentação dos personagens; sendo portanto um produto da Arte que perpassa por todos os cenários sociais e educacionais, produzindo cultura, inspirando e persuadindo os usuários, como vemos enfatizado no texto de Giroux:

[...] o significado dos desenhos animados opera em vários registros, mas um dos mais persuasivos é o papel que eles desempenham como as novas máquinas de ensino, como produtores de cultura. Cedo descobri que [...] esses

filmes parecem ao menos inspirar a autoridade e a legitimidade culturais para ensinar papéis, valores e ideais específicos, tanto quanto o fazem os locais mais tradicionais de ensino, como as escolas públicas, instituições religiosas e a família. (Giroux, 2001, p. 89, citado por Esperança; Dias, 2006).

Quando olhamos para Base Nacional Comum Curricular, a BNCC, a Arte da animação nos processos didáticos para o ensino fundamental deve envolver e desenvolver competências e habilidades que se referem à aquisição de repertórios e saberes que devem ser adquiridos na escola:

Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho. (Brasil, 2017, p. 8)

Com relação aos conceitos supracitados, a animação atrela-se de forma subentendida nas indicações que envolvem a cultura cotidiana, a exploração plural de materiais e o uso de tecnologias na educação, como apontado no recorte textual:

As Artes visuais são os processos e produtos artísticos e culturais, nos diversos tempos históricos e contextos sociais, que têm a expressão visual como elemento de comunicação. Essas manifestações resultam de explorações plurais e transformações de materiais, de recursos tecnológicos e de apropriações da cultura cotidiana. (Brasil, 2017, p. 195).

Com relação a cultura cotidiana, a animação popularizada nas mídia digitais, aponta como um caminho uma estratégia didática no ensino de Arte, uma vez que já encontra-se arraigado no entorno da cultura deste público-alvo de nosso trabalho que é o ensino fundamental, coadunando-se com que está prescrito na BNCC (BRASIL, 2017, p.198), “O componente Arte no Ensino Fundamental deve articular manifestações culturais de tempos e espaços diversos, incluindo o entorno artístico dos alunos e as produções artísticas e culturais que lhes são contemporâneas”.

A animação, com sua própria linguagem, pressupõe envolver em seu processo aparatos plurais, além da imagem (obtida a partir de máquinas ou processos manuais), textos, sons e efeitos digitalmente criados que acabam tornando a sua criação na escola um vasto campo de exploração das linguagens, facilitando os intercâmbios da criação, informação, formação e sensibilidade. Ressaltamos que a animação em si mesma não pode deixar de se conceber através do formato multimídia da Arte (MACHADO, 2010) sendo as tecnologias, as facilitadoras da criação, produção e difusão da animação, utilizando-se de dispositivos fixos e moveis, como tablets, smartphones e computadores pessoais e portáteis que facilitem o acesso e a integração dos processos plurais de criação.

O uso das tecnologias educacionais (computador, tablet, smartphone, internet, plataformas digitais) no ensino, fascina os alunos e reconfigura o papel do professor que necessita se adaptar ao novo e compreender que já não é o único portador ou transmissor do conhecimento, mas sim um mediador, no qual o

aluno é o protagonista no processo de ensino e aprendizagem. (Santos; Lima, 2014, p. 288).

Nessa relação entre integração e uso de tecnologias educacionais e o ensino de Arte, a BNCC destaca:

Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações [...] estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade. Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística. (Brasil, 2017, p.198).

Embora sabedores do conceito de tecnologia, no sentido lato, se refira a utensílios e máquinas destinados aos saberes técnicos, conforme definição de Silva e Blanco (1993), na atualidade esse conceito se amplia para um entendimento que vai além das máquinas, pode se dizer que tecnologia é na verdade qualquer produto resultante da relação do indivíduo com seu meio interno e externo. Para Nascimento & Colares (2024) citando Costa (2008) e Moreira *et al.* (2020), as tecnologias têm se flexibilizado e se adaptado aos mais diferentes contextos sociais, inclusive aos hábitos mais privados. “Transforma o cotidiano dos espaços públicos e artísticos, impactando a forma de como a arte se relaciona com as outras áreas do conhecimento. [...] E para os alunos, disponibiliza outras fontes de informação e novas possibilidades de aprendizagem”.

As tecnologias digitais disponíveis para criação artística, segundo Negromonte e Falcão (2016) já se encontram inseridas no cotidiano dos alunos e devem ser por isso mesmo exploradas nas ações de ensino, posto que essas ferramentas são uma realidade e já naturalizada no cotidiano do século XXI. Quando as tecnologias se encontram no cerne da criação artística na escola, estas favorecem a construção de poéticas que auxiliam na aprendizagem, que ampliam sua aplicabilidade educativa e, consequentemente democratizam as produções artísticas nas diferentes linguagens artísticas.

4. OFICINAS DE ANIMAÇÃO EM STOP MOTION

4.1. OFICINA I

O produto que pretendemos apresentar como intervenção pedagógica é uma oficina de animação digital utilizando o *stop motion*, por ser uma técnica simples, de baixo custo, viável e condizente com a realidade de uma escola pública, onde os alunos não dispõem de muitos recursos financeiros para aquisição de materiais e dispositivos tecnológicos mais avançados, o que pode dificultar a realização de uma proposta mais sofisticada.

O *stop motion*, por sua simplicidade e versatilidade, permite a criação de animações utilizando materiais básicos e equipamentos comuns, como smartphones, papel, massinha e objetos do cotidiano, tornando o processo mais inclusivo e prático. Oliveira destaca:

O *Stop Motion* é uma técnica de animação que trabalha em cima dos “frames”, são imagens em sequência, ao serem reproduzidas em velocidade, dão a sensação de movimento, ou seja, quadro a quadro, essas imagens criadas devem ser estabilizadas diante dos nossos olhos por um tempo mínimo suficiente para que possamos registrar, devem estar de forma coerente, pois esse registro que tem a referência fixa e constante para a ilusão de movimento.(Oliveira, 2017, p. 4 e 5)

Considerando a animação com *stop motion*, optamos por trabalhar especificamente com a vertente *claymation* que utiliza a plastilina como matéria prima para a criação dos personagens, isso se deu pelo fato de a plastilina, também conhecida popularmente como massinha de modelar, ser um material acessível e de baixo custo. (Guimarães, 2012) destaca que as massas de modelagem, se constituem num material bastante versátil e largamente utilizado, sobretudo em produções voltadas para o público infantil. Para que a oficina pudesse se encaixar nos horários do componente curricular Arte, dividimos os conteúdos e as atividades em cinco encontros conforme descrevemos a seguir:

4.1.1. AULA 01 - CONCEITOS BÁSICOS E A HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO

Figura 8 – Aula 1 oficina de animação 2024



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2024)

Na primeira aula, promovemos uma apresentação introdutória sobre técnicas de animação, abordando conceitos básicos e a história da animação, desde suas origens até as práticas contemporâneas. Durante a aula, os alunos foram convidados a dialogar sobre seus conhecimentos prévios, compartilhando experiências com animação, tecnologia, dispositivos e aplicativos de edição de vídeo.

Observou-se que, embora a maioria dos alunos nunca tivesse trabalhado diretamente com claymation, alguns demonstravam familiaridade com edição de vídeos e aplicativos voltados à produção audiovisual, principalmente por meio do uso de redes sociais. Além disso,

durante essa primeira aula, foram realizadas atividades práticas curtas, como observar pequenos exemplos de animações frame a frame e discutir os elementos que dão a sensação de movimento.

Essa etapa serviu para sensibilizar os alunos para a lógica do *stop motion*, incentivando a curiosidade e preparando-os para a manipulação dos materiais que seriam utilizados nas próximas aulas, como massinha, papel e objetos cotidianos. Ao final da aula, os alunos já estavam engajados e motivados para iniciar a produção de suas próprias animações, compreendendo os conceitos fundamentais e se familiarizando com a linguagem audiovisual.

4.1.2. AULA 02 – PRÉ-PRODUÇÃO DE ANIMAÇÕES.

Na segunda aula, os alunos foram divididos em grupos para iniciar a produção das animações. Cada grupo escolheu uma obra de Arte clássica como referência (Abaporu, de Tarsila do Amaral; O Grito, de Edvard Munch; A Moça com Brinco de Pérola, de Johannes Vermeer; O Beijo, de Gustav Klimt). Nesta etapa, foram apresentadas noções básicas de roteirização e *Storyboard*, explicando como planejar a sequência de ações e o movimento dos personagens.

Figura 9 – storyboard



Fonte: FREEPIK

O roteiro, nesse contexto, refere-se ao documento que organiza a narrativa da animação em sequência textual, indicando os acontecimentos, os personagens envolvidos e as falas ou descrições necessárias para a construção da história. Já o *Storyboard* constitui a representação gráfica desse roteiro, apresentando, por meio de quadros ilustrados, a sequência das cenas e enquadramentos. Ambos os recursos funcionam como etapas de planejamento fundamentais, pois permitem a visualização prévia da obra, facilitando a organização do processo criativo e a distribuição de tarefas entre os participantes: “O storyboard é a representação visual da história contada para uma sequência de quadros. As ideias começam a tomar forma e são arranjadas de modo que se possa lê-las como a uma história em quadrinhos” (Prado, 2020).

Cada grupo elaborou seu próprio roteiro ou *Storyboard*, definindo as cenas, os movimentos dos personagens e a ordem dos frames para sua animação. Foi solicitado que as

animações fossem curtas, com duração entre 10 e 20 segundos, estimulando os alunos a pensar de forma concisa e criativa. Durante a atividade, os grupos discutiram ideias, decidiram quais elementos da obra de arte reproduzir e como inserir narrativas simples e criativas.

Figura 10 – Aluno criando storyboard



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2024)

Essa fase do trabalho foi caracterizada como etapa de pré-produção, entendida como o momento inicial do processo de criação de uma animação, no qual são definidos os elementos fundamentais da narrativa e da estética da obra. A pré-produção, portanto, configura-se como uma etapa essencial, pois possibilita a visualização antecipada do resultado pretendido, a organização do fluxo de trabalho e a distribuição de funções entre os participantes: “Pré-produção consiste na preparação, planejamento e projeto do vídeo a ser produzido, ou seja, desde a concepção da ideia inicial até a filmagem, que se divide em 4 fases: Sinopse, Argumento, Roteiro e Storyboard.” (Teresinha da Silva, 2016, p. 36).

