



Licenciatura em  
**ARTES  
VISUAIS**  
com ênfase em  
**DIGITAIS**

**Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE**  
Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia

# **A Arte da Animação: Stop Motion como ferramenta de ensino-aprendizado interdisciplinar**

Aline da Silva Lima

Gravatá  
2023



Aline da Silva Lima

# **A Arte da Animação: Stop Motion como ferramenta de ensino-aprendizado interdisciplinar**

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Artes Visuais.

Orientadora: **Amália Maria de Queiroz Rolim**

Coorientador: **Rafael Pereira de Lira**

Gravatá  
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE  
Bibliotecário(a): Suely Manzi – CRB-4 809

L732a Lima, Aline da Silva.  
A arte da animação : stop motion como ferramenta de ensino-aprendizado interdisciplinar / Aline da Silva Lima. - Recife, 2024.  
55 f.; il.

Orientador(a): Amália Maria de Queiroz Rolim.  
Co-orientador(a): Rafael Pereira de Lira.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia - UAEADTEC, Licenciatura em Artes Visuais, Recife, BR-PE, 2025.

Inclui referências e anexo(s).

1. Animação em stop motion. 2. Desenho animado. 3. Arte - Estudo e ensino. 4. Arte (Ensino médio) 5. Abordagem interdisciplinar do conhecimento na educação. I. Rolim, Amália Maria de Queiroz, orient. II. Lira, Rafael Pereira de, coorient. III. Título

CDD 700

# FOLHA DE APROVAÇÃO

Aline da Silva Lima

## **A Arte da Animação: Stop Motion como ferramenta de ensino-aprendizado interdisciplinar**

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Artes Visuais.

Aprovada em \_\_/\_\_/\_\_\_\_ (data da apresentação)

**Banca Examinadora:**

---

**Amália Maria de Queiroz Rolim - UFRPE**  
Presidente e Orientadora

---

**Felipe de Brito Lima - UFRPE**  
Examinador

---

**Lilian Débora Oliveira Barros - UFRPE**  
Examinadora

**Aos meus pais, Neuraci e Aristides, que mesmo com todas as adversidades da vida, demonstram sua perseverança e determinação sem titubear. Sendo exemplos amorosos e dedicados do verdadeiro sentido fraternal.**

**Que a alegria da existência de vocês em nossas vidas seja longa e com muita saúde.**

**E aos meus sobrinhos, Breno e Sofia, que ganharam todo o meu coração e são sinônimos de esperança.**

**Vocês são minha maior referência de bondade, generosidade e amor.**

**Amo vocês!**

## AGRADECIMENTOS

Agradeço grandemente aos meus pais, Neuraci e Aristides, por todo o apoio incondicional ao longo da minha vida, sendo as pessoas mais importantes e significativas. Breno e Sofia, meus sobrinhos, que em seus gestos simples e inocentes, transbordam amor.

Também quero agradecer aos meus colegas e amigos de curso, que ao longo dessa jornada depositaram confiança para as resoluções de problemas, as trocas profundas de conhecimento e experiência, aprendi muito com vocês.

Em especial a minha rede de apoio, minhas preciosidades, minhas meninas do “trio de quatro”, Lucineide Souza e sua querida família, Kethylle Azevedo e Sarah Monteath, vocês foram fundamentais.

Aos queridos, Carolina Araujo, Saulo Batista e Pedro Bezerra (nosso artista), minha admiração e gratidão por estarem sempre por perto e aos laços que construímos.

Andrielly Nascimento, pelo apoio e gentileza. As pessoas que direta ou indiretamente fizeram parte dessa construção com palavras de incentivo, interesse e carinho.

Aos meus amigos Àquila Hugo e Kássia Silvino, pelos longos anos de amizade, apoio incondicional e paciência na minha ausência. Vocês são a certeza que família também é aquela que escolhemos.

A todos os educadores que fizeram parte da minha formação ao longo da minha vida acadêmica, com admiração a Niedja Torres e Klérc Vital. A todos que fazem parte da Universidade Federal Rural de Pernambuco, em particular a Aliete Rosa e Francisco Luiz e os que integram o setor de Artes Visuais, Gabrielly Machado, vocês têm minha admiração.

Com todo meu amor, admiração e respeito ao quarteto fantástico do curso de Licenciatura em Artes Visuais com Ênfase em Digitais da UFRPE, Amália Rolim, Felipe Lima, Lilian Débora e Rafael Lira. As trocas em sala e para além dela, foram um divisor de águas. Vocês são incríveis e fonte de inspiração.

A arte existe para que a realidade não nos destrua.

Nietzsche, Friedrich W. (1844 - 1900).

## RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo analisar a aplicação da técnica de Stop Motion nas aulas de Artes do Ensino Médio a partir da reflexão e análise com o intuito de identificar as contribuições pertinentes a utilização da animação de Stop Motion como ferramenta pedagógica para o processo de ensino-aprendizagem de maneira interdisciplinar. A fundamentação teórica contemplou discussões acerca de elementos que contemplam: Letramento Digital; Interdisciplinaridade; Abordagem Triangular; Animação; Stop Motion, que tem autores relevantes em seus campos de estudos e estão referenciados ao longo da pesquisa. Para compor o procedimento metodológico, foi implementada de forma mista que consistiu em qualitativa e quantitativa com a utilização de diário de bordo, escuta ativa, para além da revisão bibliográfica. Os dados obtidos sinalizam interesse dos estudantes na utilização do Stop Motion, apesar das dificuldades encontradas durante o processo de aplicação e que estão relatados nesse estudo. Com base nos resultados e discussões apresentadas, considera-se que a utilização da animação de Stop Motion possibilita a compreensão e revisão de conteúdos estudados em sala de aula, sendo uma importante ferramenta pedagógica.

**Palavras-chave: Stop Motion. Animação. Estudantes.**

## **ABSTRACT**

This research aims to analyze the application of the Stop Motion technique in High School Arts classes based on reflection and analysis in order to identify the pertinent contributions to the use of Stop Motion animation as a pedagogical tool for the teaching-learning process in an interdisciplinary manner. The theoretical basis included discussion on elements that include: Digital Literacy; Interdisciplinarity; Triangular Approach; Animation; Stop Motion, which has relevant authors in their fields of study and are referenced throughout the research. To compose the methodological procedure, it was innovative in a mixed way that consists of qualitative and quantitative with the use of a logbook, active listening, in addition to the bibliographic review. The data obtained indicate interest of students in the use of Stop Motion, despite the difficulties during the application process and which are reported in this study. Based on the results and presentations presented, it is considered that the use of Stop Motion animation enables the understanding and review of contents studied in the classroom, being an important pedagogical tool.

**Keywords: Stop Motion. Animation. Students.**

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>11</b>
1.1 OBJETIVO .....	12
1.1.1 Objetivo Geral.....	12
1.1.2 Objetivos Específicos .....	12
1.1.3 Justificativa.....	12
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> .....	<b>14</b>
2.1 LETRAMENTO DIGITAL.....	14
2.2 INTERDISCIPLINARIDADE .....	15
2.3 ABORDAGEM TRIANGULAR .....	16
2.4 O DESENHO DE ANIMAÇÃO.....	18
2.5 STOP MOTION.....	19
2.5.1 Criando uma animação com técnica de stop motion .....	22
<b>3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b> .....	<b>25</b>
3.1 CONTEXTO GERAL DO LOCAL DA PESQUISA.....	27
3.2 PÚBLICO-ALVO DA PESQUISA .....	27
3.3 ESTRATÉGIA E COLETA DE DADOS .....	28
<b>4 STOP MOTION COMO EXPERIÊNCIA INTERDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO</b> .....	<b>29</b>
4.1 USANDO O APLICATIVO STOP MOTION STUDIO E CONSTRUINDO A ANIMAÇÃO.....	33
4.3 RESULTADOS: DO QUESTIONÁRIO, RESPOSTAS E ANÁLISA DE DADOS .....	36
4.3.1 Perguntas elaboradas para o questionário .....	36
4.3.2 Análise dos resultados .....	37
4.3.3 Análise dos resultados perguntas objetivas.....	37
4.3.4 Análise dos resultados perguntas subjetivas.....	45
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>47</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>48</b>



## 1 INTRODUÇÃO

O processo de ensino-aprendizagem vem sofrendo transformações no decorrer dos anos e com o advento da era digital, na qual as mídias sociais e eletrônicos como tablets e celulares estão presentes diariamente no cotidiano dos estudantes, bem como a Arte tem estado cada dia mais presentes através dos inúmeros estímulos para disseminação de dados.

O celular, por exemplo, muitas vezes “compete” com os professores em sala de aula, uma vez que os estudantes passam boa parte do tempo usando esses aparelhos, o que causa distrações, sendo assim, torna-se basilar sua implementação em sala de aula para que deixe o papel de “vilão”, que por vezes exerce, passe a ser um agente ativo nos estudos.

Como o celular tem uma grande disseminação entre os estudantes, pode ser utilizado como um recurso benéfico, como ferramentas de pesquisa e até mesmo um instrumento para fazer arte, como é o caso de uma técnica surgida a partir do interesse do ser humano a animar seres inanimados, segundo Lucena Júnior *apud* Lima e Camillo, (2015):

Ao longo da história da arte encontramos o desejo do homem pela animação de suas criaturas. Em diversos exemplos, temos sugestão de movimento como animais pintados em cavernas ostentando mais patas do que têm na realidade na Pré-história, como código social no Egito Antigo, passando pelo esforço da narrativa no Oriente Próximo Antigo[1]. (Lucena Júnior *apud* Lima e Camillo, 2015, n.p.).

A arte, em especial no tocante da técnica de Stop Motion, encontra-se presente nos mais diversos meios comunicacionais, como por exemplo: desenho, cinema animado, propagandas e nas mídias através de memes, exercendo um papel de comunicação fundamental com seus elementos visuais, dinâmicos e que aguçam o interesse do receptor, nesse caso, os estudantes, agregando uma ferramenta da formação crítica dos indivíduos e sua empregabilidade nas relações interdisciplinares por sua versatilidade. Segundo Barcelos, (2009), p. 9 *apud* Felicianoes, (2020), a técnica de filmagem em stop motion, pode ser trabalhada com várias mídias e tecnologias englobando várias disciplinas e conteúdo dentro da Escola.

Stop motion, viabiliza o desenvolvimento de personagens e temas, para além de incentivar a criatividade e induzindo o estudante a identificar quais os melhores meios para alcançar seu objetivo final de perpassar os conceitos

escolhidos.

Portanto, para tratar desse tema, essa pesquisa apresenta 6 capítulos, onde o Capítulo 1 introduz a temática, apresenta os objetivos da pesquisa e a justificativa do estudo; no Capítulo 2 discutiremos acerca da fundamentação teórica, onde consta autores importantes para essa pesquisa; no Capítulo 3 os procedimentos metodológicos, no qual são apresentados os componentes que guiaram a análise desse estudo; o Capítulo 4 consta os dados da aplicação das oficinas; no Capítulo 5 as discussões finais que englobaram essa pesquisa que foi realizada em uma escola da região agreste de Pernambuco.

## 1.1 OBJETIVO

Essa pesquisa abordou a utilização do Stop Motion como ferramenta pedagógica em uma aplicação interdisciplinas nas turmas do ensino médio, explorando a potencialidade no ensino-aprendizagem.

### 1.1.1 Objetivo Geral

Analisar a aplicação da técnica de Stop Motion nas aulas de Artes do Ensino Médio.

### 1.1.2 Objetivos Específicos

- Refletir sobre stop motion como ferramenta interdisciplinar;
- Identificar contribuições do Stop Motion enquanto ferramenta pedagógica para os processos de ensino e aprendizado.

### 1.1.3 Justificativa

O atual cenário tecnológico que estamos imersos e com a educação contemporânea, sendo a premissa da necessidade de estratégias nas que promovam uma participação ativa dos estudantes, torna-se basilarmente relevante como fonte de estímulo da criatividade e assim ser um aporte para o desenvolvimento do ensino-aprendizado de conceitos complexos.