O papel do mediador consistiu em orientar as escolhas do grupo, esclarecer dúvidas e fomentar a colaboração entre os participantes, de modo a assegurar o envolvimento de todos no processo. Ao término da aula, os grupos concluíram o roteiro ou o storyboard, estabelecendo as condições necessárias para o início da etapa de produção prática. Solicitou-se, ainda, que para a aula subsequente fossem apresentados os cenários e personagens previamente modelados ou em fase de modelagem.

4.1.3. AULA 03 – DIGITALIZAÇÃO FOTOGRÁFICA

A terceira aula demandou a ampliação do tempo de trabalho, previamente negociada com a equipe pedagógica, em virtude da complexidade da etapa de captura das imagens (*frames*) que compõem a animação. Os alunos chegaram à sala com cenários e personagens em estágio de construção e, durante os primeiros momentos da atividade, dedicaram-se a finalizar detalhes que julgavam necessários para a caracterização estética de seus projetos.

Concluída essa preparação, iniciou-se o registro fotográfico quadro a quadro, princípio fundamental da técnica de *stop motion*, que consiste em fotografar pequenas alterações nos elementos em cena para, posteriormente, gerar a ilusão de movimento contínuo:

O Stop Motion é uma técnica de animação que trabalha em cima dos “frames”, são imagens em sequência, ao serem reproduzidas em velocidade, dão a sensação de movimento, ou seja, quadro a quadro, essas imagens criadas devem ser estabilizadas diante dos nossos olhos por um tempo mínimo suficiente para que possamos registrar, devem estar de forma coerente, pois esse registro que tem a referência fixa e constante para a ilusão de movimento.(Oliveira, 2017, p. 4 e 5)

Figura 11 – Digitalização de cenas



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2024)

Cada grupo organizou seus materiais em estações de trabalho, adaptando carteiras, mesas e suportes improvisados para estabilizar os dispositivos de registro (majoritariamente celulares). Algumas equipes realizaram seus frames em 3D, utilizando pequenos tripés de celular para manter a câmera estável enquanto manipulavam os personagens e cenários em pé. Outras equipes optaram pela produção em 2D, posicionando os personagens e cenários sobre uma folha de papel madeira com enquadramento marcado por uma folha de papel A4, fotografados de cima.

Nesse caso, como não havia tripés suficientes nem suporte adequado para esse tipo de enquadramento, improvisou-se: um aluno segurava o celular na posição superior, tentando movimentar-se o mínimo possível para manter a regularidade dos quadros.

Observou-se que as animações realizadas em 2D foram finalizadas mais rapidamente, uma vez que a produção dos personagens nesse formato demandava menos tempo e esforço. Por se apresentarem como figuras planificadas de massinha de modelar, semelhantes a desenhos, esses personagens não corriam o risco de tombar durante a movimentação. Já nas produções em 3D, os personagens assumiam a forma de pequenas esculturas, exigindo maior

cuidado em sua modelagem para que se mantivessem de pé e em equilíbrio, o que prolongava tanto a etapa de construção quanto a de captura das imagens.

Esse contraste entre as duas abordagens evidenciou a diversidade de soluções encontradas pelos alunos diante das condições materiais disponíveis, bem como a capacidade de adaptação e improvisação criativa no processo. Durante toda a execução, os grupos foram incentivados à experimentação, ao trabalho colaborativo e ao desenvolvimento de soluções diante dos desafios técnicos e estéticos, compreendendo que imprevistos poderiam ser transformados em oportunidades de aprendizado e inovação.

4.1.4. AULA 04 – PÓS-PRODUÇÃO DE ANIMAÇÕES

Na quarta aula, os alunos foram introduzidos ao processo de pós-produção de suas animações, utilizando aplicativos de edição de vídeo como ferramentas centrais. O aplicativo prioritário foi o InShot, escolhido por sua interface acessível e intuitiva, que possibilita a organização sequencial dos frames, a definição da duração de cada imagem em milésimos de segundo, a inserção de títulos, créditos, trilha sonora e outros efeitos disponíveis gratuitamente. Embora seja um software de fácil manuseio, cada função necessária foi apresentada detalhadamente, permitindo que todos os estudantes compreendessem como operacionalizar os recursos técnicos de forma consistente.

Observou-se também que algumas equipes optaram pelo uso do aplicativo CapCut, igualmente gratuito e de simples utilização, demonstrando a autonomia dos alunos na escolha de ferramentas que melhor atendiam às necessidades de seus projetos. Durante a aula, foram abordadas estratégias de organização do material, sequenciamento das cenas e consistência visual, ressaltando a importância da atenção aos detalhes para a percepção de movimento e coerência narrativa.

Além do aspecto técnico, a atividade teve relevante caráter pedagógico. Ao manipular os aplicativos, os estudantes desenvolveram competências digitais, como alfabetização midiática, senso estético, percepção temporal e capacidade de planejamento visual. A experiência também reforçou a colaboração e a resolução criativa de problemas, uma vez que os grupos precisaram negociar decisões sobre ritmo, efeitos sonoros, inserção de títulos e créditos, além de adaptar-se às limitações tecnológicas disponíveis.

Essa etapa de pós-produção constituiu, portanto, um momento crucial de reflexão sobre a narrativa audiovisual, consolidando aprendizagens não apenas técnicas, mas também cognitivas, sociais e criativas, ao permitir que os alunos transformassem os frames capturados em animações coesas e comunicativas.

4.1.5. AULA 05 – EXIBIÇÃO DAS ANIMAÇÕES

Após a finalização das animações, na quinta aula, realizou-se um momento de exibição e socialização dos trabalhos na própria sala de aula dos estudantes. Essa apresentação contou exclusivamente com a participação da turma envolvida na oficina, composta pelos alunos do 8º ano 5. Cada grupo teve a oportunidade de apresentar sua produção para os colegas,

compartilhando não apenas o resultado, mas também as estratégias adotadas, as dificuldades enfrentadas e as soluções encontradas ao longo do processo.

A experiência, além de valorizar o esforço coletivo, possibilitou um espaço de diálogo em que os estudantes puderam reconhecer diferentes formas de abordar a criação artística e refletir sobre o potencial formativo do trabalho em grupo. A troca entre os pares reforçou a compreensão de que a realização de animações é significativa mesmo diante de recursos limitados, ressaltando a importância da criatividade, da adaptação e da cooperação.

Vale destacar que essa primeira exibição ocorreu de forma restrita, destinada apenas aos alunos da turma. No entanto, para a segunda etapa da oficina, prevê-se a ampliação desse momento, organizando-se uma mostra aberta a todas as turmas da escola, com o objetivo de socializar mais amplamente as produções e fomentar o reconhecimento do valor pedagógico e artístico da atividade.

Figura 12 – Aula 5 - Assistindo as animações



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2024)

4.1.5.1. ANIMAÇÃO EM STOP MOTION DA OBRA ABAPORU

Figura 13 – ABAPORU



Fonte: <https://qr-code.io/qr-codes>

4.1.5.2. ANIMAÇÃO EM STOP MOTION DA OBRA MOÇA COM BRINCO DE PÉROLA

Figura 14 – MOÇA COM BRINCO DE PÉROLA



Fonte: <https://qr-code.io/qr-codes>

4.1.5.3. O BEIJO

Figura 15 – O BEIJO



Fonte: <https://qr-code.io/qr-codes>

4.1.5.4. O GRITO

Figura 16 – O GRITO



Fonte: <https://qr-code.io/qr-codes>

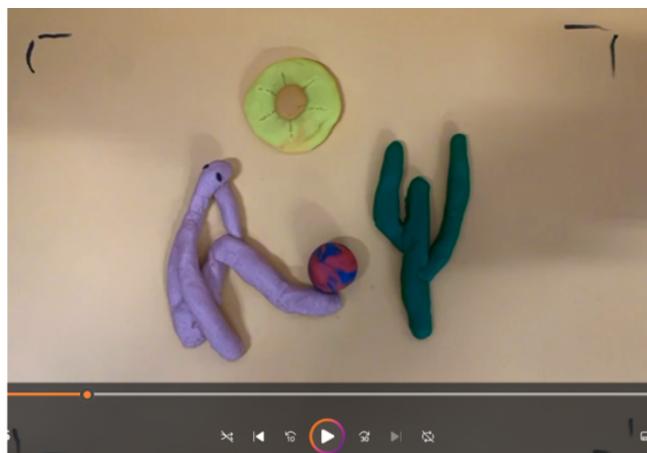
4.1.6. AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS DA “OFICINA I – STOP MOTION”

A oficina de animação em *stop motion* desenvolvida com alunos do 8º ano possibilitou a articulação entre teoria e prática, contribuindo para a consolidação de diversas competências específicas e habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o componente curricular de Arte no Ensino Fundamental.

Inicialmente, ao entrarem em contato com obras de Arte clássicas (Abaporu, de Tarsila do Amaral; O grito, de Edvard Munch; A moça com Brinco de Pérola, de Johannes Vermeer; e O Beijo, de Gustav Klimt), os estudantes puderam ampliar seu repertório estético e simbólico, reconhecendo a Arte como manifestação cultural, histórica e sensível. Essa vivência proporcionou a valorização de práticas artísticas de diferentes tempos, espaços e matrizes culturais, favorecendo o desenvolvimento da competência específica 1:

Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades. (Brasil, 2017, p. 198)

Figura 17 – Frame Abaporu



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2024)

Bem como da habilidade EF69AR01, que propõe a apreciação e análise de obras tradicionais e contemporâneas:

Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.(Brasil, 2017, p. 207)

Na BNCC, as competências específicas descrevem de forma ampla os conhecimentos, habilidades e atitudes a serem desenvolvidos em um componente curricular, enquanto os códigos de habilidades (ex.: EF69AR01) indicam ações mais específicas que o aluno deve demonstrar para alcançar essas competências.

A BNCC utiliza códigos alfanuméricos como EF69AR01 para organizar e identificar as habilidades de forma padronizada. Esses códigos auxiliam na localização rápida e eficiente das habilidades dentro do documento da BNCC, indicando a área do conhecimento, etapa de ensino, faixa etária e a própria habilidade específica.

Entendendo o código EF69AR01:

- EF: Refere-se à etapa de ensino, neste caso, Ensino Fundamental.
- 69: Indica o ano/ciclo, no caso, 6º ao 9º ano.
- AR: Representa a área do conhecimento, neste caso, Arte.
- 01: É o código sequencial da habilidade dentro da área de Arte para essa etapa de ensino.

Ao integrarem a linguagem das Artes visuais ao audiovisual por meio da técnica do *stop motion*, os alunos exploraram as possibilidades expressivas das tecnologias digitais, articulando

elementos visuais como forma, cor, movimento e composição à construção narrativa de suas animações. Essa prática evidencia o alcance da competência específica 2, relativa à compreensão das relações entre linguagens e tecnologias:

Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações. (Brasil, 2017, p. 198)

E também das habilidades EF69AR03 “Analisar situações nas quais as linguagens das Artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.” (Brasil, 2017, p. 207) e EF69AR06 “Desenvolver processos de criação em Artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.” (Brasil, 2017, p. 207), que tratam da experimentação de linguagens integradas e do uso criativo de recursos digitais e materiais diversos nos processos de criação.

A etapa de criação permitiu o exercício da ludicidade, da imaginação e da expressividade, uma vez que os estudantes modelaram personagens com massinha, compuseram cenários e imaginaram novas narrativas a partir das obras escolhidas. Essas experiências contribuíram para a ressignificação dos espaços escolares e da própria função da Arte no cotidiano dos alunos, desenvolvendo, assim, a competência específica 4: “Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.” (Brasil, 2017, p. 198) e as habilidades EF69AR04: “Analisar os elementos constitutivos das Artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.”(BRASIL, 2017, p. 207) e EF69AR05: Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.) (Brasil, 2017, p. 207).

Figura 18 – Modelagem de personagem oficina de 2024



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2024)

O uso de tecnologias acessíveis, como celulares e materiais de baixo custo, possibilitou aos alunos o contato com formas alternativas de produção audiovisual, ampliando o entendimento de que a tecnologia pode ser apropriada pedagogicamente como meio de criação artística. Nesse sentido, observa-se o desenvolvimento da competência específica 5: “Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística”(BRASIL, 2017) e da habilidade EF69AR35: “Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável” (Brasil, 2017), voltadas à apropriação crítica e ética de recursos tecnológicos no campo da Arte.

Foram promovidas reflexões sobre o acesso à produção audiovisual em contextos marcados por desigualdades sociais, bem como sobre os modos de circulação da Arte. Ainda que as produções dos estudantes não tenham adotado um viés crítico no conteúdo narrativo, o processo formativo suscitou discussões que colaboraram para a construção de uma postura mais consciente diante das mediações culturais, em consonância com as competências específicas 6 e 7:

Estabelecer relações entre arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da arte na sociedade. Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas. (Brasil, 2017, p. 198)

Por fim, a realização da oficina em grupos favoreceu a construção coletiva do conhecimento, a negociação de ideias e a valorização das contribuições individuais e coletivas no processo criativo. Tais aspectos contribuíram diretamente para o desenvolvimento da competência específica 8: “Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas Artes” (Brasil, 2017) e da habilidade EF69AR07, que enfatizam a autoria, a criticidade e a colaboração nas práticas artísticas escolares: “Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais” (Brasil, 2017).

Figura 19 – Alunos produzindo animação em grupos na oficina de 2024



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2024)

Em síntese, a oficina de animação em stop motion mostrou-se uma prática pedagógica capaz de integrar Arte e tecnologia, promovendo aprendizagens significativas. A experiência contribuiu para o desenvolvimento de competências cognitivas, socioemocionais e culturais previstas na BNCC, estimulando criatividade, colaboração, autonomia e repertório estético, evidenciando o potencial da prática artística como instrumento formativo no Ensino Fundamental.

4.1.7. RELAÇÃO ENTRE A OFICINA DE STOP MOTION E AS COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DA BNCC

Tabela 1 – Competências e habilidades da BNCC

COMPETÊNCIAS/HABILIDADES DA BNCC	COMO FORAM DESENVOLVIDAS NA OFICINA
Competência específica 1 Explorar, conhecer, fruir e analisar criticamente práticas e produções artísticas e culturais do seu entorno social, dos povos indígenas, das comunidades tradicionais brasileiras e de diversas sociedades, em distintos tempos e espaços, para reconhecer a Arte como um fenômeno cultural, histórico, social e sensível a diferentes contextos e dialogar com as diversidades.	Os alunos pesquisaram, apreciaram e reinterpretaram obras de Arte clássicas, ampliando o repertório cultural e entendendo a Arte como fenômeno histórico e social.

<p>Competência específica 2</p> <p>Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.</p>	<p>Ao integrar Artes visuais e audiovisual com o uso de técnica de <i>stop motion</i>, os alunos vivenciaram práticas interdisciplinares com o uso de ferramentas tecnológicas simples.</p>
<p>Competência específica 4</p> <p>Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.</p>	<p>A criação das animações permitiu a expressão lúdica e imaginativa, com os estudantes inventando novas narrativas a partir das obras de Arte.</p>
<p>Competência específica 5</p> <p>Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística.</p>	<p>Foram utilizados celulares e aplicativos gratuitos para capturar e editar as animações, além do uso de massinha e matérias acessíveis para construção dos personagens e cenários.</p>
<p>Competência específica 6</p> <p>Estabelecer relações entre Arte, mídia, mercado e consumo, compreendendo, de forma crítica e problematizadora, modos de produção e de circulação da Arte na sociedade.</p>	<p>As discussões sobre acesso à tecnologia e produção audiovisual em contextos de desigualdade fomentaram reflexões sobre as formas de circulação da Arte.</p>
<p>Competência específica 7</p> <p>Problematizar questões políticas, sociais, econômicas, científicas, tecnológicas e culturais, por meio de exercícios, produções, intervenções e apresentações artísticas.</p>	<p>A etapa de problematização abordou as desigualdades no acesso às tecnologias, muitas vezes restrito aos smartphones, e ampliou essa discussão para questões sociais, econômicas e culturais presentes no cotidiano dos alunos. Dessa forma, promoveu um olhar crítico sobre a realidade.</p>

	e evidenciou a Arte como espaço de reflexão e intervenção.
Competência específica 8 Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas Artes.	O trabalho em grupo favoreceu a cooperação, a autoria nas criações e o fortalecimento da autonomia artística dos alunos.
(EF69AR01) Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das Artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.	A análise e recriação de obras clássicas possibilitou o contato com distintas estéticas e contextos culturais.
(EF69AR03) Analisar situações nas quais as linguagens das Artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.	Os alunos compreenderam a relação entre imagem estática e movimento por meio do audiovisual e da fotografia quadro a quadro.
(EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das Artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.	Ao criar personagens e cenários, os alunos exploraram conceitos como forma, cor, escala, movimento e composição.
(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).	Foram utilizadas modelagens com massinha, desenho e fotografia digital como meios expressivos durante a produção.

<p>(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em Artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.</p>	<p>A produção das animações envolveu planejamento, roteirização, modelagem e uso de tecnologias digitais e materiais alternativos.</p>
<p>(EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.</p>	<p>As releituras permitiram aos alunos se apropriarem dos elementos imagéticos das obras e criarem novas interpretações autorais.</p>
<p>(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável</p>	<p>Os estudantes aprenderam a utilizar aplicativos de forma ética, reflexiva e criativa para produzir e compartilhar suas animações.</p>

Fonte: Elaboração da Autora (2024)

4.2. OFICINA II - ANIMAÇÃO EM STOP MOTION COM TEMÁTICA AMAZÔNICA

A oficina II de animação em *stop motion*, diferente da Oficina I, trabalhamos com um tema da cultura regional, ou seja, com temática vinculada ao patrimônio cultural amazônico. A proposta foi que os alunos desenvolvessem animações a partir de narrativas regionais inspiradas nas lendas amazônicas retratadas nas toadas de boi-bumbá das agremiações do Boi Garantido e Caprichoso.

A escolha da temática regional surge da constatação de que muitos estudantes apresentam pouco conhecimento acerca do folclore regional, das danças, da gastronomia, da música, por fim da sua relevância para a preservação e valorização da memória coletiva da Amazônia. Assim, espera-se que o trabalho com a linguagem da animação, aliado à pesquisa e à experimentação estética, contribua para ampliar o repertório cultural dos alunos, fortalecendo sua consciência identitária e a valorização das tradições locais.

Ao aproximar os alunos das manifestações culturais como por exemplo o boi-bumbá, como fonte de criação e produção artística, pretende-se não apenas transmitir informações, mas promover uma experiência de aprendizado ativa e envolvente, articuladas com as competências da BNCC, especialmente aquelas que enfatizam a importância de compreender, valorizar e problematizar diferentes contextos culturais, sociais e artísticos (Brasil, 2017).

A animação em *stop motion* torna-se, nesse sentido, um recurso pedagógico capaz de mediar conteúdos clássicos e contemporâneos da Arte com a riqueza do patrimônio cultural

amazônico, favorecendo o desenvolvimento de habilidades criativas, cognitivas e socioemocionais, na perspectiva de *Design-Based Research* - DBR, que prevê ciclos de desenvolvimento de atividade que sejam continuamente ajustadas e aprimoradas a partir da interação e iteração entre prática pedagógica.

Na Oficina II, participaram alunos de cinco turmas de 9º ano do Ensino Fundamental, especificamente as turmas 9º1, 9º2, 9º3, 9º4 e 9º5, pertencentes ao turno matutino, o gráfico 4 demonstra que 59% dos participantes eram meninos enquanto a idade predominante é a de 15 anos com 60,5%.