Sendo assim, a utilização do celular em conjunto com a Animação por meio da técnica de Stop Motion na sala de aula, possibilita a interação a partir

de um recurso que os estudantes estão familiarizados e uma linguagem também presente em vídeos que eles normalmente têm acesso a partir das redes/mídias sociais, assim possibilitando uma abordagem interdisciplinar uma vez que esses recursos visuais são excelentes meios de comunicação.

Como forma de ressignificar e desmistificar a utilização do celular, tirando esse papel de caráter “pejorativo” de seu uso pelos estudantes e o colocando como ator principal, viabilizando diversos tipos e linguagens para serem implementadas no campo educacional, para além da Arte exercer seu papel crítico, dialógico e de linguagem com os mais diferentes temas, as perguntas norteadoras são: Quais os benefícios da utilização da animação stop motion para aprendizado na escola?, Como fazer a interdisciplinaridade de Artes e outras disciplinas através do stop motion?, Como o celular pode auxiliar no ensino- aprendizagem em sala de aula de forma interdisciplinar?, galga abordar a Animação como agente que congrega um apelo visual e narrativo que induz ao dialogo interdisciplinar.

decidir sobre formas de organização interdisciplinar dos componentes curriculares e fortalecer a competência pedagógica das equipes escolares para adotar estratégias mais dinâmicas, interativas e colaborativas em relação à gestão do ensino e da aprendizagem. (Brasil, 2018, p.16).

A interdisciplinaridade prevista inclusive na BNCC (2018), evidencia a necessidade de diálogo com disciplinas e recursos diversos para o desenvolvimento do ensino-aprendizado, no qual a Arte através da Animação com a técnica de Stop Motion permite diversas conexões de maneira lúdica, interativa e criativa, assim viabilizando aos estudantes também serem autores de seu aprendizado.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesse capítulo, discutiremos acerca dos elementos fundamentais para construção desse projeto, iremos abordar concepções dos aspectos que o compõem, sendo dúvidas assim: letramento digital, interdisciplinaridade, abordagem triangular, animação e stop motion. Assim, perpassando pelos caminhos que ajudaram no desenvolvimento de pesquisa.

### 2.1 LETRAMENTO DIGITAL

Segundo a autora Magda, (Soares, 2009, p. 49), a “Alfabetização: ação de ensinar/aprender a ler e escrever” enquanto o “Letramento: estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas cultiva e exerce as práticas sociais que usam a escrita”, sendo assim, o letramento é um processo de desenvolvimento mais complexo em sua diversidade e amplitude.

Com o advento da tecnologia e a ascensão constante do uso de celular, computador, notebook e tablet, concomitantemente com a internet, propiciou uma revolução na comunicação e conseqüentemente abriram portas para inovação no processo de ensino-aprendizagem.

Sendo assim, a necessidade cada vez mais presente do letramento digital, uma vez que precisamos nos aperfeiçoar e adaptar com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).

Letramentos digitais (LDs) são conjuntos de letramentos (práticas sociais) que se apóiam, entrelaçam e apropriam mútua e continuamente por meio de dispositivos digitais para finalidades específicas, tanto em contextos socioculturais geograficamente e temporalmente limitados, quanto naqueles construídos pela interação mediada eletronicamente. (Buzato, 2006, p. 16 *apud* Freitas, 2010, p. 339).

Dessa forma, o letramento digital proporciona para o indivíduo a capacidade de escrever, ler e interpretar códigos, sinais verbais e não verbais, por meio de dispositivos digitais, possibilitando o desenvolvimento do senso crítico sobre o uso da tecnologia e suas ferramentas,

O letramento digital, usado com o aporte dos meios digitais para desenvolver e partilhar conhecimentos e estimular o senso crítico dessa utilização, demonstra a necessidade dessa habilidade no cenário digital da atualidade. Isso supera as barreiras e consegue atingir uma massa de pessoas

ainda maior, onde as escolas precisam imprescindivelmente estabelecer uma conexão com esse novo arquétipo linguístico.

No entanto, as TICs não garantem por si só esse processo, o caráter de ensino-aprendizagem está interligado intrinsecamente a capacidade do ser humano de utilizar esses recursos para fins educacionais. O professor, como mediador, exerce um papel basilar ao introduzir as TICs em sala de aula, e os estudantes fazem a leitura textual e/ou visual desses elementos que são tão difundidos no século XX.

O computador, por si só, não vai mudar a educação, não vai mudar as concepções de professor/aluno e de ensino/aprendizagem que os envolvidos na educação têm. São os objetivos, os conteúdos curriculares tomados como objeto de ensino, o contexto imediato que comandam as ações pedagógicas (Vale; Striquer, 2022, p. 217).

Nesse sentido, a escola passa a implementar a utilização das TICs no contexto escolar, para que elas sejam inseridas nas práticas pedagógicas. Em vista disso, proporcionando o compartilhamento mais dinâmico de conhecimentos significativos, que vão muito além de ler e escrever de forma digital, onde podemos, conforme a BNCC (2018):

4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo. (Brasil, 2018, p. 9).

A BNCC, nas suas *Competências gerais da educação básica*, assegura a utilização das diferentes linguagens, evidenciando a digital, ou seja, o letramento digital precisa ser empregado, uma vez que a socialização dos conhecimentos produzidos com o aporte dos recursos digitais alcançam significativas instâncias, o que reverbera a importância do letramento digital.

## 2.2 INTERDISCIPLINARIDADE

A sociedade vem passando por inúmeros desdobramentos em todos os campos e conseqüentemente a natureza do ensino-aprendizagem também passou a enveredar outros caminhos, assim a interdisciplinaridade passa a ter um crescente enfoque.

Para conseguir compreender a interdisciplinaridade, faz-se necessário entender o que o antecede, ou seja, a disciplina. Segundo a autora, Fortes

(2009):

A disciplina é uma maneira de organizar, de delimitar, ela representa um conjunto de estratégias organizacionais, uma seleção de conhecimentos que são ordenados para apresentar ao aluno, com o apoio de um conjunto de procedimentos didáticos e metodológicos para seu ensino e de avaliação da aprendizagem. (Fortes, 2009, p. 3).

Em contrapartida, compreende-se a interdisciplinaridade de acordo com a autora, Fortes (2009):

Para que ocorra a interdisciplinaridade não se trata de eliminar as disciplinas, trata-se de torná-las comunicativas entre si, concebê-las como processos históricos e culturais, e sim torná-la necessária a atualização quando se refere às práticas do processo de ensino-aprendizagem. (Fortes, 2009, p. 4).

Nas escolas, devido a toda essa mudança de cenário educacional, o desenvolvimento da ligação entre interdisciplinaridade e disciplinas são práticas cada vez mais comuns, promovendo um diálogo de assuntos inerentes. Essa é uma garantia prevista na BNCC, que diz:

- decidir sobre formas de organização interdisciplinar dos componentes curriculares e fortalecer a competência pedagógica das equipes escolares para adotar estratégias mais dinâmicas, interativas e colaborativas em relação à gestão do ensino e da aprendizagem; (Brasil, 2018, p. 16).

Nesse contexto, a BNCC (2018), estabelece que haja a implementação dessa confabulação nas práticas educacionais, estabelecendo um maior dinamismo das competências a serem desenvolvidas pelos estudantes.

A interdisciplinaridade ajuda o estudante a desenvolver a compreensão sobre aspectos distintos de um mesmo assunto, auxiliando a amplificação da diversidade, pontos de vista, forma de trabalhar, desenvolver sua visão do mundo e formulação de novas conexões dos saberes, temas e fatos.

## 2.3 ABORDAGEM TRIANGULAR

O conceito da Abordagem Triangular, desenvolvido pela pesquisadora Ana Mae Barbosa, uma das percussoras e principais figuras no ensino de Artes no Brasil, trata-se de uma abordagem ideológica que evidencia a importância dos estudantes compreenderem e refletirem criticamente o uso da imagem.

A Proposta Triangular deriva de uma dupla triangulação. A primeira é de natureza epistemológica, ao designar os componentes do ensino/ aprendizagem por três ações mentalmente e sensorialmente básicas, quais sejam: Criação (fazer artístico), leitura da obra de arte e contextualização. A segunda triangulação está na gênese da

própria sistematização, originada em uma tríplice influência, na deglutição de três outras abordagens epistemológicas, as Escuelas Aire Libre mexicanas, o Critical Studies inglês e o Movimento de Apreciação Estética aliado ao DBAE (Discipline Based Art Edttcation) americano (Barbosa, 1998, p. 34 *apud* Moraes; Santos; Pereira, 2018, p. 18).

Esse arcabouço pensado para o desenvolvimento da Abordagem Triangular para o ensino de Artes, foi pautada no ensino em três eixos norteadores: a Leitura, a Contextualização e o Fazer Artístico. Essa abordagem evidenciou-se como uma importante ferramenta para prática do ensino-aprendizagem de Artes.

A Abordagem Triangular se referiu à melhoria do ensino de arte, tendo por base um trabalho pedagógico integrador, em que o fazer artístico, a análise ou leitura de imagens (compreendendo o campo de sentido da arte) e a contextualização interagem ao desenvolvimento crítico, reflexivo e dialógico do estudante em uma dinâmica contextual sociocultural. (Silva; Lampert, 2016, p. 90).

Ao propor a Abordagem triangular, Barbosa, busca estimular nos estudantes, concepções acerca da valorização criativa e capacidade analítica, perante a integração do fazer artístico, análise crítica e o uso de imagens, assim, estimulando a diversidade do ensino-aprendizagem, que engloba o dinamismo, interação e emancipação do indivíduo.

absolutamente importante o contato com a arte por crianças e adolescentes. Primeiro, porque no processo de conhecimento da arte são envolvidos, além da inteligência e do raciocínio, o afetivo e o emocional, que estão sempre fora do currículo escolar. A minha geração fez sua educação emocional a partir de filmes de Hollywood, o que é uma barbaridade. Não se conversava sobre sentimento na escola. Segundo, porque a arte estimula o desenvolvimento da inteligência racional, medida pelo teste de QI. O pesquisador Janes Cattedral estudou a influência da aprendizagem de arte na inteligência, que será aplicada a qualquer outra disciplina. Além disso, grande parte da produção artística é feita no coletivo. Isso desenvolve o trabalho em grupo e a criatividade. (Morone. Revista – Editora Época, 2016, p. 01 *apud* Silva, 2020, p. 19).

A Abordagem Triangular não é enrijecida, não impõe um modelo inflexível e restritivo. Ela oportuniza que seus elementos sejam trabalhados em seus diversos aspectos sem hierarquia, podendo ser abordados concomitantemente ou individualmente, permitindo que os estudantes experienciem desenvolver o fazer artístico no contexto do ensino-aprendizagem de artes em sala de aula de forma dinâmica e exploratória,

inclusive promovendo a interdisciplinaridade, entre outros.

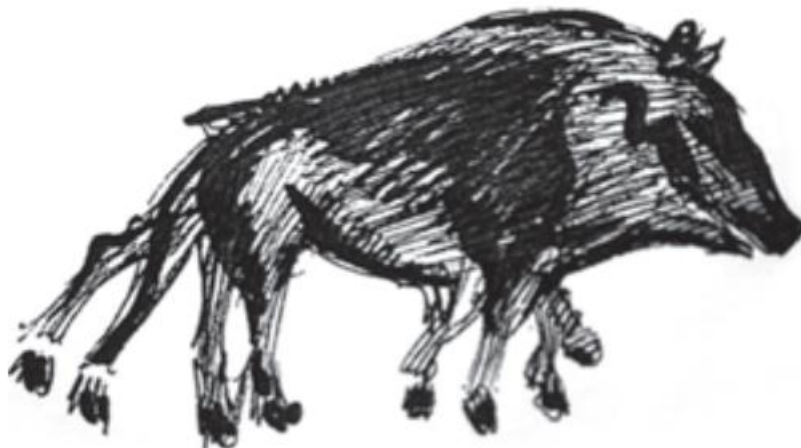
## 2.4 O DESENHO DE ANIMAÇÃO

O desenho de animação é caracterizado pela “sensação” de movimento, pela trajetória, descolamento e ação. Para que consigamos produzir as animações, primeiramente estava presente em nossa história a produção de desenho de animação. Antes mesmo disso, vieram as pinturas das cavernas, por exemplo.