Gráfico 4 – Oficina II - Gênero e Idade



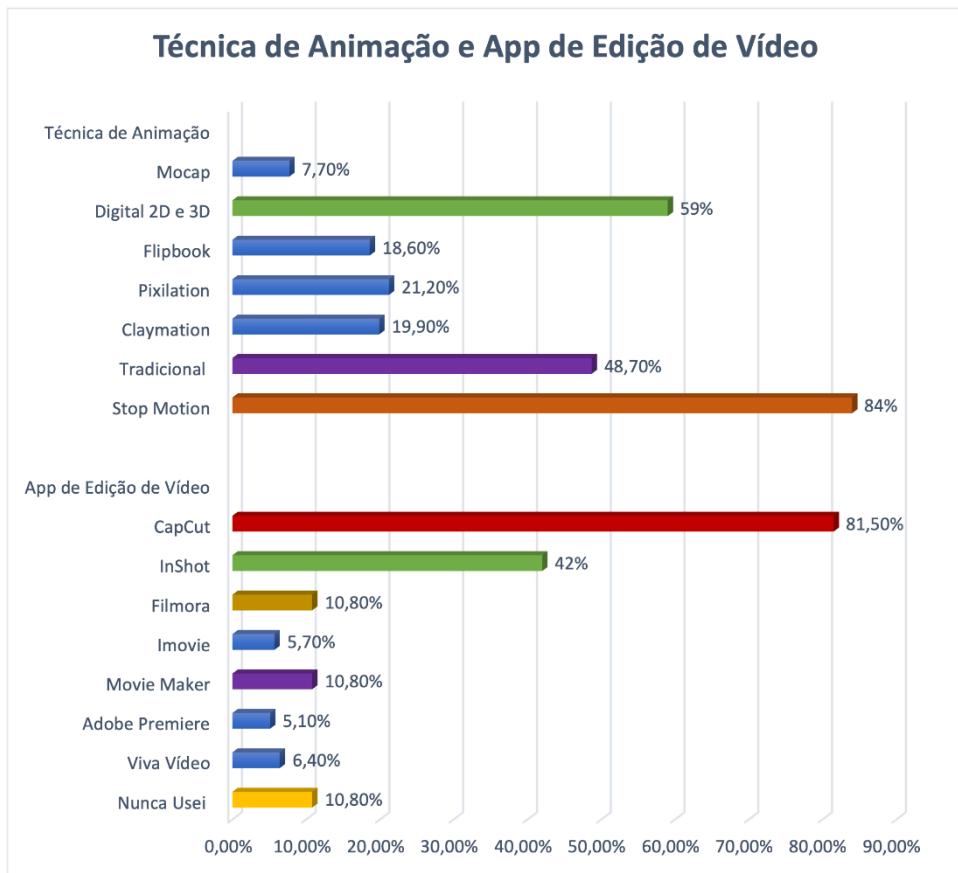
Fonte: Elaboração da Autora (2025)

O levantamento realizado entre os alunos que participaram da II Oficina de Stop Motion, revela um panorama significativo sobre o uso das técnicas de animação e os aplicativos de edição de vídeo.

No campo das técnicas de animação, a prática de Stop Motion se destacou amplamente, sendo mencionada por 84% dos estudantes, evidenciando sua forte presença e aceitação nas atividades desenvolvidas. Em seguida, a animação Digital 2D e 3D apareceu com 59%, mostrando que muitos alunos já possuem contato com ferramentas digitais. A técnica Tradicional obteve 48,7%, enquanto *Pixilation* (21,2%), *Claymation* (19,9%) e *Flipbook* (18,6%) também demonstraram participação relevante no repertório dos alunos. Já o uso de Mocap foi o menos citado, com 7,7%, indicando menor familiaridade ou acesso a essa tecnologia.

Quanto aos aplicativos de edição de vídeo, o destaque fica para o CapCut, utilizado por 81,5% dos estudantes, consolidando-se como a ferramenta de edição mais popular na escola. O InShot aparece em segundo lugar, com 42%, seguido por Filmora e Movie Maker, ambos com 10,8%. Aplicativos como Viva Vídeo (6,4%), iMovie (5,7%) e Adobe Premiere (5,1%) tiveram menor participação. Além disso, 10,8% dos alunos afirmaram nunca ter utilizado nenhum app de edição anteriormente.

Gráfico 5 - Oficina II - Técnicas e Aplicativos



Fonte: Elaboração da Autora (2025)

Esses dados demonstram de forma expressiva que ampliaram o uso das técnicas e ferramentas de animação, a partir da realização da I oficina de Stop Motion, especialmente aquelas mais acessíveis e intuitivas. As Oficinas de Arte, portanto, potencializam habilidades já existentes e ampliam o repertório técnico dos estudantes, fortalecendo a prática criativa no ambiente escolar.

4.2.1. AULA 01 - CONCEITOS BÁSICOS E ESCOLHA DA TEMÁTICA

A primeira aula da oficina teve como objetivo introduzir os estudantes ao conceito fundamental de animação em *stop motion*, estabelecendo as bases conceituais necessárias para o desenvolvimento das etapas posteriores. Iniciou-se com uma contextualização teórica, apresentando o *stop motion* como uma técnica que produz a ilusão de movimento por meio da captura sequencial de fotografias de objetos inanimados, cuja posição é modificada gradualmente a cada registro. Foram exibidos vídeos exemplificativos, permitindo que os alunos analissem diferentes abordagens estéticas e compreendessem como o movimento emerge da manipulação quadro a quadro. Em seguida, apresentou-se a vertente específica utilizada na oficina, o claymation, caracterizado pela confecção de personagens em plastilina.

A visualização de exemplos audiovisuais possibilitou aos participantes identificar as qualidades expressivas da técnica, como a plasticidade da massa de modelar e a variedade de gestualidades possíveis.

A etapa seguinte consistiu na introdução ao universo cultural que orientaria as produções da oficina. Expôs-se aos alunos que o eixo temático estaria centrado nas lendas amazônicas representadas nas toadas dos Bois Garantido e Caprichoso, elementos centrais do Festival Folclórico de Parintins. Foram discutidos aspectos históricos, simbólicos e performáticos da festa, destacando sua relevância para as identidades amazônicas e sua função como palco de narrativas que articulam elementos caboclos, indígenas, ribeirinhos e míticos. O conceito de toada foi explicado como forma musical que conduz dramaturgias, coreografias e visualidades do Boi-Bumbá, funcionando como principal fio narrativo das apresentações. Essa contextualização permitiu que os estudantes ampliassem o repertório cultural e reconhecessem a arte como manifestação integrada a práticas sociais e aos modos de vida amazônicos.

Ao longo da aula, as discussões estimularam a análise crítica das manifestações culturais apresentadas, promovendo a exploração e fruição estética conforme previsto nas Competências 1 e 4 da BNCC de Arte, que orientam o estudante a conhecer e analisar práticas artísticas diversas, ao mesmo tempo em que experimenta a imaginação, a expressividade e a ludicidade como elementos constitutivos do fazer artístico. De forma articulada, a aula possibilitou o desenvolvimento das habilidades EF69AR01 e EF69AR04, ao incentivar que os estudantes pesquisassem e apreciassem diferentes produções visuais, identificando elementos como forma, cor, movimento e narrativa presentes tanto nas animações em claymation quanto nas estéticas do Festival de Parintins. Assim, esta primeira aula consolidou o fundamento teórico, cultural e artístico necessário para o início do processo criativo das animações, aproximando os alunos das linguagens visuais e da riqueza simbólica da cultura amazônica.

4.2.2. AULA 02 - PRÉ-PRODUÇÃO (PESQUISA E STORYBOARDS)

A segunda aula da oficina foi dedicada ao processo de pré-produção, etapa fundamental para a estruturação narrativa e visual das animações. O encontro teve início com a organização das equipes, momento em que o professor distribuiu os temas a serem desenvolvidos, evitando repetições e garantindo diversidade entre as produções. Para esta oficina, definiu-se previamente que cada grupo trabalharia uma lenda amazônica presente nas toadas de Boi dos Bois Garantido e Caprichoso, assegurando coerência com o eixo temático geral. A formação de equipes compostas por três a cinco estudantes favoreceu a participação equilibrada e o desenvolvimento das responsabilidades compartilhadas, alinhando-se à perspectiva colaborativa prevista pela BNCC.

Figura 20 - Boi Garantido e Boi Caprichoso



Fonte: www.festivaldeparintins.com.br

Após essa etapa inicial, introduziu-se o conceito de *storyboard* como ferramenta essencial para o planejamento da narrativa audiovisual. Explicou-se que o *storyboard* consiste em uma sequência gráfica organizada em quadros, semelhante a uma história em quadrinhos, que permite prever visualmente os enquadramentos, movimentos narrativos, ritmo das cenas e transições que comporão a animação. Para tornar o conceito mais acessível, o professor exemplificou o processo desenhando na lousa uma pequena sequência de quadros, demonstrando como imagens sucessivas podem representar a progressão de uma cena.

Figura 21 Aula sobre *storyboard*



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2025)

Essa visualização direta auxiliou os alunos a compreenderem como ideias abstratas começam a adquirir forma por meio de representações gráficas.

Em seguida, as equipes iniciaram a fase de pesquisa, ouvindo atentamente as toadas que orientariam a construção de suas narrativas e realizando levantamentos visuais sobre as lendas associadas. Esse momento permitiu que os estudantes ampliassem seu repertório imagético e interpretassem os elementos culturais presentes nos enredos, reconhecendo como as lendas amazônicas podem ser traduzidas para a linguagem cinematográfica. Com base nas informações coletadas, cada grupo iniciou a elaboração de seu *storyboard*, recortando um trecho significativo da narrativa para compor uma animação de aproximadamente vinte segundos. Essa escolha reforçou a importância da síntese narrativa, da seleção de momentos-chave e do planejamento visual, estimulando a criatividade e a autoria no desenvolvimento das cenas.

Figura 22 – Alunos produzindo *storyboard*



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2025)

Ao longo de toda a aula, trabalharam-se de forma integrada as Competências 1, 2 e 8 da BNCC, que envolvem a análise crítica de práticas artísticas e culturais, a compreensão das relações entre diferentes linguagens da arte e o desenvolvimento da autonomia, da autoria e do trabalho colaborativo. Da mesma forma, foram mobilizadas as habilidades EF69AR03, EF69AR06 e EF69AR07, ao envolver os estudantes na análise das articulações entre artes visuais e audiovisual, na criação coletiva do storyboard e no diálogo constante com repertórios culturais e conceituais que orientaram suas narrativas. Assim, esta aula consolidou a base criativa e metodológica necessária para que os alunos estruturassem suas futuras produções animadas, compreendendo simultaneamente os aspectos técnicos e simbólicos do processo de pré-produção.

4.2.3. AULA 03 – APRESENTAÇÃO E CORREÇÃO DOS STORYBOARD'S

A terceira aula da oficina concentrou-se na avaliação inicial dos *storyboards* produzidos pelos grupos e na retomada dos fundamentos técnicos do *stop motion*, etapa essencial para consolidar a compreensão dos processos de animação. O encontro iniciou-se com a apresentação individual dos *storyboards* à professora, permitindo que cada equipe expusesse suas escolhas narrativas e visuais. Esse momento possibilitou a oferta de orientações específicas, voltadas ao aprimoramento da clareza narrativa, da organização dos quadros e da coerência entre enredo e representação imagética.