Há mais de 35 mil anos, os humanos faziam pinturas nas paredes das cavernas e às vezes desenhavam quatro pares de pernas para mostrar movimento. Depois disso, em 1600 aC, um faraó egípcio construiu um templo para seu deusa que tinha colunas. Cada coluna tinha uma figura pintada do deusa em uma posição progressivamente alterada. Para os cavaleiros e cocheiros passando – a deusa parecia se mover! Simultaneamente, os antigos gregos decoravam potes com figuras em sucessivos estágios de ação – então, ao girar o pote, criou-se uma sensação de movimento. (Pollmüller; Sercombe, 2011, p. 9 e 10).

Nos primeiros desenhos da humanidade existia a presença da simulação de movimento, seja com a inclusão de mais pernas em um animal (**figura 1**) ou como a mudança de movimento no Egito e Grécia (**figura 2**).

**Figura 1** – Simulação de pintura rupestre de um Javali.



Fonte: Pollmüller; Sercombe, 2011, p. 9).

**Figura 2** – Simulação de corrida, em ânfora grega.



Fonte: Pollmüller; Sercombe, 2011, p. 10).

Sendo os primeiros desenhos animados, uma forma de demonstrar uma trajetória de deslocamento, o movimento com a inclusão sequencial repetitiva para dar essa ilusão, segundo os autores:

A simulação, a que se refere Gomes (2008), está ligada a um fenômeno conhecido como fenômeno da persistência da visão. No início do século XX, historiadores do cinema argumentaram que esta era uma característica devida à persistência da imagem na retina humana, um mito sobre o qual estava posta a invenção do cinema. Hoje, sabe-se que o fenômeno está ligado à não capacidade do cérebro humano de distinguir a diferença entre o movimento real, e o movimento aparente de curta distância (Short-range Apparent Motion - SAM), ou, entre duas fotografias próximas (Anderson; Anderson, 1993 Apud Galvão; Costa, 2022, p. 13).

Essas imagens estáticas passam a ganhar “vida” e “alma” a partir da reprodução sistêmica dessas imagens sequenciais, sendo necessário uma quantidade mínima para o olhar humano consiga captar e conseqüente o cérebro processar com um ser inanimado em movimento, ou seja, torne-se uma animação.

## 2.5 STOP MOTION

A animação com a técnica de Stop Motion surgiu quase que de forma “acidental”, quando no final do século XIX, o ilusionista francês Georges Mèliés (1861-1938), durante uma das suas gravações na rua teve uma falha em seu equipamento fotográfico que interrompeu a filmagem, culminando em filme que tinha transição de um ônibus em um carro funerário.

Mèliés percebeu que esse registo era semelhante a um dos seus truques

de ilusionismo, onde conseguiu perceber um “pulo” entre as cenas e dava a percepção de substituição e/ou modificação dos objetos.

A partir dessa descoberta, Mèliés, desenvolveu o estilo de efeitos de trucagem, ou seja, efeitos inesperados de distorções, que compõe essencialmente os trickfilms, ou seja, filmes com truques.

A principal forma de animação utilizada no cinema live-action foi o stop-motion. Os filmes de trucagem vão dar ao cinema o aspecto de espetáculo potencial, possibilitando não apenas recortes da realidade, mas, através dos truques de câmeras, uma subversão da realidade, tempo e espaço das ações, ludibriando os espectadores e seus sentidos de percepção. (Ribeiro, 2009, p. 19).

Esse processo ilusório é a forma básica de construção da técnica de Stop Motion, onde através de fotograma a fotograma, transformamos seres inanimados em animados com pequenas mudanças de formato ou posição de objetos diversos.

**Figura 3** – Recorte da animação Viagem à Lua.



Fonte: Fragmento do filme Viagem à Lua (Le Voyage Dans La Lune – 1902).

Um dos filmes mais conhecidos de Mèliés, Viagem à Lua (Le Voyage Dans La Lune – 1902), foi inspirada nos livros do autor também francês Jules Verne. Essa produção de cerca de 14 minutos, preto e branco e mudo, possui uma cena icônica de um foguete alcançando um satélite.

George Mèliés utilizou-se muito do Stop Motion para criar os efeitos que sua imaginação tanto sonhava alcançar, tanto que, ao longo dos anos, ele foi aperfeiçoando a técnica descoberta. Mas além de George, outros cineastas da época são considerados muito importantes na história do desenvolvimento do stop motion, como, por exemplo, o americano Edwin Porter (1870-1941) que, em 1906, fez o filme Dream of a Rarebit Fiend, ocasião em que, com a ajuda da técnica, deu vida a diversos objetos. (Pereira; Chagas, 2012, p. 13).

Porter em seu filme “Dream of a Rarebit Fiend” sem tradução, podendo ser “Sonho de um Demônio Rarebit” (tradução nossa), desenvolveu através da técnica a ilusão de movimento com a mudança dos objetos em cena, outros nomes também foram importantes nesse processo de aperfeiçoamento do Stop Motion, como: James Stuart Blackton (1875-1941) e o mágico George Smith (1864-1956), que fundaram conjuntamente o estúdio “Vitagraph”, no qual foi responsável pelo filme O Hotel Mal-assombrado (The Haunted Hotel - 1907), Segundo de Chomón (1871-1929) com o aporte do stop motion, efeitos na produção El Hotel Eléctrico (1905), Arthur Melbourne Cooper (1874-1961), com o filme Noah’s Ark (1906) e o vídeo Dreams of Toyland (1908), entre outros.

O Stop Motion servia como um efeito ilusório que proporcionava através de mudanças de locais dos objetos dessas produções a percepção de movimento, sendo um tipo de efeito especial. A trucagem por sua vez, é a elaboração desses efeitos, ou seja, o aspecto oculto dessas produções.

A tecnologia da trucagem no cinema, através deste estreitamento entre real e imaginário, tornou sólida a “particularidade mágica” contida na obra destes realizadores. A câmera materializou os desejos, habilidades, peculiaridades e ingenuidades de cada artista, que, por sua vez, apropriaram-se da câmera com um olhar diferenciado, advindo de um “terceiro olho”, potencializador dos espetáculos projetados nas salas escuras. (Ribeiro, 2009, p. 19).

Essa tecnologia de trucagem, em outras palavras, truques, foram provenientes do teatro, trucagem, traziam uma contrapartida entre o real e o imaginário e consolidou grande influência para a criação dos primeiros *live-action*<sup>1</sup>.

No decorrer dos anos foi sendo implementado um aprimoramento dessa técnica que ainda é utilizada nos dias atuais com produções bastante conhecidas, como o clássico filme, O Estranho Mundo de Jack (1993) e A Noiva Cadáver (2005) criações de Tim Burton; Coraline e o Mundo Secreto (2009), dirigida por Henry Salick, (adaptação do livro escrito por Neil Gaiman em 2002); Paranorman (2012), dirigida por Chris Butler e Sam Fell, Kubo que são geradas

---

<sup>1</sup> *Live-action* é o cinema composto com atores reais, em que as sequências imagéticas são geradas continuamente pela câmera. (Ribeiro, 2009, p. 17).

de forma mais completas e totalmente por meio de técnica.

No stop motion, assim como em toda animação, a criação bem-sucedida de movimento contínuo depende de como um quadro (ou uma posição) se relaciona com os quadros anteriores e subsequentes. Quanto mais um quadro se conecta com o anterior, em termos de composição, movimento, cor e assim por diante, melhor e mais fluida será a animação. (Purves, 2011, p. 20).

Para que as criações sejam produzidas de maneira mais aperfeiçoada é necessária coerência cronológica e mais quadros detalhados para propiciar ao espectador a ilusão de movimento.

Existem técnicas distintas dentro o Stop motion, no qual podemos encontrar formas e materiais a serem usados, como: Claymation (massa de modelar ou barro), que podemos encontrar na produção de Pingu (figura 2), criado por Otmar Gutman (1937-1993); Cut-out (recortes), são as figuras desenhadas em papel e recortadas, sendo usadas com a trajetória de deslocamento; Pixilation, atores são os objetos do stop motion, entre outras.

**Figura 4** – Recorte de uma cena da animação Pingu.



Fonte: Produtos criativos da Sony

As animações com a técnica de stop motion, são produzidas *frame*<sup>2</sup> a *frame*, seguindo uma sequência na qual existe a manipulação dos objetos em cena para obter a ilusão dos movimentos.

### 2.5.1 Criando uma animação com técnica de stop motion

Com o processo de aperfeiçoamento da técnica de Stop motion,

---

<sup>2</sup> Tradução do inglês: quadro.

algumas etapas se tornaram fundamentais para uma execução mais alinhada e conseqüentemente minimizando eventuais desencontros dessa “ilusão” de movimento, segundo Ramos (2020), são:

- Pré-produção – deixar pronto tudo que vai ser usado;
- Produção – filmagem;
- Pós-produção – editar e dar acabamento no filme.

Ao idealizar um projeto, é fundamental que exista uma organização prévia e ponta pé inicial parte da proposta de enredo, ou seja, o que será contato na animação? Quem a finalidade? Qual o público-alvo? Dessa forma, é possível decidir todo o restante.

A elaboração de um roteiro ordenado, torna mais eficaz a transmissão da mensagem que quer ser passada para o receptor da mensagem que, assim como na lógica da redação, é imprescindível que exista o início, meio e fim. Com o desenvolvimento do roteiro, o cenário e personagem podem ser definidos. Também é importante que a técnica de Stop motion seja escolhida, assim facilita a escolha dos outros elementos nos quais devem ser pensados para alcançar aquilo que quer ser transmitido.

O *Storyboard*<sup>3</sup> é um próximo passo, onde deve ser elaborado um esboço que servirá de guia para a montagem da animação, nele deve ser apresentado o que será visualizado em cada quadro, seja personagem, cenário, diálogos e até mesmo a trilha sonora, tudo com marcações precisas de como e onde vão estar, a fim de facilitar no processo de filmagem.

Após ter todos os elementos separados, cenário montado, iluminação preparada, pode iniciar a sequência de fotografias que se tornará a animação. Esse é um processo minucioso e que requer bastante atenção, para isso é importante utilizar o *storyboard*, além de quanto mais fotos forem tiradas mais a ilusão de movimento será fluída, mais real.

A edição da animação é outro ponto importante, ele deve ser executado conforme a idealização do projeto, garantindo a inclusão da trilha sonora ou

---

<sup>3</sup> O storyboard é uma visão ilustrada, como uma história em quadrinhos, de como o produtor ou o diretor prevê que será a versão final editada de uma produção. (Simon, 1964, 3rd ed, 2006, p. 3).

até mesmo dos diálogos, quando necessário.

A criação de animação de Stop motion será mais fácil ou complexa a depender de alguns fatores, inclusive quando pensado em grandes produções que exige e empregam grandes recursos financeiros e de maquinário, como mais simples que podem ser executados por estudantes em sala de aula e com objetivo educacional, como é a finalidade desse estudo.

O local onde será disponibilizado depois de finalizado, depende muito disso também, normalmente grandes produções estão em plataformas de *streaming*<sup>4</sup> pagas, já produções caseiras são facilmente encontradas no YouTube que apesar de ser uma plataforma de *streaming* tem esse caráter gratuito e publicável ao grande público.

---

<sup>4</sup> *Streaming* é a tecnologia instantânea que permite assistir a vídeos e escutar música sem a necessidade de download. Ou seja, a transmissão de dados de áudio ou vídeo é feita em tempo real do servidor para o dispositivo, como celular, notebook ou smart TV. (Firmino e Faria, TechTudo, 2023).

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente trabalho utilizou para construção do *corpus*, o método de triangulação no tocante das cruzadas de informações: questionário e produção dos estudantes, ou seja, animações de Stop Motion com tema interdisciplinar com a disciplina de inglês, para além de pesquisas em materiais impressos (livros) e online (pesquisas de outros autores).

O método aplicado trata-se de uma pesquisa qualitativa no que diz respeito a análise do ensino-aprendizagem vivenciado no decorrer do processo dessa pesquisa, sendo uma excelente metodologia para fomentar a escolha através da pragmática dessa aplicação através dos livros dos autores: Métodos qualitativo, quantitativo e misto (Creswell, 2007) e A Abordagem triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais (Barbosa, 2010).

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens (Bardin, 2016, p. 48).

Sob o aporte metodológico do livro Análise de conteúdo onde a autora aponta o seguinte: (a) pré-análise; (b) exploração do material; (c) tratamento dos resultados, inferência e interpretação (Bardin, 2016), onde estabelece a apreciação dos resultados alcançados por meio dessas três etapas e concluindo através da inferência, ou seja, através dessas etapas poderá analisar os resultados obtidos por meio dessas coletâneas de informações obtidas no decorrer do processo e em conjunto com a pesquisa-ação, método do autor que diz:

a pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. (Thiollent, 1986, p. 14).

Esses dois métodos, Análise de Conteúdo e Pesquisa-ação foram utilizados em todas as etapas concomitantemente para uma melhor elaboração das implantações da pesquisa e compreensão das produções (animações com a técnica de Stop Motion) desenvolvidas interdisciplinarmente pelos estudantes

da escola da região agreste de Pernambuco.

Para compor o *corpus* da pesquisa, aplicação partiu de uma sequência de oficinas, em média com 4 encontros em 8 turmas e contou com a participação de 135 estudantes de maneira orgânica, conforme a tabela abaixo:

**Tabela 1:** Temas das oficinas.

Aula 1	História da animação (foco no Stop Motion);
Aula 2	Storyboard e roteiro;
Aula 3	Montagem do Stop Motion;
Aula 4	Finalização Stop Motion.

Fonte: criada pela autora.

No segundo encontro com as turmas, iniciamos com uma experimentação livre de um Stop Motion. As salas foram divididas em grupos de 5/6 pessoas, onde eles criaram animações com tema livre. O intuito desse momento, era compreender alguns pontos importantes antes de iniciar um Stop Motion.

A elaboração das animações de Stop Motion, que houvesse uma parte escrito em inglês, podendo ou não ter outros elementos, 12 frames por segundos e no mínimo 5 segundos total da animação.

Os elementos que eles usaram para animação de Stop Motion, foram: cartolinas coloridas, folhas de A4, canetas de hidrocor, massa de modelar, canetas esferográficas, lápis, lápis de cor, borracha, fita adesiva, tesoura, cola e outros elementos de uso escolar.

**Figura 5** - Hidrocor, massa de modelar, lápis de cor, fitas adesivas, cola e tesouras.



Foto: Aline Lima

### 3.1 CONTEXTO GERAL DO LOCAL DA PESQUISA

A escola escolhida para realização da pesquisa, fica situada na região agreste de Pernambuco, em uma boa localização e com uma estrutura bem conservada. Ela possui quadra poliesportiva, biblioteca, pátio coberto para refeições, laboratório de informática, salas espaçosas com ventilador ou ar-condicionado, quadro brancos, banheiros e para se adequar a acessibilidade de cadeirantes, ela possui rampas de acesso.

Funciona em dois turnos, sendo: manhã e tarde; tarde e noite, com 10 salas sendo utilizadas para as aulas regulares, conta com cerca de 600 estudantes matriculados.

Ela tem um corpo docente bem entusiasta que promove regularmente ações interativas, dinâmicas e outros eventos que ajudem a engajar os estudantes, apesar das dificuldades quanto a verbas e restrições devido a cronograma de aulas, etc.

### 3.2 PÚBLICO-ALVO DA PESQUISA

Esta pesquisa teve como fundamento os autores citados ao longo da pesquisa por serem relevantes em suas áreas, seja abordando a arte em sua linguagem, animação de Stop Motion ou mais para área pedagógica e analítica, além disso, o questionário aplicado aos estudantes que participaram de todo o

processo ao longo da sequência das oficinas.

Os estudantes que participaram, foram os das turmas regularmente matriculados, ou seja, os que frequentavam normalmente as aulas, sendo turmas de 1º a 3º anos de ambos os turnos (manhã e tarde; tarde e noite). Todas as turmas são mistas, então, conta com a presença de pessoas do sexo feminino, masculino e outros, com a faixa-etária entre 14 e 18 anos, com exceções de alunos 1 ou 2 anos a mais que isso.

Algumas turmas fazem parte do que chamamos de “Novo Ensino Médio”, assim eles já haviam escolhido a trilha de linguagem de sua preferência e ao contrário do esperado, turmas que optaram por áreas de exatas e saúde apresentaram mais interesse e empenho no decorrer do processo.

### 3.3 ESTRATÉGIA E COLETA DE DADOS

O espaço ofertado pela escola para a aplicação das oficinas, foram as aulas de uma disciplina que estava com falta de professor, então, estava condicionada a continuidade da sequência de oficinas da forma previamente organizada, a depender da chegada ou não desse profissional, além disso, alguns eventos também já estavam programados para datas célebres ou não, assim, foi preciso no decorrer do processo abortar a participação de algumas turmas, pois ficariam inviável estender o prazo.

As oficinas aplicadas ocorreram ao longo de dois meses, em aulas com duração de 50 minutos, com 4 oficinas em média.

Após conseguir concluir em 8 turmas entre os dois turnos e níveis escolares diferente, sendo: duas turmas do 1º ano; quatro turmas do 2º ano; duas turmas do 3º ano. No último encontro foi aplicado um questionário semiestruturado, no qual contava com perguntas abertas e fechadas, que foram usados na pesquisa, bem como, feedback e observação comportamental e de participação.

#### 4 STOP MOTION COMO EXPERIÊNCIA INTERDISCIPLINAR NO ENSINO MÉDIO

A aplicação da sequência das oficinas (planos de aula em anexo) ocorreu em 13 turmas entre os dois turnos de funcionamento da escola, além de englobarem do 1º ao 3º ano do ensino médio. No início do primeiro encontro, foi explicado para os estudantes o motivo da presença, a pretensão, o objetivo e finalidade dos encontros.

Com o auxílio do datashow foi apresentado a história da animação, com foco no Stop Motion e de forma dinâmica os estudantes foram colocando o que conheciam acerca desse tipo de animação, inclusive, trazendo exemplos de filmes já assistidos.

No decorrer da explicação, de forma geral, os primeiros encontros de cada turma, foram mais difíceis, principalmente por ter mais explanação. Por sua vez, nos momentos mais interativos, eles falaram sobre seus conhecimentos prévios, a aula tornou-se mais dinâmica. Muitos deles conheciam as animações em si, mas não compreendiam conceitos ou até mesmo o nome delas, isso é um reflexo da ausência sistêmica de ensino sobre algumas técnicas, como é o que ocorre com o Stop Motion, segundo Ribeiro (2009):

Não existe ainda um enfoque sistêmico que reflita mais profundamente sobre estes processos de produção, nos moldes da indústria de animação internacional, pensados em sua aplicabilidade em nosso país. Estas experiências exercitadas nos grandes estúdios ingleses e norte-americanos carecem de um maior aprofundamento, abordando as questões técnicas para utilização nas produções independentes nacionais. (Ribeiro, 2009, p. 6).

Essa técnica possibilita o desenvolvimento de diversas habilidades, para além de ser um campo profissional, pois podem ser utilizados como animação de cinema, nas mídias sociais como propagandas, informativos, entre outros. Sendo assim, sua aplicação nas escolas, amplifica o futuro campo de trabalho desses estudantes.

Posteriormente, debatemos acerca das dificuldades de sua criação, foi onde chegamos a alguns conceitos, como: storyboard e roteiro, assim como o caráter organizacional.

**Figura 6** - Storyboard e roteiro.



Foto: Aline Lima

Os estudantes ficaram imersos em diversos dilemas nessa primeira construção da animação, como: tema, personagem, narrativa, entre outros. Essas dificuldades demonstraram a importância da organização prévia, por isso, foi pedido para as equipes criarem um storyboard e um roteiro que tivesse como base um conteúdo determinado de inglês, no qual havia sido debatido em sala pelo professor parceiro para essa interdisciplinaridade.

“Interdisciplinaridade é o processo que envolve a integração e engajamento de educadores num trabalho em conjunto, de interação das disciplinas do currículo escolar entre si com a realidade, de modo a superar a fragmentação do ensino, objetivando a formação integral dos alunos, a fim de que possam exercer criticamente a cidadania, mediante uma visão global de um mundo e serem capazes de enfrentar os problemas complexos, amplos e globais da realidade atual.” (Lück, 2003, p. 64 *apud*. Miranda; Miranda e Ravaglia, 2010, p. 13).

A Arte é muito versátil e como a interdisciplinaridade, incentiva o desenvolvimento crítico e criativo dos estudantes, para a elaboração do storyboard e roteiro, professor de inglês, forneceu os temas de cada turma de acordo com os assuntos vistos por cada nível escolar, ou seja, 1º, 2º e 3º anos, tiveram diferentes assuntos para trabalhar e isso em conformidade com o debatido previamente nas aulas de inglês. Os roteiros foram produzidos com essas temáticas, bem como os personagens e cenários também.

**Figura 7** - Storyboard e roteiro.



Foto: Aline Lima.

Os estudantes demonstraram dificuldades da construção do roteiro em inglês, muitos reclamaram, mesmo tento o apoio do caderno, recursos da internet e até mesmo a consulta com o professor de inglês. Ficando assim o questionamento, se a disciplina escolhida deveria ter sido outra para esse primeiro contato dos estudantes com o Stop Motion.

Antes de iniciar o terceiro momento, foi imprescindível refletir acerca dos progressos das turmas. Culturalmente, a disciplina de Artes nas escolas está à margem, fica implícito o comportamento dos colegas e conseqüentemente nos alunos a dificuldade de enxergar sua importância e relevância para o ser humano e sua evolução social, isso afetando diretamente os níveis de cada turma.

Elas são únicas e singulares, devemos ter a percepção e sensibilidade de compreender isso, como Barbosa disse “no processo de conhecimento da arte são envolvidos, além da inteligência e do raciocínio, o afetivo e o emocional, que estão sempre fora do currículo escolar” (Barbosa, *apud* Morrone, 2016, s.p.).

Certamente, no decorrer dessa pesquisa prática, um dos maiores desafios foi a participação dos estudantes, como ressignificar essa concepção errônea sobre a arte?, as reclamações, falta de motivação e falas como: “não vou fazer, já estou passado”, “isso não vai cair no ENEM”, “não preciso fazer, não vou ganhar nota”, “essa aula não é sua, ela era vaga. Não vou participar.”, entre tantas outras, além dos atrasos que ficavam evidentes que era para o tempo passar e não finalizarem os roteiros e storyboard.

Criar por criar, algo simples e sem exigências, era algo possível, entretanto, quando tomou forma e vieram diretrizes guias, os estudantes que nos dois primeiros encontros já demonstraram descontentamento, passaram a

verbalizar ainda mais.

Alguns relatos foram bem significativos para compreender o cerne dos problemas envolvidos, sendo:

- Utilizar aulas que supostamente eles ficariam “sem fazer nada”, assim trazendo mais demandas;
- Ter sido no quarto bimestre, pois em sua maioria usaram a ideia do “já passei, só venho para não reprovar por falta”;
- Acesso a internet de qualidade e dispositivos eletrônicos;
- Desmotivação e cansaço.

Retomar o terceiro encontro, foi desafiador. Muitos deles evidenciaram seu descontentamento, o que fundamentalmente o diálogo se tornou a “estrela”, como o objetivo de incentivar e motivar a participação dos estudantes nesse momento.

Em muitas turmas contava apenas com um tablet e um celular (dispositivos pessoais), para fazer rodízio entre as equipes, precisou ser bem direcionado para que todos conseguissem produzir suas animações, dessa forma, algumas turmas precisam ter mais um encontro para a produção.

Assim, algumas turmas tiveram quantidades de encontros diferentes e que foram pautas de acordo com sua performance, mas também relacionadas as outras condições, como: feriados, necessidade da própria escola de ocupar alguma das aulas e eventos. Entretanto, os terceiros, quartos e/ou quintos encontros para produção e finalização dos vídeos de animação de Stop Motion, diferentemente da quantidade de turmas iniciais, pois não havia como adiar a finalização para as outras turmas devido ao calendário escolar e a chegada da professora que ocuparia as aulas que estavam vagas.