Em seguida, realizou-se uma revisão conceitual sobre a técnica do *stop motion*, destacando que essa forma de animação produz a ilusão de movimento por meio da captura sequencial de fotografias, cada uma contendo pequenas variações na posição dos objetos ou personagens. Quando exibidas rapidamente em sequência, essas imagens criam a percepção de movimento contínuo, recurso que fundamenta toda a lógica da técnica. Também se retomou a vertente claymation, utilizada na oficina, enfatizando que ela se caracteriza pela modelagem de personagens em plastilina, o que favorece a manipulação quadro a quadro e amplia as possibilidades expressivas da narrativa animada. Para reforçar o entendimento, foram apresentados exemplos audiovisuais, incluindo a comparação entre *Storyboard* e animação finalizada.

Figura 23 – Revisão sobre técnica de *Stop motion*



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2025)

O terceiro momento da aula consistiu em uma simulação prática do processo de criação de fotogramas, em que os alunos puderam movimentar objetos e fotografá-los para observar, de forma concreta, como a mínima alteração entre uma imagem e outra produz a sensação de movimento. Considerando o contexto da escola pública e a indisponibilidade de pedestais, a atividade foi adaptada para que os estudantes realizassem as capturas segurando o celular com estabilidade e enquadrando o cenário sobre uma folha A4, estratégia que facilita a padronização do espaço de filmagem e reduz interferências no enquadramento.

Por fim, orientou-se que os alunos confeccionassem em casa os cenários em papel A4 e os personagens em plastilina, para que estivessem prontos no encontro seguinte. Essa organização antecipada buscou otimizar o tempo de aula presencial e favorecer o engajamento dos estudantes na construção material de suas narrativas.

Durante todo o processo foram mobilizadas as Competências 2, 4, 5 e 8 da BNCC, ao integrar diferentes linguagens artísticas, promover a expressividade e a imaginação, utilizar recursos tecnológicos para criação e incentivar autonomia e colaboração entre os estudantes. As atividades também operacionalizaram as habilidades EF69AR03, EF69AR04, EF69AR06 e EF69AR35, ao explorar a articulação entre artes visuais e audiovisual, analisar elementos plásticos essenciais à composição das cenas, desenvolver processos criativos individuais e coletivos e manipular tecnologias digitais voltadas à produção artística.

Assim, a aula consolidou a compreensão teórica e prática necessária para o início da etapa de produção animada, articulando fundamentos técnicos, criatividade e repertório cultural amazônico no processo formativo.

4.2.4. AULA 04 – DIGITALIZAÇÃO FOTOGRÁFICA

Nesta aula, inicia-se efetivamente a etapa prática da animação em stop motion. Os estudantes devem comparecer com seus personagens confeccionados em plastilina e seus cenários em papel A4, solicitados na aula anterior que fossem preparados previamente, de modo que possam dar início ao processo de digitalização fotográfica e aprender a registrar as imagens quadro a quadro utilizando o celular.

Passo I

Cada equipe organiza uma estação de trabalho, geralmente uma carteira escolar, onde o cenário e os personagens serão posicionados para a manipulação. Essa organização espacial contribui para a clareza operacional das etapas e para que os grupos desenvolvam maior autonomia no processo.

Passo II

Após posicionar os elementos da cena, os alunos devem realizar as fotografias sempre enquadrando o cenário em papel A4 dentro do campo da câmera, mantendo a lógica do formato 2D, que trabalha apenas largura e altura. Essa escolha metodológica está diretamente relacionada às condições materiais da escola pública: como os personagens ficam deitados sobre o papel, não há necessidade de mantê-los em pé, o que reduz problemas de instabilidade, e o enquadramento torna-se mais simples, sobretudo na ausência de pedestais. Mesmo assim, alguns grupos demonstraram iniciativa ao improvisar suportes com pilhas de livros ou caixas de sapatos, estratégia que pode ser apresentada aos estudantes como solução criativa.

Figura 24 – Digitalização fotográfica - Oficina II



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2025)

Para garantir a qualidade do material produzido, são destacadas algumas orientações essenciais: manter iluminação constante, evitar qualquer movimento da câmera e salvar as fotografias em sequência. Tais cuidados asseguram maior fluidez no resultado final e reduzem a necessidade de correções posteriores.

Como a oficina foi planejada considerando a duração média de uma aula, entre 45 e 48 minutos, é possível que os estudantes não concluam toda a captura das imagens durante o encontro. No entanto, por se tratar de cenários simples e facilmente montáveis, recomenda-se que os grupos continuem o processo em casa ou em horário de contraturno, dividindo tarefas entre os integrantes conforme sua disponibilidade.

Essa aula mobiliza competências relacionadas ao entendimento das articulações entre diferentes linguagens artísticas e práticas integradas, bem como ao uso de tecnologias como ferramentas de registro e criação (Competências 2 e 5). No âmbito das habilidades, os estudantes experimentam diferentes formas de expressão visual ao manipular personagens e cenários (EF69AR05), desenvolvem processos colaborativos de criação (EF69AR06) e identificam e utilizam recursos digitais na produção artística, especialmente no registro fotográfico sequencial necessário à animação (EF69AR35).

4.2.5. AULA 05 – PÓS-PRODUÇÃO

Na quinta aula, inicia-se o processo de pós-produção das animações, momento em que os estudantes aprendem a transformar a sequência bruta de fotografias capturadas anteriormente em um vídeo coerente, ritmado e finalizado. Para isso, realizei um tutorial guiado utilizando o aplicativo InShot, recorrendo também a vídeos disponíveis no YouTube como material de apoio, a fim de facilitar a compreensão visual das etapas de edição. O InShot, por ser um aplicativo gratuito e acessível para sistemas Android e iOS, torna-se uma ferramenta ideal para o contexto escolar, permitindo organizar imagens, ajustar cortes, inserir trilhas sonoras, textos, efeitos e controlar a duração dos quadros de forma simples e intuitiva. Sua interface favorece a

edição de *stop motion*, pois possibilita reunir as fotos em sequência e regular com precisão o tempo de exibição de cada imagem, produzindo o efeito de movimento contínuo.

Figura 25 – Aula de Pós-Produção



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2025)

Passo I

O processo começa com a abertura do aplicativo. Os estudantes devem selecionar a opção Vídeo, clicar em Novo e escolher na galeria todas as imagens que compõem a animação, garantindo que estejam organizadas na ordem correta.

Passo II

Com todas as fotos já posicionadas na linha do tempo, o próximo procedimento consiste em ajustar a duração de cada fotograma. Ao selecionar a primeira imagem e acessar a função Duração, recomenda-se configurá-la entre 0,2 e 0,3 segundos, tempo que proporciona fluidez adequada ao tipo de animação desenvolvida na oficina. Para agilizar o processo, o aluno deve aplicar essa duração a todas as fotos simultaneamente, utilizando o ícone dos dois traços, que representa a função aplicar a todos. Assim, garante-se regularidade no ritmo do movimento.

Passo III

Em seguida, insere-se o título da animação. O estudante posiciona o cursor no início do vídeo, clica no ícone de “+” e escolhe a opção em branco, criando uma tela neutra. Em Texto, digita o título definido pelo grupo, ajusta tamanho, cor, posição e determina o tempo de exibição, geralmente entre 3 e 4 segundos. O aplicativo também permite adicionar animações de entrada e saída, acessíveis pelo ícone das três bolinhas em movimento.

Figura 26 – Aluno fazendo edição no InShot



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2025)

Passo IV

Ao final da linha do tempo, procede-se à inserção dos créditos. Repete-se o processo anterior: clicar em “+”, selecionar em branco, abrir a função Texto e escrever as informações pertinentes, como nome da escola, professor, integrantes da equipe e outras observações relevantes. Os créditos também podem receber animações de entrada e saída para maior dinamismo.

Passo V

A trilha sonora é então adicionada. Como a oficina está relacionada às lendas do Bumba Meu Boi, recomenda-se utilizar toadas de boi correspondentes à temática da animação. O aluno acessa áudio, depois músicas, e pode escolher entre: extrair o áudio de um vídeo salvo na galeria, utilizar uma faixa disponível no próprio aplicativo ou importar um arquivo armazenado no celular. Após inserir a música, é possível cortar o trecho desejado, utilizando os comandos dividir e eliminar, para que a trilha acompanhe a duração total da animação.

Passo VI

Por fim, os estudantes assistem à animação completa para revisar tempo, áudio, transições e textos. Se tudo estiver adequado, basta clicar no ícone de Salvar (seta no canto superior direito) e confirmar. O aplicativo processa o vídeo e o exporta diretamente para a galeria, concluindo a etapa de pós-produção.

Esta aula promove a compreensão das relações entre diferentes linguagens artísticas e suas articulações com tecnologias digitais e mídias em circulação (Competências 2 e 6), além de estimular a autonomia e o trabalho coletivo no processo de edição (Competência 8). Em termos de habilidades, os estudantes analisam a integração entre elementos visuais e audiovisuais (EF69AR03), compreendem aspectos constitutivos da imagem em movimento

(EF69AR04) e manipulam recursos tecnológicos para produzir e editar suas animações, consolidando práticas contemporâneas de criação artística (EF69AR35).

4.2.6. AULA 06 – ENTREGA E AVALIAÇÃO DAS ANIMAÇÕES

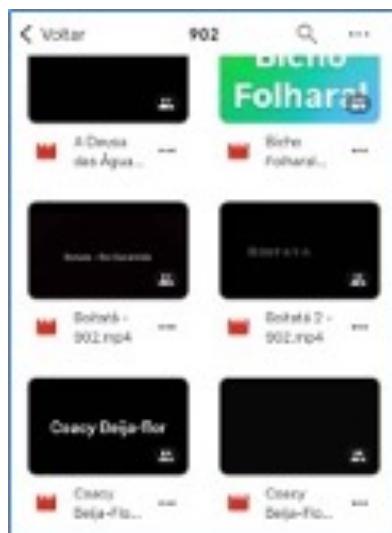
A sexta aula corresponde ao momento de entrega formal das animações produzidas pelas equipes. Esse encontro marca a conclusão do ciclo de criação e edição. Inicialmente, cada grupo apresenta sua animação ao professor, que conduz uma avaliação pautada em critérios criativos, técnicos e culturais. São considerados, por exemplo, o cuidado na construção visual, a coerência do movimento quadro a quadro, a adequação da trilha sonora, a pertinência do recorte narrativo e a relação da obra com o tema das lendas amazônicas trabalhadas na oficina.