Quando nos reencontramos a partir do terceiro encontro para colocar em prática as construções das animações de Stop Motion, alguns grupos nas turmas precisaram de tempo para finalizar as ideias do que fariam, o que ocasionou estágios diferentes nas turmas, enquanto uns finalizavam o que fariam outros, já começavam a utilizar o aplicativo para criação do Stop Motion.

#### 4.1 USANDO O APLICATIVO STOP MOTION STUDIO E CONSTUINDO A ANIMAÇÃO

Quando foi dado início a primeira montagem da animação de Stop Motion livre, isso no segundo encontro com as turmas, houve previamente a apresentação do aplicativo que auxiliaria na construção das produções, sendo o Stop Motion Studio.

Esse aplicativo é muito simples de ser usado, relativamente leve e gratuito, o que possibilita a utilização no âmbito escolar pelos estudantes e professores.

Então, após os alunos montarem o cenário e separarem os elementos que iriam compor suas animações, eles posicionaram os dispositivos eletrônicos (tablet ou celulares) para comporem suas produções.

**Figura 8** - Montagem do cenário e outros elementos.



Foto: Aline Lima

A dificuldade com dispositivos eletrônicos, pois só havia disponível um celular e um tablet, além da internet da escola que não tinha boa conexão e impedia baixar o aplicativo, muitos alunos apesar de estarem com celulares e por vezes conectados com a internet, alegavam não ter espaço e/ou internet ruim. Isso também causou alguns incômodos e atrasos nas produções.

**Figura 9** - Criação da animação do Stop Motion.



Foto: Aline Lima

Gambiarras e usar a criatividade também foram necessárias, principalmente para utilização do tablet, por ele ser mais pesado dificultou em um apoio mais adequado, diferentemente do celular que contava com suporte.

Eles tiveram bastante facilidade em usar o aplicativo, após montar o cenário e posicionar os elementos, seguiram as dicas de usar a transparência a fim de ter uma ideia de como ficaria o movimento seguinte, para salvar e importar também fluiu tranquilamente.

Os recursos materiais foram responsáveis pelos elementos que compuseram as animações de Stop Motion, principalmente a massa de modelar. Os estudantes usaram uma técnica chamada Claymation, quando justamente é feito a partir da massa de modelar a elaboração dos elementos de cena. Em outros grupos, eles usaram outra técnica de recortes que também conhecida como Cut-out.

**Figura 10** - Recorte de uma animação.

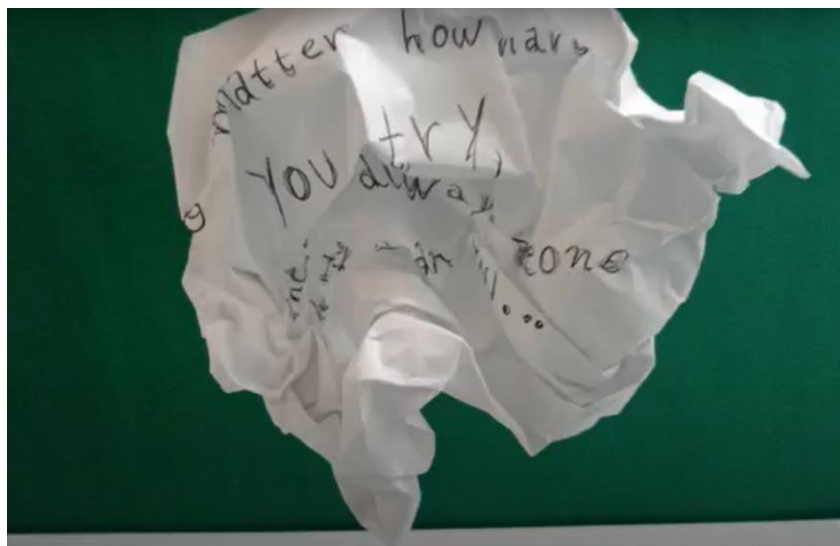


Foto: Aline Lima

Dentro das turmas, inúmeros vídeos de animações de Stop Motion foram produzidos, cada grupo dentro de sua temática conseguiu abordar de maneira única o que queriam contar em suas produções. Não houve grandes produções, tudo muito simples e amador, entretanto, foram produzidos 21 vídeos de animação Stop Motion.

**Figura 11** - Recorte de uma animação.

Foto: Aline Lima

Nessa última etapa, quando os estudantes conseguiram concluir suas animações e assistir suas produções, ficou evidente a alegria, satisfação e por vezes orgulho de suas produções. Apesar da resistência no decorrer das etapas, contrariando as expectativas deles mesmo, a vibração de terem conseguido transbordou em suas comemorações.

## 4.2 RESULTADOS: DO QUESTIONÁRIO, RESPOSTAS E ANÁLISA DE DADOS

Para compreender e analisar a contribuição no processo de ensino-aprendizagem sobre a técnica de Stop Motion de maneira interdisciplinar entre as disciplinas de artes e inglês, foi elaborado um questionário que será apresentado no subtópico a seguir.

### 4.2.1 Perguntas elaboradas para o questionário

As perguntas elaboradas para o questionário para a aplicação no final das oficinas, foram pensados com o intuito de analisar quantitativamente as respostas, a fim de compreendermos os impactos gerados por essa intervenção pedagógica. As respostas possíveis não seguiram de forma geram um padrão, sendo adequadas de acordo com o conteúdo das perguntas, sendo as seguintes perguntas (questionário completo com alternativas, quando for o caso, estão em anexo):

**Tabela 2** - Perguntas do questionário.

1.	Qual frequência você usa o celular para criação artística (ilustração, vídeo, pintura, etc.)?
2.	Já conhecia a animação de Stop Motion?
3.	Durante sua vida acadêmica, já havia produzido vídeo em Stop Motion?
4.	Você considerou fácil a criação de animação de Stop Motion?
5.	Como foi a produção da animação de Stop Motion?
6.	Como você considerou a utilização da Arte através da animação de Stop Motion?
7.	O que você achou de usar um assunto de inglês na animação de Stop Motion?
8.	Houve conexão entre os conteúdos prévios e o desenvolvimento interdisciplinarmente com a animação de Stop Motion?
9.	Gostaria que houvesse outras técnicas artísticas digitais (ilustração, pintura, design, fotografia, vídeos, etc.) de forma interdisciplinar?
10.	Quais disciplinas você gostaria de produzir com a animação de Stop Motion?
11.	Você prefere produzir através de ferramentas digitais (ilustração, pintura, design, fotografia, vídeos, entre outros) ou manual (desenho, pintura, colagem, entre outros)? Justifique.
12.	O desenvolvimento da animação de Stop Motion auxiliou na assimilação do conteúdo de inglês?
13.	Produzir animação de Stop Motion em equipe foi fácil?
14.	Você prefere trabalhar em equipe ou sozinho? Justifique.
15.	Como se sentiu com a produção de Arte e Inglês através da animação de Stop Motion?

16.	Quais as maiores dificuldades encontradas na produção da animação de Stop Motion?
17.	Como foi produzir animação de Stop Motion com o tema em inglês?
18.	Expresse sua opinião, sugestão ou crítica:

Fonte: criada pela autora.

O questionário conta com 6 questões abertas, ou seja, discursivas (10; 11; 14; 16; 17 e 18), para possibilitar os estudantes expressarem suas opiniões, para além dos diálogos e reflexões que aconteceram durante a aplicação da pesquisa. Essas questões também foram analisadas de acordo com as duas semelhanças de forma descritiva para que todos esses materiais possibilitem futura continuidade da pesquisa.

#### 4.2.2 Análise dos resultados

O questionário, apresentou resultados bem significativos, avesso ao comportamento que muitos estudantes demonstraram durante a sequência das oficinas. Nesse sentido, podemos analisar os objetivos específicos da pesquisa, sendo:

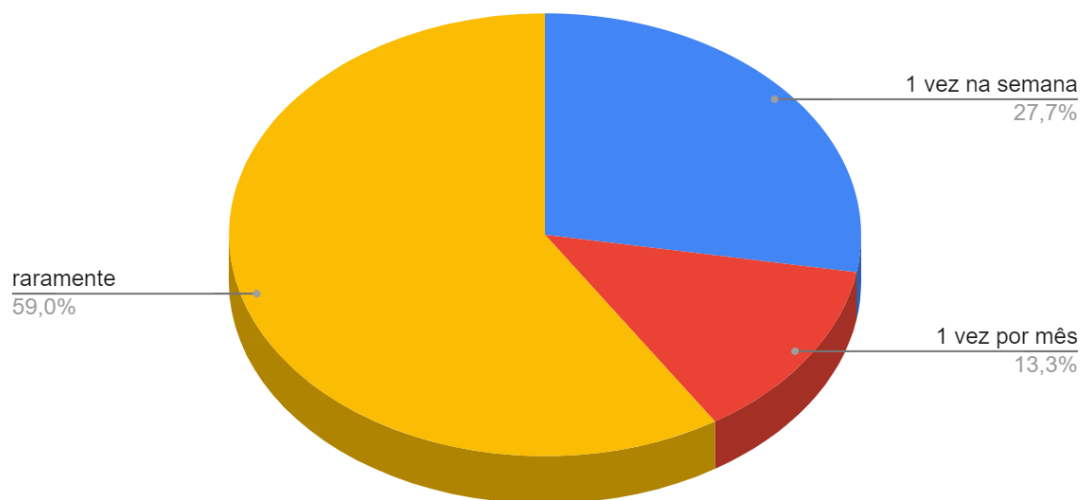
- Refletir sobre Stop Motion como ferramenta interdisciplinar;
- Identificar contribuições do Stop Motion enquanto ferramenta pedagógica para os processos de ensino e aprendizado.

Esses resultados foram analisados de forma geral, sem haver separação de nível ou turma, devido ao intuito da pesquisa ser pautado na análise da animação de Stop Motion no Ensino Médio.

#### 4.2.3 Análise dos resultados perguntas objetivas

Os resultados obtidos no gráfico 1, demonstrar uma predominância de 59% dos estudantes que raramente utilizam o celular para criação artística. O que podemos considerar que o uso constante de celular para a grande maioria dos estudantes, não tem finalidade de criar arte.

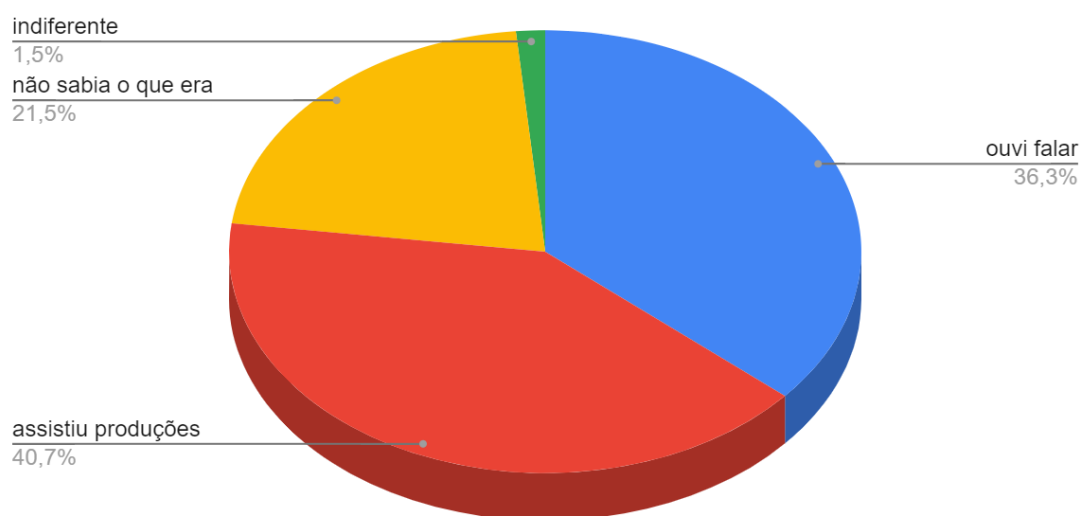
**Gráfico 1** - Qual frequência você usa o celular para criação artística (ilustração, vídeo, pintura, etc.)?



Criado pela autora.