Além da avaliação docente, recomenda-se a realização de um momento de autoavaliação, incentivando os estudantes a refletirem sobre o percurso criativo, as estratégias escolhidas, as dificuldades enfrentadas e os conhecimentos desenvolvidos ao longo das etapas de pré-produção, produção e pós-produção. Essa prática fortalece o senso de autoria, valoriza o protagonismo dos alunos e amplia a compreensão do processo artístico como construção coletiva.

Nesta etapa, solicita-se que as equipes enviem suas animações por e-mail, garantindo a organização e o arquivamento sistemático dos materiais. Quando alguma equipe enfrenta dificuldades técnicas nesse envio, os estudantes são orientados a encaminhar os arquivos via WhatsApp, assegurando que nenhuma produção seja perdida. Após o recebimento integral das animações, procede-se à avaliação detalhada e à identificação de possíveis ajustes finais.

Por fim, as produções são organizadas em pastas no computador ou na nuvem, facilitando o gerenciamento dos arquivos e a preparação da mostra final, que acontecerá na aula seguinte. Esse procedimento contribui para a curadoria das animações e para o planejamento de uma apresentação que valorize adequadamente o trabalho desenvolvido pelos estudantes.

Figura 27 – Animações armazenadas em nuvem



Fonte: Acervo pessoal da Autora (2025)

No total, foram produzidas 42 animações pelas cinco turmas participantes, com duração máxima de um minuto e trinta segundos, distribuídas da seguinte forma: 7 animações pela turma 9º1, 10 pela 9º2, 9 pela 9º3, 10 pela 9º4 e 6 pela 9º5. Após a avaliação, as produções que mais se destacaram quanto à criatividade, organização narrativa e domínio técnico foram publicadas no canal da professora no YouTube, ampliando a visibilidade do trabalho escolar e estimulando o protagonismo discente. Para facilitar o acesso às animações no presente trabalho, foi gerado um QR Code direcionado aos vídeos selecionados, inserido ao longo desta seção como recurso complementar de consulta. Essa estratégia reforça o uso pedagógico de tecnologias digitais e demonstra o caráter replicável do produto educacional desenvolvido.

Figura 28 – Playlist Animações oficina de stop motion 2025



Fonte: <https://qrcodedefacil.com/> (2025)

Esta aula mobiliza competências relacionadas à compreensão das práticas artísticas em sua dimensão processual e colaborativa (Competência 8), ao reconhecimento do papel da arte na cultura e na comunicação (Competência 2) e à reflexão crítica sobre produções próprias e de colegas (Competência 4). No âmbito das habilidades, favorece práticas reflexivas e avaliativas sobre processos e produtos visuais (EF69AR06), promove a análise de elementos expressivos e narrativos presentes nas animações (EF69AR04) e incentiva o uso responsável de tecnologias digitais para compartilhamento e organização das obras produzidas (EF69AR35).

4.2.7. AULA 07 – EXIBIÇÃO DAS ANIMAÇÕES E REFLEXÃO FINAL

A etapa final da oficina consiste na exibição pública das animações produzidas pelos estudantes, configurando-se como um momento de celebração, culminância pedagógica e compartilhamento cultural. Para essa aula, propõe-se a organização de um evento de apresentação das obras, idealmente estruturado como um pequeno festival escolar de animação em *stop motion*, envolvendo não apenas os alunos, mas também famílias, professores, gestores e membros da comunidade. Essa abertura amplia a circulação das produções, fortalece o vínculo escola–comunidade e reconhece o caráter artístico e cultural dos trabalhos desenvolvidos.

Durante a mostra, os vídeos são projetados em sequência, permitindo que os estudantes visualizem o conjunto das animações e percebam a pluralidade de abordagens criativas sobre as lendas amazônicas representadas. Paralelamente à exibição, podem ser promovidos

momentos de diálogo e debate, nos quais os participantes discutem aspectos do processo criativo, as escolhas estéticas, os desafios enfrentados e a importância da valorização do patrimônio cultural amazônico. Essas reflexões oportunizam um aprofundamento crítico sobre a relação entre arte, identidade e território, reafirmando o potencial educativo da narrativa animada.

Como ação complementar, sugere-se a criação de um canal no YouTube vinculado à escola ou ao professor responsável, destinado à divulgação das animações que mais se destacaram ao longo da oficina. A disponibilização dessas produções em ambiente digital amplia o alcance do trabalho, estimulando a autoria dos estudantes, fortalecendo a memória escolar e favorecendo a difusão de práticas pedagógicas inovadoras baseadas na linguagem audiovisual.

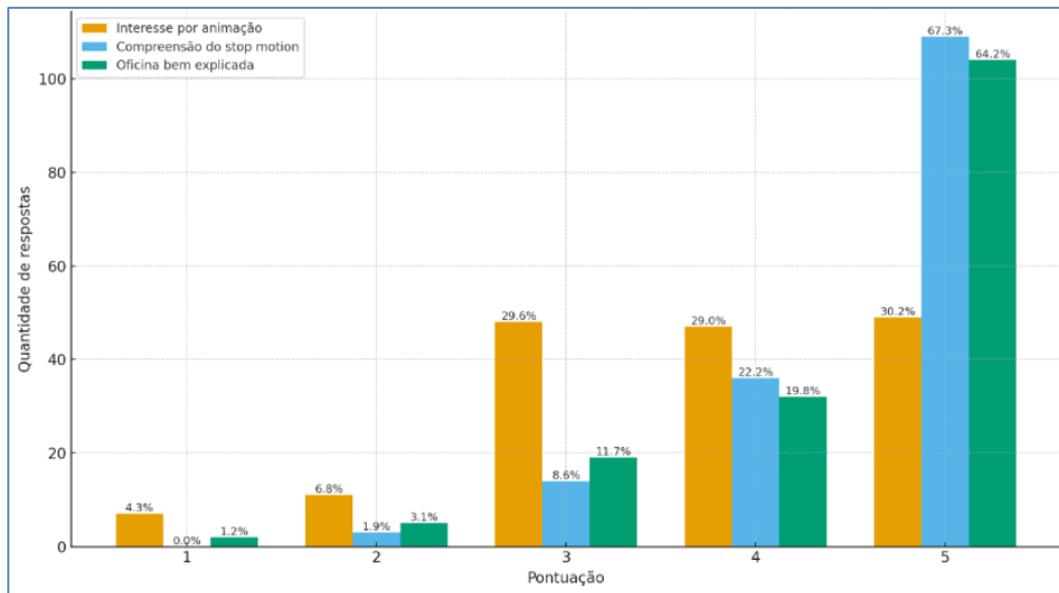
Ao encerrar o percurso formativo, destaca-se que o objetivo central da oficina não se restringiu ao ensino da técnica de animação ou à formação de jovens animadores. O foco principal foi promover o desenvolvimento de competências essenciais, tais como a criatividade e a imaginação, acionadas na elaboração dos roteiros e na construção visual das cenas; a comunicação, exercida na criação de narrativas imagéticas e sonoras; o trabalho em equipe e a responsabilidade, necessários à execução coletiva do projeto; o pensamento crítico e o repertório cultural, mobilizados na análise e ressignificação das referências amazônicas; e a sensibilidade estética, estimulada pelo contato com diferentes linguagens e processos expressivos.

4.3. AVALIAÇÃO DA OFICINA

Ao término da oficina, um questionário avaliativo foi aplicado às cinco turmas de 9º ano envolvidas, totalizando 162 alunos que contribuíram com suas respostas para a análise apresentada.

De modo geral, os resultados indicam uma avaliação amplamente positiva da experiência, tanto em termos de interesse quanto de aprendizagem e satisfação. No que se refere ao engajamento, a maioria dos estudantes demonstrou elevado interesse pela animação e pelas artes visuais, com 68,2% atribuindo notas 4 e 5 ao item correspondente. A compreensão dos princípios e processos do *stop motion* também se destacou, com 89,5% dos participantes declarando ter compreendido bem o funcionamento da técnica. A clareza das explicações fornecidas durante a oficina foi outro ponto fortemente reconhecido: 92% avaliaram esse aspecto com notas máximas, evidenciando a efetividade da mediação pedagógica e da condução das atividades.

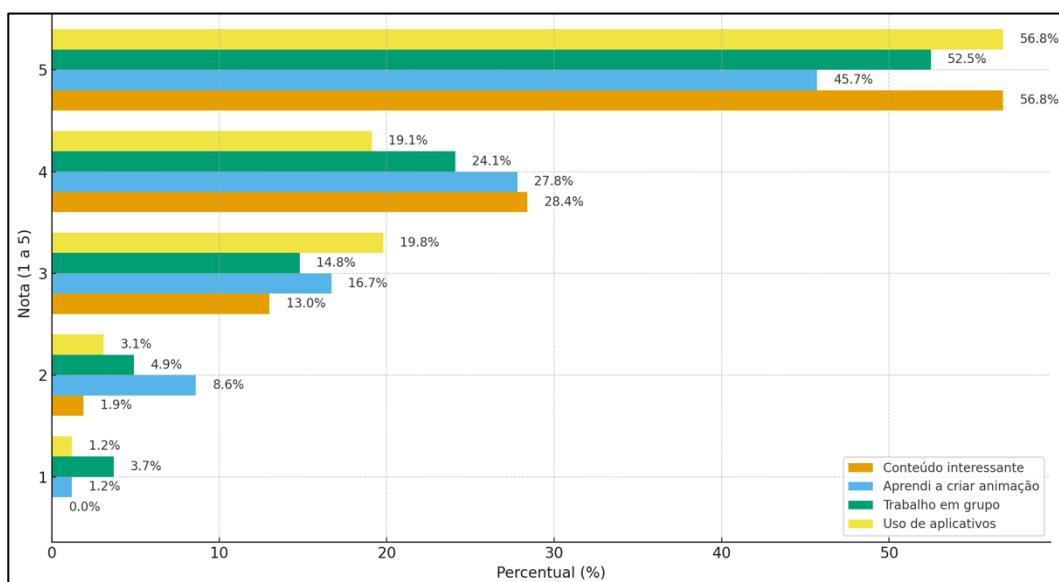
Gráfico 5 – Interesse, aprendizagem e satisfação – Oficina 2



Fonte: elaboração da autora (2025)

Os estudantes também avaliaram positivamente o conteúdo apresentado e sua relevância, com 85,2% apontando interesse e pertinência no material trabalhado, especialmente pela articulação entre práticas artísticas contemporâneas e elementos da cultura amazônica. Em relação às competências desenvolvidas, 73,5% afirmaram ter aprendido a planejar e criar uma animação a partir de uma ideia própria, enquanto 76,6% reconheceram avanços em habilidades de trabalho em grupo, aspecto importante no contexto das produções audiovisuais. A utilização de aplicativos e ferramentas digitais foi considerada satisfatória por 75,9% dos respondentes, o que demonstra que a proposta tecnológica da oficina foi acessível e bem assimilada.

Gráfico 6 – Relevância, competências desenvolvidas e uso de recursos tecnológicos



Fonte: elaboração da autora (2025)

No que diz respeito ao envolvimento emocional e criativo, 71,6% dos estudantes relataram sentir-se motivados e envolvidos nas atividades, e 79,6% afirmaram que a oficina contribuiu para sua criatividade e expressão artística. A percepção de utilidade do aprendizado também foi destacada, com 77,2% indicando que aprenderam algo novo e significativo para suas trajetórias escolares. A organização temporal da oficina foi considerada adequada por 78,4% dos alunos, e 86,4% declararam satisfação geral com sua participação. Além disso, 70% dos estudantes disseram que recomendariam a oficina para colegas, e 58% demonstraram interesse em participar de atividades semelhantes, o que reforça a boa aceitação da experiência.

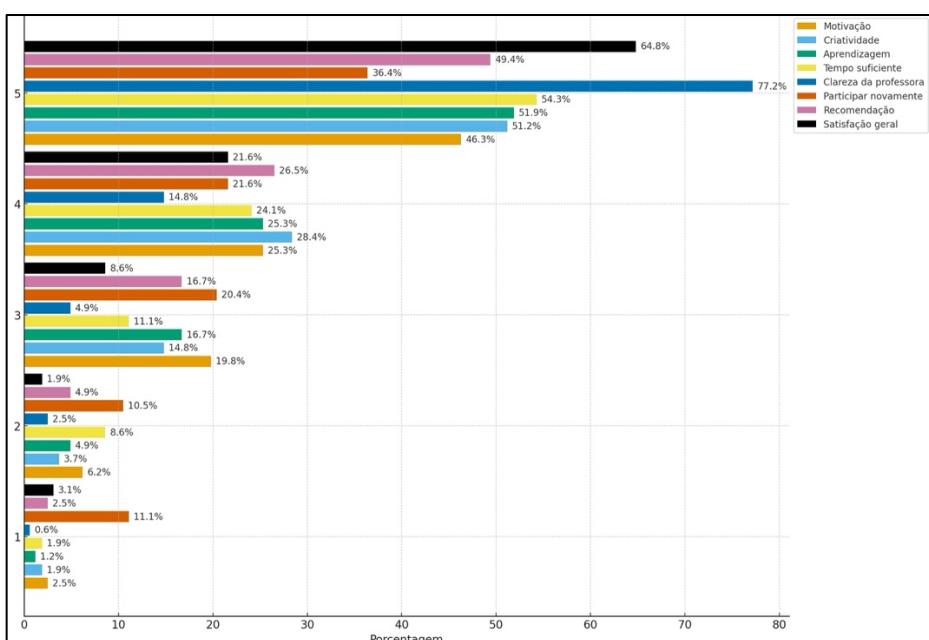
Em síntese, os resultados evidenciam que a oficina alcançou seus objetivos pedagógicos, favorecendo o engajamento, a aprendizagem técnica e criativa e o fortalecimento das relações colaborativas entre os estudantes, além de incentivar o interesse pela produção artística vinculada à cultura amazônica.

5. OFICINA DE STOP MOTION ONLINE

A Oficina de *Stop Motion Online* é a materialização do produto educacional desenvolvido no mestrado profissional, tem o formato de um tutorial audiovisual onde detalhamos todas as etapas da Oficina de Animação, nesse caso com Temas Amazônicos. São 9 vídeos sequenciais, que vai desde a concepção da ideia inicial, passando pelas etapas de *storyboard*, produção, pós-produção até sua exibição e publicação.

Esta oficina está publicada no canal YouTube “Suzane Theodósio”, @professorasuzanetheodosio3583, que, no momento da publicação, conta com 296 inscritos, consolidando-se como um espaço dedicado ao compartilhamento de práticas pedagógicas, processos criativos e materiais formativos voltados ao ensino de Arte.

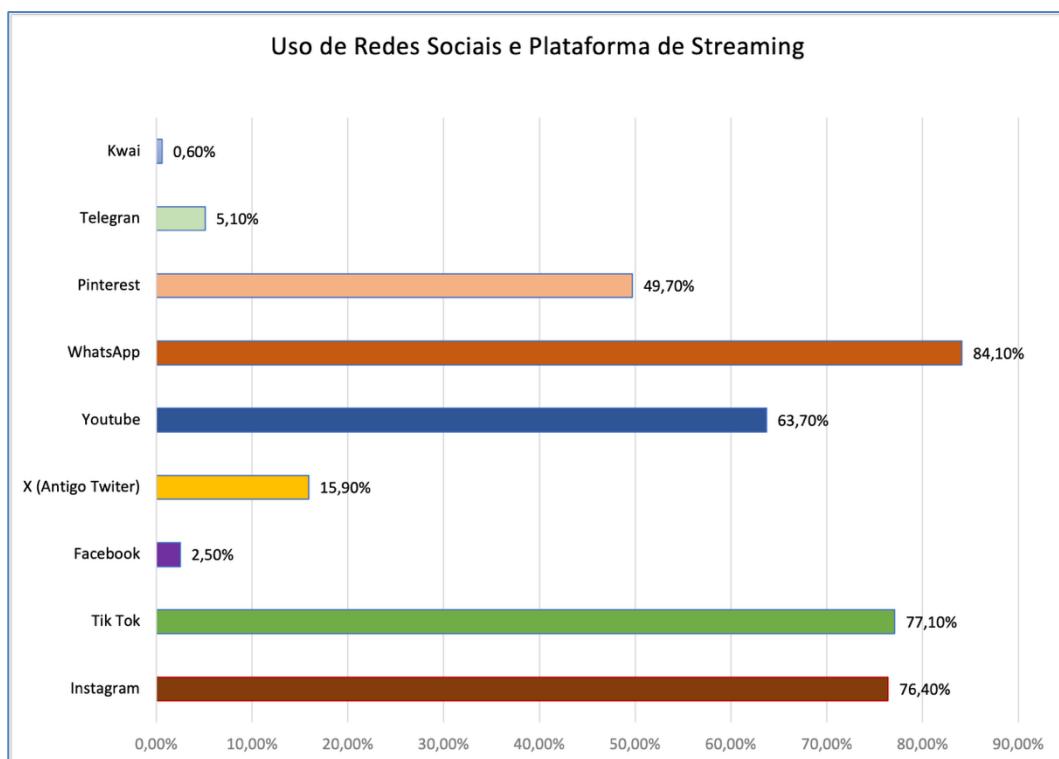
Gráfico 7 – Envolvimento emocional e criativo - Oficina 2



Fonte: elaboração da autora (2025)

A escolha pelo YouTube como plataforma de divulgação não se deu de forma aleatória. Um levantamento realizado com os estudantes participantes da oficina revelou que 63,70% deles utilizam o YouTube como um de seus principais espaços de consumo de conteúdos digitais. Esse dado evidencia que a plataforma faz parte do repertório midiático dos alunos e integra seu cotidiano de buscas, aprendizagens e entretenimento. Assim, publicar o tutorial no YouTube aumenta significativamente o potencial de engajamento, acesso e apropriação do material por parte do público estudantil, além de aproximar a linguagem didática da realidade tecnológica desses jovens. Ao optar por uma plataforma amplamente utilizada pelos alunos, o produto educacional torna-se ainda mais relevante, acessível e alinhado às práticas culturais contemporâneas.

Figura 29 – Redes sociais e plataformas de Streaming



Fonte: Elaboração da autora (2025)

O vídeo tutorial foi elaborado com o objetivo de tornar a oficina completamente acessível e replicável, permitindo que outros professores da educação básica, bem como estudantes interessados, possam reproduzir a experiência passo a passo. Dessa maneira, o produto final transcende o ambiente acadêmico e se apresenta como um recurso de uso aberto, disponível para múltiplos contextos escolares. Toda a organização da oficina, distribuída em sete encontros planejados para caber dentro da carga horária regular das aulas de Arte, é explicada de forma clara, objetiva e demonstrativa, garantindo que a metodologia seja compreendida mesmo por aqueles que nunca trabalharam com animação antes.

Figura 30 – Tutorial da Oficina de animação no Youtube



Fonte: <https://qrcoodefácil.com/>

Além disso, o vídeo evidencia que o produto foi testado, validado e aperfeiçoado em uma escola pública, conforme detalhado no desenvolvimento deste trabalho. Essa experimentação confirma a viabilidade concreta da oficina em ambientes educacionais reais, inclusive em situações de infraestrutura limitada. Assim, o tutorial não oferece apenas orientações teóricas, mas apresenta uma experiência efetivamente vivenciada com turmas do ensino fundamental, registrada, analisada e documentada.

Por fim, ao permanecer disponível publicamente no YouTube, o tutorial convida docentes, gestores, estudantes e demais interessados a conhecerem a proposta, compreenderem o processo formativo e, se desejarem, aplicarem ou adaptarem a oficina em suas próprias escolas. Desse modo, o canal “Suzane Theodósio” também se torna um espaço de difusão e democratização do conhecimento produzido neste mestrado profissional, ampliando o alcance social da pesquisa e fortalecendo o compromisso do PROF-ARTES com a transformação das práticas educativas.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização das duas oficinas de animação em *stop motion*, com ênfase na técnica de claymation e na valorização do patrimônio cultural amazônico, consolidou-se como um processo pedagógico significativo, capaz de articular o ensino de Arte, tecnologias acessíveis e práticas colaborativas alinhadas à BNCC. Se na etapa de qualificação este projeto apresentava-se como uma proposta em desenvolvimento, agora, em seu desfecho, é possível afirmar que a experiência prática ampliou tanto as reflexões teóricas quanto o alcance formativo esperado.