Os estudantes no gráfico 2 estão bem balanceados em duas respostas principais, com uma diferença apenas de 4,4 pontos percentuais, a maioria já assistiu produções de Stop Motion, seguido de ouviu falar, ou seja, a maior parte dos estudantes já tinha um conhecimento mesmo que superficial acerca desse tipo de animação.

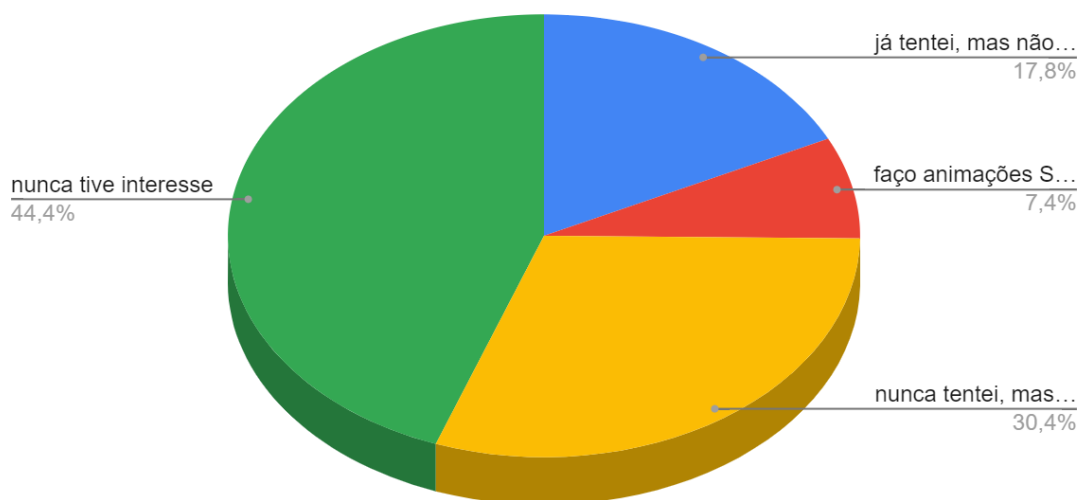
**Gráfico 2** - Já conhecia a animação de Stop Motion?



Criado pela autora.

Em contrapartida (gráfico 3), com 44,4% dos estudantes, nunca tiveram interesse em produzir, entretanto, um percentual significativo de 30,4%, nunca tentou, mas tem interesse, enquanto os indiferentes correspondem aqueles que demonstraram falta de interesse em responder. Esse quantitativo somado aos que já tentaram e os que já produzem, representam a grande maioria dos estudantes.

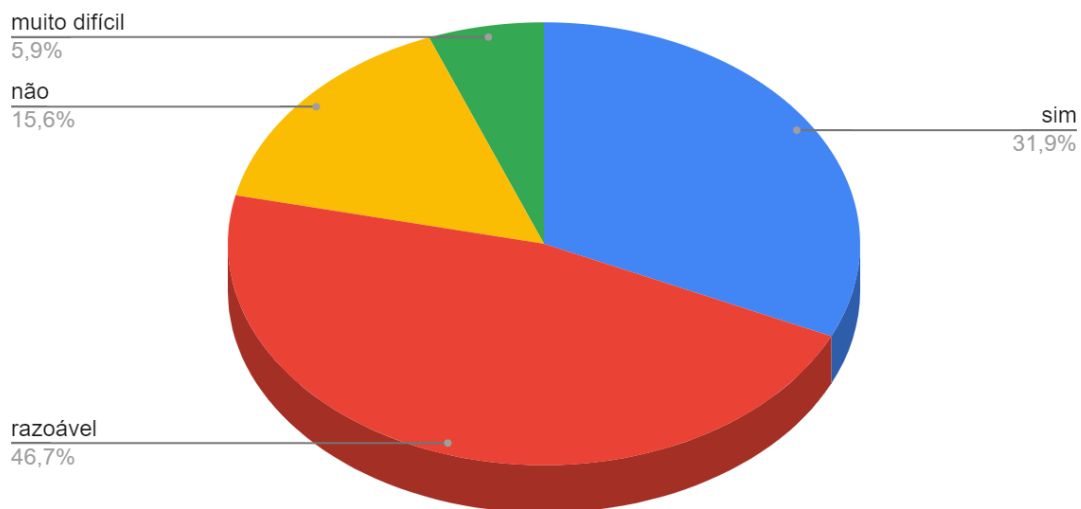
**Gráfico 3** - Durante sua vida acadêmica, já havia produzido vídeo em Stop Motion?



Criado pela autora.

A maioria dos estudantes, consideram (gráfico 4) razoavelmente fácil produzir uma animação em Stop Motion, então, dessa forma, podemos concluir que é possível desenvolver animações de Stop Motion em sala de aula.

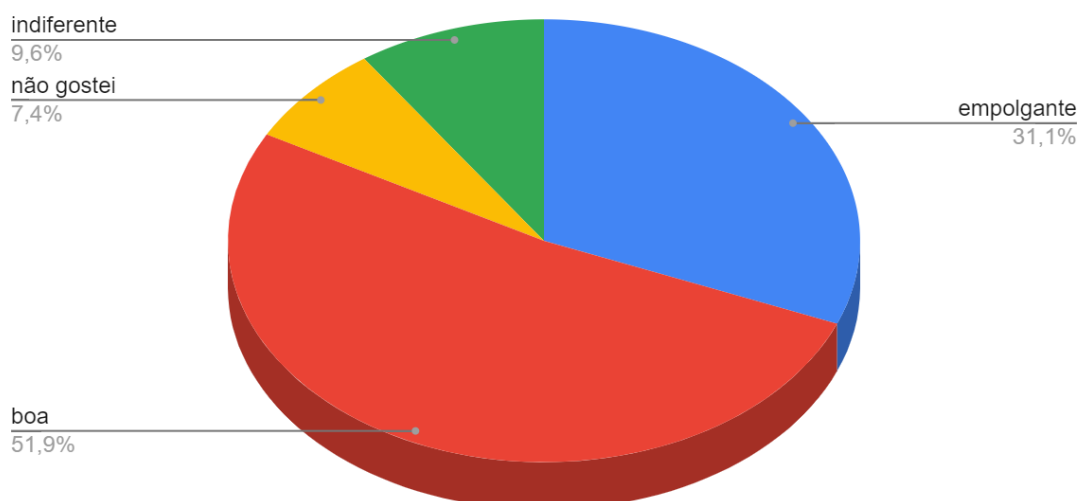
**Gráfico 4** - Você considerou fácil a criação de animação de Stop Motion?



Criado pela autora.

Considerando as animações produzidas em sala de aulas, os estudantes, tomaram com 51,9% como boa e 31,1% empolgante (gráfico 5), podemos entender que as dificuldades que foram apresentadas no decorrer do processo, não eram representativas de todos os indivíduos.

**Gráfico 5** - Como foi a produção da animação de Stop Motion?

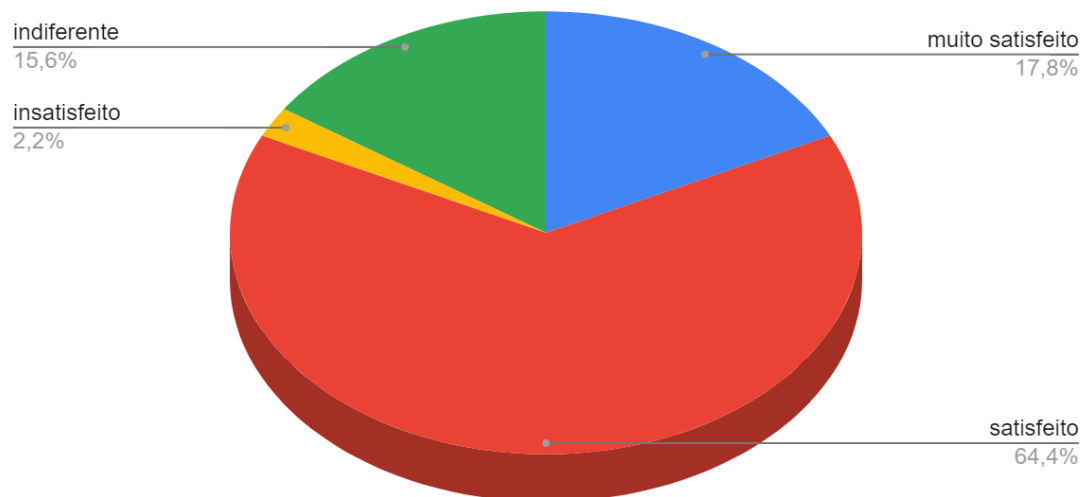


Criado pela autora.

Com 64,4% (gráfico 6), os estudantes se sentiram satisfeitos ao final das

produções, isso reforça a importância de utilizar outras linguagens e técnicas para trabalhar a Arte em sala de aula.

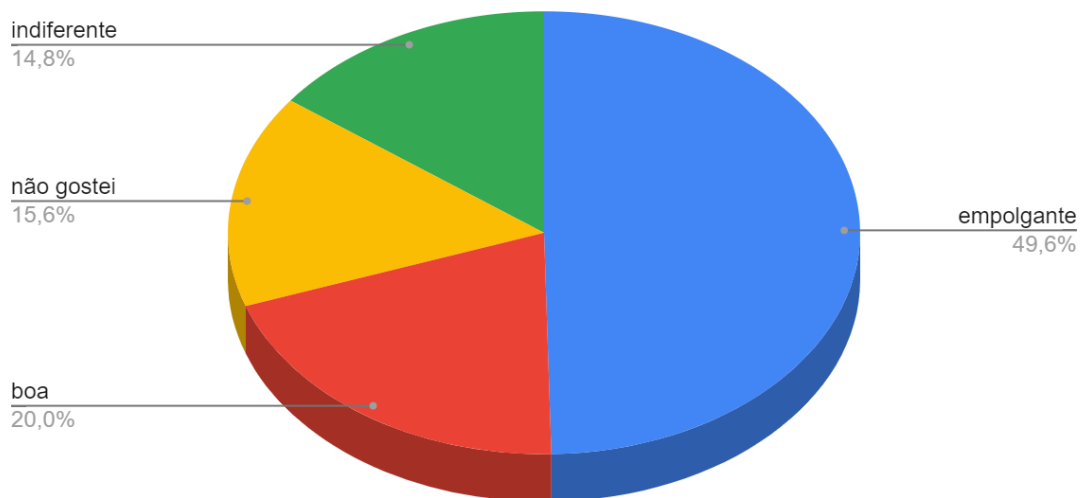
**Gráfico 6** - Como você considerou a utilização da Arte através da animação de Stop Motion?



Criado pela autora.

Durante as construções de animações de Stop Motion, a maioria dos estudantes (gráfico 7) apresentaram dificuldade na criação do roteiro com o assunto da disciplina de Inglês, entretanto, a maioria considerou isso empolgante. Nesse sentido, podemos compreender que propor desafios aos estudantes, pode estimular a criatividade e dedicação.

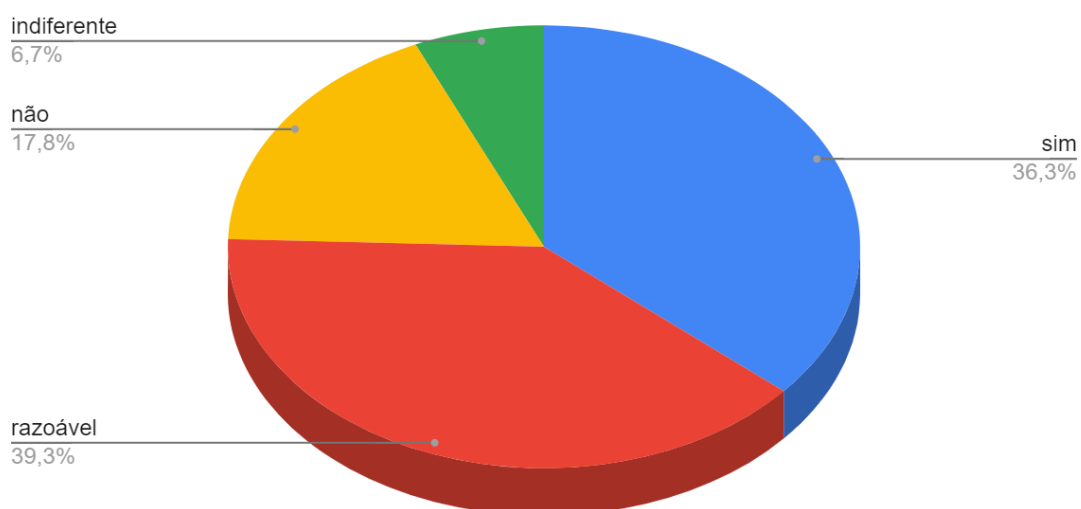
**Gráfico 7** - O que você achou de usar um assunto de inglês na animação de Stop Motion?



Criado pela autora.

O assunto abordado previamente pela disciplina de Inglês, foi tema das animações de Stop Motion e a grande maioria de 39,3% e seguida de 36,3% (gráfico 8), consideram razoavelmente e que sim foi visto. Esse fato, pode ser ponderado a ocorrência de faltas nas aulas durante o semestre letivo.

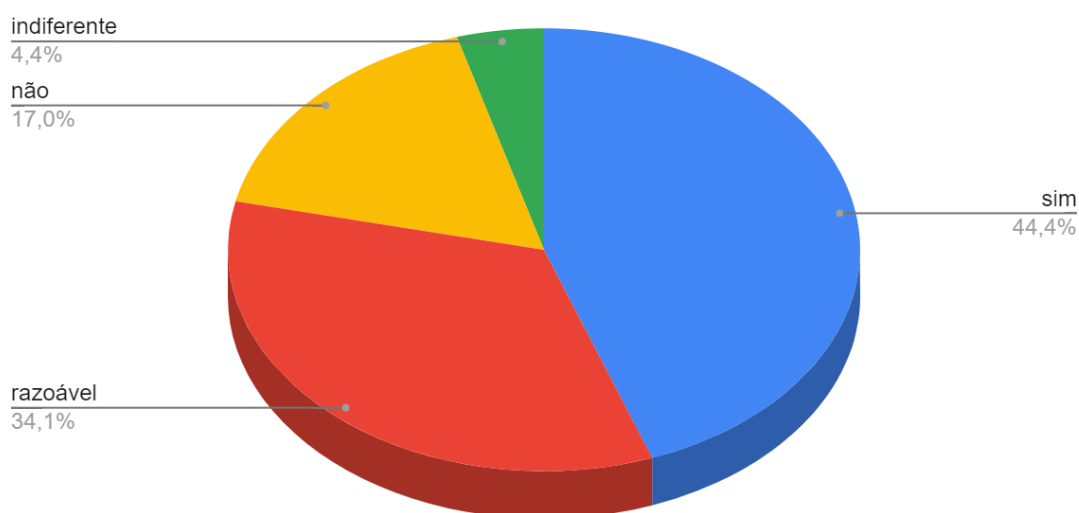
**Gráfico 8** - Houve conexão entre os conteúdos prévios e o desenvolvimento interdisciplinarmente com a animação de Stop Motion?



Criado pela autora.

Com 44,4% (gráfico 9), a maioria dos estudantes querem trabalhar a Arte em outras técnicas e linguagens, isso demonstra o interesse em se expressão de formas distintas que a Artes nos permite vivenciar.

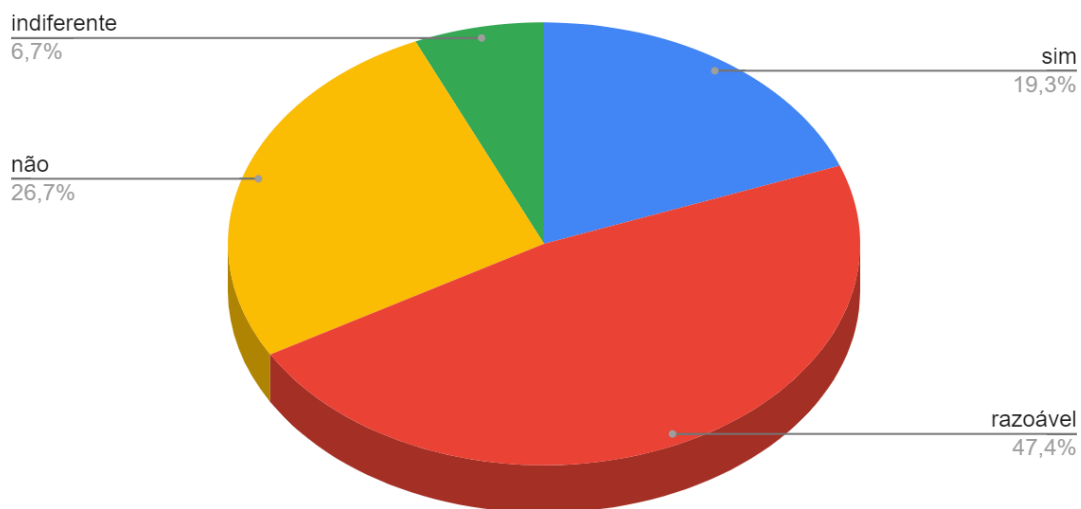
**Gráfico 9** - Gostaria que houvesse outras técnicas artísticas digitais (ilustração, pintura, design, fotografia, vídeos, etc.) de forma interdisciplinar?



Criado pela autora.

A animação de Stop Motion, ou melhor, a Arte, consegue transcender as disciplinas e os temas distintos, as respostas dos estudantes nessa 12 gráfico, demonstra esse reflexo, já que de maneira significativa consideram que razoavelmente ela ajudou na assimilação de conteúdo.

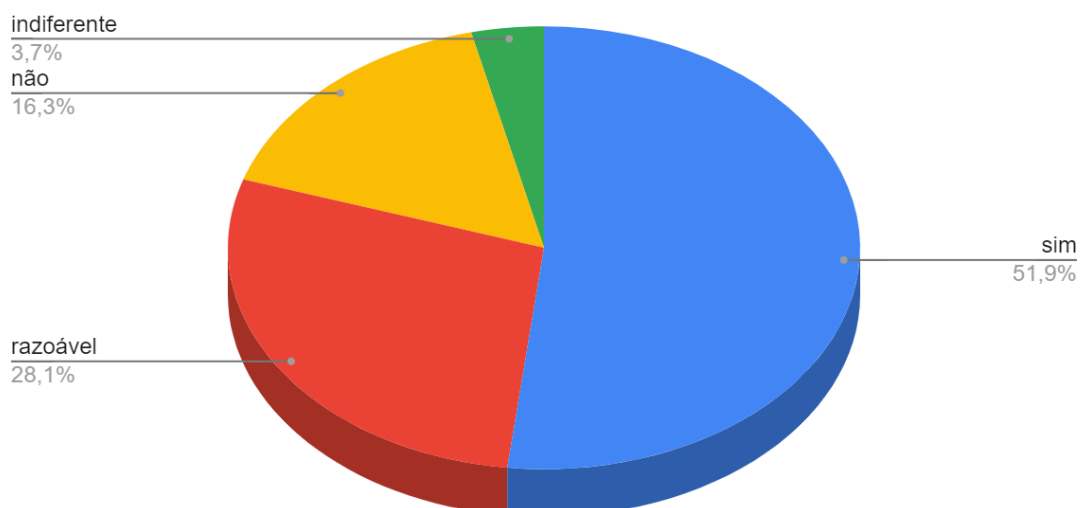
**Gráfico 12** - O desenvolvimento da animação de Stop Motion auxiliou na assimilação do conteúdo de inglês?



Criado pela autora.

O trabalho em equipe é uma necessidade para o convívio social, assim, é imprescindível que essas abordagens que incentivem e ajudem esse diálogo. O gráfico 13, apresenta um resultado animador, com 51,9% consideram que é fácil esse tipo de abordagem.

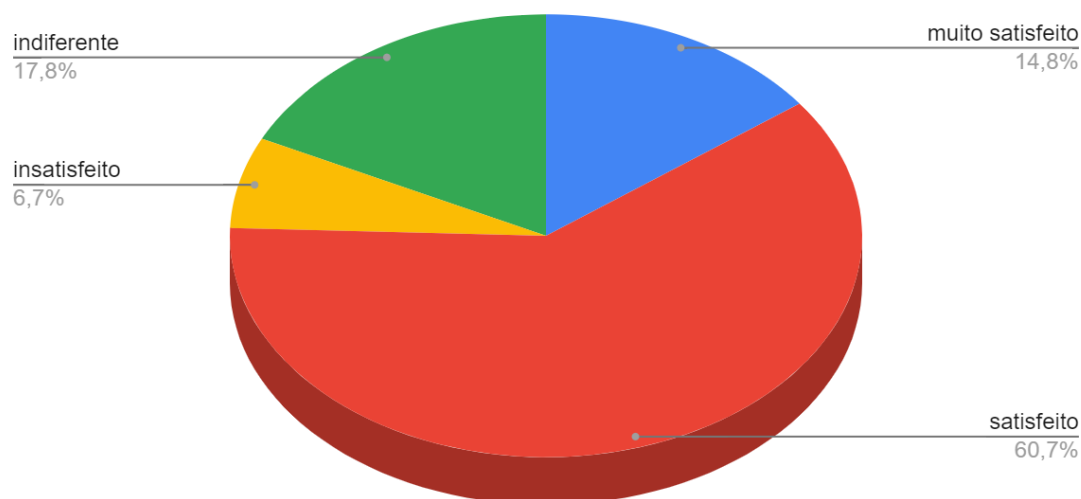
**Gráfico 13** - Produzir animação de Stop Motion em equipe foi fácil?



Criado pela autora.

Como uma grande surpresa, 60,7% dos estudantes se sentiram satisfeitos com a produção da animação de Stop Motion com o tema em Inglês (gráfico 15).

**Gráfico 15** - Como se sentiu com a produção de Arte e Inglês através da animação de Stop Motion?



Criado pela autora.

O Stop Motion, é uma técnica muito versátil e pode ser aplicada como uma gama de assuntos e disciplinas diferentes, como o intuito de ensinar algo e revisar também, como foi o caso dessa pesquisa, pois os estudantes já haviam estudado em sala os temas determinados conforme estudados na disciplina de Inglês.

Os estudantes possuem uma inclinação para respostas pautadas no lado mais positivo e razoáveis das questões, demonstrando que a diversidade de tema, técnica, linguagem e formas de abordagens distintos podem contribuir nas relações do ensino-aprendizagem, em outras palavras, evidencia a importância da Arte e até mesmo da utilização do celular como uma ferramenta pedagógica e plausível para o uso interdisciplinar.

#### 4.2.4 Análise dos resultados perguntas subjetivas

As seis questões subjetivas, tiveram o intuito de possibilitar mais um meio dos estudantes expressarem suas opiniões acerca de tudo que foi vivenciado ao

longo das oficinas. Contando com o fato da diversidade e realidade distintas dos estudantes, nem todos podem se sentir à vontade em dialogar de forma mais livre, por isso, na construção do questionário e na explicação do que se tratava e como deveria ser respondido, foi evidenciado que não precisava se identificar.

De maneira geral, as respostas das questões em aberto (10; 11; 14; 16; 17 e 18), foram bem variadas, mas alguns pontos entraram em convergência na maioria dos estudantes, como:

- Fazer animação de Stop Motion com as disciplinas de Português e Matemática;
- Produzir através de ferramentas manual, pois são mais práticas;
- Trabalhar em equipe, assim conseguem dividir as tarefas;
- Conseguir elaborar o texto em inglês e falta de equipamento/internet;
- Produzir com tema em inglês foi legal, mas deu muito trabalhoso;
- Ter mais aulas dinâmicas, que consiga sair do tradicional.

Com esses resultados, podemos reforçar a relevância da animação de Stop Motion, reforçando as possibilidades pedagógicas e interdisciplinares dessa técnica, sendo possível e de interesse dos estudantes métodos que incentivem o ser crítico e criativo de cada indivíduo, bem como, abordar a arte em outras linguagens.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo relativo a animação de Stop Motion quanto a interdisciplinaridade, demonstra a potencialidade da Arte em ser utilizada como uma ferramenta pedagógica em conformidade com a tecnologia e meios digitais, como o celular, tablet e aplicativos gratuitos.