A Oficina II, realizada com temática amazônica, evidenciou o potencial da animação como ferramenta para o desenvolvimento de competências socioemocionais, culturais e cognitivas. Para além do domínio técnico, os estudantes demonstraram envolvimento afetivo, autonomia, senso de autoria e capacidade de articular imaginação, repertório cultural e trabalho coletivo. Esses aspectos não apenas confirmam a pertinência da proposta, como também a expandem.

Ao longo da oficina, os estudantes desenvolveram animações de curta duração, todas com no máximo até um minuto e trinta segundos, consolidando o percurso criativo e técnico vivenciado nas etapas anteriores. As produções que se destacaram foram disponibilizadas no canal da autora no YouTube (@professorasuzaneteodosio3583), ampliando a visibilidade do trabalho pedagógico. Para assegurar o acesso direto a essas obras no corpo do texto, foram incorporados QR codes na seção correspondente à aula 6, possibilitando que o leitor acesse as animações de forma imediata e contextualizada.

Além da curadoria das produções, foi desenvolvido um tutorial em vídeo, também publicado no canal, com orientações básicas para a criação de animações em *stop motion* com recursos acessíveis. Foram igualmente incorporados QR codes no corpo do texto para acesso direto a esse material. Esse material não apenas auxiliou os estudantes durante o processo, como permanece disponível como recurso pedagógico para futuros projetos, garantindo a continuidade e a ampliação da proposta.

Os depoimentos dos alunos constituem indicadores qualitativos importantes desse processo. Um dos participantes destaca o impacto do aprendizado técnico e da ampliação do repertório artístico:

Eu achei muito interessante, porque eu realmente não sabia como funcionava, como eram feitas as edições. Inclusive eu descobri alguns filmes que fizeram parte da minha infância e passaram direto, que eu não sabia sobre essa Arte. [...] eu aprendi a trabalhar um pouco mais em equipe, eu aprendi a fazer edição que provavelmente eu realmente vou levar pra minha vida. Eu gostei muito de aprender esse novo estilo de Arte e eu vou continuar levando-o pra outras áreas da minha vida. (Aluno 9º1)

Esse relato evidencia dois pilares centrais da oficina: a descoberta da linguagem do *stop motion* e a transferência do aprendizado para outros contextos da vida do estudante, confirmando sua potência formativa.

Outro depoimento revela a dimensão afetiva e lúdica do processo criativo, articulada à memória cultural e ao desenvolvimento das habilidades de cooperação:

Foi uma oficina muito interessante por causa que desde que eu era criança o stop motion sempre foi muito presente na minha infância [...]. A minha parte foi a criação de cenário e foi muito divertido [...]. Trabalhar em equipe eu sempre acho muito difícil, mas dessa vez foi muito interessante por causa que foi bem detalhado, foi bem divididinho, todo mundo fez seu trabalho igualmente. (Aluno 9º 2)

Já uma das alunas destaca a ampliação do repertório cultural amazônico e o papel mediador da professora:

A gente conseguiu se expressar artisticamente, a gente conheceu lendas, a gente aprendeu edições, a gente aprendeu o processo do zero até a gente ter a nossa edição completa [...]. Eu não conhecia a lenda do Coacy Beija-flor, agora eu conheço, sobre as músicas que a gente ouviu, as toadas [...]. Então pra mim foi muito prazeroso esse conhecimento.(Aluna 9º 3)

Outro depoimento reforça a articulação entre técnica, identidade cultural e desafio estético:

Eu achei uma experiência bem diferente, bem divertida [...]. Foi muito desafiador pra mim e pro meu grupo conseguir fazer, a gente ficou com o folclore da Epopéia de Tamapú [...]. A minha parte foi a edição de vídeo, que eu achei bem desafiador [...]. Conhecer essas lendas, conhecer as toadas de boi [...] é importante pra gente esse conhecimento a mais. (Aluna 9º 4)

Por fim, um dos estudantes sublinha a dimensão social e formativa da convivência:

Achei uma experiência super legal, super divertida. O trabalho em equipe é um pouco difícil [...] mas o importante é a experiência da convivência. (Aluno 9º 5)

Tomados em conjunto, esses depoimentos demonstram que a oficina extrapolou a aprendizagem técnica e alcançou dimensões fundamentais para a formação integral dos estudantes: expressão artística, pertencimento cultural, colaboração, autonomia, sensibilidade estética e apreciação crítica.

Do ponto de vista metodológico, o processo reafirma que a animação, especialmente em sua vertente artesanal, constitui uma poderosa estratégia pedagógica quando associada à cultura local, permitindo que os alunos produzam narrativas próprias sobre seu território, suas lendas e músicas. A inserção das toadas, das lendas amazônicas e dos elementos visuais regionais fortaleceu o vínculo entre Arte, território e memória.

A disponibilização das animações e do tutorial em um canal de fácil acesso, acompanhados por QR codes integrados ao trabalho, amplia o caráter democrático da proposta, permitindo que pais, comunidade escolar, outros docentes e pesquisadores acompanhem os resultados e se inspirem na metodologia adotada.

Assim, a experiência aqui desenvolvida confirma que a integração entre Arte e tecnologia pode transformar as aulas em espaços de criação, expressão e reflexão. Os resultados obtidos demonstram que práticas pedagógicas baseadas na experimentação, na autoria e na valorização da cultura amazônica são capazes de promover aprendizagens significativas, em consonância com as competências gerais da BNCC e com os desafios contemporâneos da educação.

Conclui-se que a proposta não apenas alcançou seus objetivos formativos, mas também evidenciou o potencial do *stop motion* como linguagem capaz de aproximar os estudantes da Arte, estimular a imaginação e favorecer a construção de identidades críticas e criativas. O conjunto das experiências, das produções audiovisuais e dos depoimentos confirma a relevância de iniciativas que mobilizam repertórios culturais locais e tecnologias acessíveis para promover uma educação sensível, democrática e esteticamente significativa.

7. REFERÊNCIAS

- BARBOSA JR., Alberto Lucena. *Arte da animação: Técnica e estética através da história*. 2^a ed. São Paulo: Senac, 2005.
- BLANCO, Elias.; SILVA, Bento. *Tecnologia Educativa em Portugal: Conceito, origens, áreas de intervenção e investigação*. Revista Portuguesa de Educação, [S. l.], v. 3, p. 37–55, 1993. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/rpe/issue/view/1438>. Acesso em: 13 mar. 2025.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base. Brasília: Ministério da educação, 2017.
- BUCCINI, Marcos; RIBEIRO, Pio. *TRAJETÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO EM PERNAMBUCO*. 2016. Universidade Federal de Pernambuco, [S. l.], 2016.
- ESPERANÇA, Joice Araújo; DIAS, Cleuza Maria Sobral. *Mídia televisiva e culturas das infâncias: entretenimento e propaganda transformando as concepções e os modos de ser criança*. [S. l.], v. 1, 2006.
- GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4^a edição ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GUIMARÃES, Giovanna Belico Cária. *O Boneco – Personagem: Caracterização do personagem de animação Stop-motion*. 2012. Universidade Federal de Minas Gerais, [S. l.], 2012.

LÖSCH, Silmara; RAMBO, Carlos Alberto; FERREIRA, Jacques Lima. A pesquisa exploratória na abordagem qualitativa em educação. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, [S. l.], p. e023141, 2023. DOI: 10.21723/riaee.v18i00.17958.

MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*. 3^a ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de Metodologia Científica. São Paulo: Atlas, 2003. Disponível em: www.atlasnet.com.br.

MELO, Paulo Alves Melo. *Os Princípios Fundamentais da Animação desenvolvidos pelo estúdio Walt Disney e a sua importância para o estabelecimento da indústria de animação*. 2019. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2019.

NASCIMENTO, Andrea Melo Do; COLARES, Jackson. A FOTOGRAFIA DIGITAL E APPS NAS AULAS DE ARTE COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA ALUNOS DO ENSINO MÉDIO EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE MANAUS. *Arte, Educação, Comunicação & Design*, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 1–16, 2024. DOI: 10.29327/216572.5.1-1. Disponível em: <https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/dcae/article/view/17589>.

NEGROMONTE DE OLIVEIRA, Maria José; FALCÃO, Taciana Pontual. *ARTE E TECNOLOGIA: POSSIBILIDADES DE FAZERES ARTÍSTICOS COM DIS- POSITIVOS MÓVEIS*. [S. l.], 2016.

OLIVEIRA, Christiane Martins. STOP MOTION “DA TEORIA À PRÁTICA”. CONIC – SEMESP: Anais do XVII Congresso Nacional de Iniciação Científica, Santo Amaro - SP, p. 1–31, 2017. Disponível em: <http://noticias.bol.uol.com.br/ultimas-noticias/entretenimento/2013/12/18/animacao-minhocas->.

OLIVEIRA, Vinicius Julião De. PRÁTICAS EDUCATIVAS EM ARTE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO. São Paulo/SP.

PEREIRA, Alda; PEREIRA, Isolina. DESIGN-BASED RESEARCH AND ACTION-RESEARCH: TWO INTERSECTING VISIONS. Em: New Trends in Qualitative Research. Oliveira de Azeméis, Portugal: Ludomedia EN, 2020. v. 2p. 336–350. DOI: 10.36367/ntqr.2.2020.336-350. Disponível em: <https://publi.ludomedia.org/index.php/ntqr/article/view/101>.

PRADO, Julia de Oliveira. Estudo e produção de uma animação. [s.l: s.n.].

RODRIGUES, Karina. História do cinema de animação - Os Brinquedos Ópticos. 2019. Disponível em: <https://www.sutori.com/en/story/historia-do-cinema-de-animacao-os-brinquedos-opticos--eWLKGZLRy2YJqUCRZXHkKSvW>. Acesso em: 15 maio. 2025.

SANTOS, Luiz Claudio Correia Dos; LIMA, Jhonatas Isac Pereira. EDUCAÇÃO E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO DURANTE E APÓS A PANDEMIA. A Revista Humanidades e Inovação, Palmas - Tocantins, v. 9, n. 27, p. 283–295, 2014. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/6502>. Acesso em: 13 set. 2025.

SOUZA, Ana Cristina. *POÉTICAS DIGITAIS- DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS PARA A ARTE-EDUCAÇÃO*. 2015. Universidade Estadual de Goiás, Anápolis/GO, 2015.

TERESINHA DA SILVA, Ires. *FORMAÇÃO DE PROFESSORES: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS COM STOP MOTION*. 2016. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis/SC, 2016.