A realidade de acesso as TICs nas escolas, são variáveis e o mesmo ocorre sobre as preferências e familiaridades dos estudantes, as situações adversas vivenciadas no processo não são impeditivos para a implementação de elementos novos e que os tire da “zona de conforto”.

A Arte fomenta a criatividade, a formação do ser crítico através da própria diálogo com assuntos diversos, dessa forma, os resultados obtidos são índices do quão agregador é o estudo da animação de Stop Motion.

Apesar disso, vale ressaltar que esse é um estudo preliminar no qual precisa ser submetido em outras realidades contextos, bem como ajustes e aperfeiçoamento, a fim de aprofundar os efeitos a longo para o ensino e/ou revisão de conteúdos.

Assim, essa pesquisa enaltece a relevância da inclusão da animação de Stop Motion como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem de forma interdisciplinar, bem como o estudo das outras técnicas e linguagens da Arte para aperfeiçoar e aproveitar toda a potencialidade que está interligada a sua capacidade e versatilidade.

## REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, Fernando Antônio Gonçalves de. A Abordagem Triangular no ensino das artes como teoria e a pesquisa como experiência criadora. 2014.
- BARBOSA, Ana Mae e CUNHA, Fernanda Pereira da (Orgs.). Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais. São Paulo: Cortez, 2010.
- BARDIN, L. Análise de conteúdo. São Paulo. 2016.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. MEC, 2018.
- BRASIL, RILDO VIEIRA. STOP MOTION: Uma Linguagem Artística no Ensino de Artes. 2018.
- CORRÊA, Taís Arthur et al. Uma experiência didática através da ferramenta stop motion para o ensino de modelos atômicos. *Holos*, v. 36, n. 6, p. 1-12, 2020.
- DA FONSECA MIRANDA, Fátima Helena et al. Abordagem interdisciplinar em educação ambiental. *Revista práxis*, v. 2, n. 4, 2010.
- DE ANDRADE, Maisa Pereira. LETRAMENTO DIGITAL E FORMAÇÃO DE PROFESSORES. *Anais CIET: Horizonte*, 2020.
- DE PAULA, Joaracy Lima; DE PAULA, Joseara Lima; HENRIQUE, Ana Lúcia Sarmiento. O uso do stop-motion como prática pedagógica no ensino de geografia no contexto do EMI. *HOLOS*, v. 3, p. 141-149, 2017.
- DO VALE, Rosiney Aparecida Lopes; STRIQUER, Marilúcia dos Santos Domingos. Letramento digital, práticas sociais e implicações pedagógicas. *UniLetras*, v. 36, n. 2, p. 211-222, 2014.
- FORTES, Clarissa Corrêa. Interdisciplinaridade: origem, conceito e valor. *Revista acadêmica Senac on-line*. 6a ed. setembro-novembro, 2009.
- GALVÃO, Carla Karine Gomes; COSTA, Erivelton Façanha da. Stop-Motion no ensino de astronomia: uma ferramenta para o estudo da lua nos anos finais do ensino fundamental. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso. Brasil.
- LIMA, Lilian Girão; DA COSTA CAMILLO, Wladimir. Desenho Animado e Interdisciplinaridade: Técnica de Stop Motion para Fixação de Conteúdos de Química. *Seminário Mídias & Educação*, n. 1, 2015.
- LOUREIRO, Walk; DA CRUZ JUNIOR, Antônio Fernandes; SILVA, Elizete Aparecida. Educação física e artes: trabalhando na educação infantil de maneira interdisciplinar. *Cadernos de formação RBCE*, v. 2, n. 1, 2011.
- MORAES, Camila Borges; SANTOS, Carina Carmo dos; PEREIRA, Sheila Freitas. Revisitando a proposta triangular na concepção e prática do

arte/educador. 2018.

MORRONE, Beatriz. A importância do ensino da arte nas escolas. 2016.

PEREIRA, Mariana de Oliveira; CHAGAS, Thayna de Almeida. Videoarte em stop motion: do desenvolvimento ao produto final. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

POLLMÜLLER, Britta; SERCOMBE, Martin. The Teachers Animation Toolkit. Bloomsbury Publishing. 2011.

PURVES, Barry. Stop motion . Bookmann Editora, 2011.

RAMOS, Maria Tereza do Amaral Gurgel Ortiz. Animação stop-motion – Guia Prático da técnica cut-out. Clube de Autores. 2020.

RIBEIRO, Thiago Franco. Animação em stop-motion: Tecnologia de produção através da história. 2009.

ROJO, Roxane Helena R. (Roxane Helena Rodrigues). Multiletramentos na escola/ Roxane Rojo, Eduardo Moura [orgs.]. -São Paulo: Parábola Editorial, 2012.264p. (Estratégias de ensino; 29).

SANTOS, Amanda de Jesus Oliveira. Letramento digital na BNCC: a cultura digital no processo de ensino e aprendizagem de língua portuguesa. 2019.

SANTOS, Carla Madalena; JUNIOR, Pedro Donizete Colombo. Interdisciplinaridade e educação: desafios e possibilidades frente à produção do conhecimento. Revista Triângulo, v. 11, n. 2, p. 26-44, 2018.

SANTOS, Isabella Fernanda et al. Softwares de edição audiovisual GIMP e Estúdio Stop Motion no ensino/aprendizagem de cinema e de cinema de animação nos anos finais do ensino fundamental. 2016.

SILVA, Ana Lúcia Gomes da. Interdisciplinaridade na temática indígena: aspectos teóricos e práticos da educação, arte e cultura. 2013.

SILVA, Claudinéia Xavier Reis et al. O ensino de artes visuais nas séries iniciais-fundamental 1. 2020.

SILVA, Emmanuelle Ferreira Requião; OLIVEIRA, Verônica da Cruz. Multiletramentos para uma prática inovadora na escola contemporânea – Quirinópolis, GO: Editora IGM, 2021.

SILVA, Tharciana Goulart da. Reflexões sobre a Abordagem Triangular no Ensino Básico de Artes Visuais no contexto brasileiro. Matéria-prima, v. 5, p. 88-95, 2017.

SILVA, Valdirene Moura da. Letramento digital: o stop motion como alternativa pedagógica. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso. Brasil.

SILVÉRIO, Livia Martins Pimenta et al. Stop motion e produção de textos narrativos no ensino fundamental. 2020.

SOARES, Magda. Letramento: um tema em três gêneros / Magda Soares. - 3. ed. - Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. 128p.

SOUSA, Caio Eder Santiago Lopes de et al. Os multiletramentos como motivadores da prática de leitura em sala de aula. 2019.

THIOLLENT, Michel. Metodologia da pesquisa-ação. Cortez editora, 2022.

## ANEXOS

### ANEXO A – Questionário



Licenciatura em  
**ARTES  
VISUAIS**  
com ênfase em  
**DIGITAIS**

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO  
LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS COM ÊNFASE EM  
DIGITAIS**

### “A ARTE DA ANIMAÇÃO: STOP MOTION COMO FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZADO INTERDISCIPLINAR”

**Pesquisadora:** Aline Lima

#### QUESTIONÁRIO

1. Qual frequência você usa o celular para criação artística (ilustração, vídeo, pintura, etc.)?  
( ) 1 vez na semana ( ) 1 vez por mês ( ) raramente ( ) nunca havia usado
2. Já conhecia a animação de Stop Motion?  
( ) ouviu falar ( ) assistiu produções ( ) não sabia o que era ( ) indiferente
3. Durante sua vida acadêmica, já havia produzido vídeo em Stop Motion?  
( ) já tentei, mas não deu certo ( ) faço animações Stop Motion ( ) nunca tentei, mas tinha curiosidade ( ) nunca tive interesse
4. Você considerou fácil a criação de animação de Stop Motion?  
( ) sim ( ) um pouco ( ) não ( ) muito difícil
5. Como foi a produção da animação de Stop Motion?  
( ) boa ( ) empolgante ( ) não gostei ( ) indiferente
6. Como você considerou a utilização da Arte através da animação de Stop Motion?  
( ) muito satisfeito ( ) satisfeito ( ) indiferente ( ) insatisfeito
7. O que você achou de usar o assunto de inglês na animação de Stop Motion?  
( ) boa ( ) empolgante ( ) não gostei ( ) indiferente
8. Houve conexão entre os conteúdos prévios e o desenvolvido interdisciplinarmente com a animação Stop Motion?  
( ) sim ( ) um pouco ( ) não ( ) indiferente

9. Gostaria que houvesse outras técnicas artísticas digitais (ilustração, pintura, design, fotografia, vídeos, entre outros) de forma interdisciplinar?

( ) muito ( ) um pouco ( ) não ( ) indiferente

10. Quais disciplinas você gostaria de produzir com a animação de Stop Motion?

---

---

11. Você prefere produzir através de ferramenta digital (ilustração, pintura, design, fotografia, vídeos, entre outros) ou manual (desenho, pintura, colagem, entre outros)? Justifique.

---

---

12. O desenvolvimento da animação de Stop Motion auxiliou na assimilação do conteúdo de Inglês?

( ) muito ( ) razoável ( ) não ( ) indiferente

13. Produzir a animação de Stop Motion em equipe foi fácil?

( ) muito ( ) razoável ( ) não ( ) indiferente

14. Você prefere trabalhar em equipe ou sozinho? Justificativa.

---

---

15. Como se sentiu com a produção de Arte e Inglês através da animação de Stop Motion?

( ) muito satisfeito ( ) satisfeito ( ) indiferente ( ) insatisfeito

16. Quais as maiores dificuldades encontradas na produção da animação de Stop Motion?

---

---

17. Como foi produzir animação de Stop Motion com o tema em Inglês?

---

---

18. Expresse sua opinião, sugestão ou crítica:


---

---

---

**Obrigada por participar da pesquisa!**  
**“A Arte existe para que a realidade não nos destrua”.**

## ANEXO B – Planos de aulas

	
I. Planejamento	
<b>Tema global:</b>	Animação como instrumento interdisciplinar na sala de aula
<b>Período de realização:</b>	4 aulas de 50min
<b>Carga horária:</b>	3h20min
<b>Público alvo:</b>	Estudantes do 1ª, 2º e 3º anos do Ensino Médio
<b>Disciplinas:</b>	Artes e interdisciplinaridade em Inglês
<b>Aula 1</b>	História da animação (foco no Stop Motion)
<b>Aula 2</b>	Criação de roteiro + criação de personagens e/ou cenário
<b>Aula 3</b>	Montagem do Stop Motion
<b>Aula 4</b>	Finalização Stop Motion
<b>Exposição</b>	Apresentação do Stop Motion produzido pelos estudantes
Título: Animação como instrumento interdisciplinar na sala de aula	
<p><b>Ementa:</b> Nesta sequência de aulas serão abordados assuntos que embasam o desenvolvimento prático dos estudantes na produção da animação de Stop Motion de forma interdisciplinar, dessa maneira, terá início com a história da Animação, suas diferentes técnicas e princípios do Stop Motion, posteriormente a forma de construir roteiro e personagens para a composição das obras e a parte prática propriamente dita, na qual os estudantes precisam desenvolver histórias com base no assunto de inglês que estudaram previamente com o professor da disciplina.</p>	
Aula 1 - História da animação (foco no Stop Motion)	
<p><b>Conteúdo Programático:</b></p> <p>O que e como surgiu a Animação;</p> <p>Tipos de Animação;</p> <p>Apresentar o Stop Motion e sua técnica.</p>	

**Objetivo Geral:**

- Proporcionar a compreensão sobre a animação e a técnica do Stop Motion.

**Objetivos Específicos:**

- Apresentar aos estudantes Animação;
- Compreender como usar a técnica de Stop Motion.

**Metodologia:**

A aula será pautada na apresentação da história da animação, tipos e a técnica de Stop Motion, para isso, será usado slide e vídeos que demonstram os diferentes a diversidade de composições. Os estudantes serão estimulados a participarem comentando seu conhecimentos prévios da técnica.

**Aula 2 - Storyboard e criação de roteiro****Conteúdo Programático:**

Apresentar os elementos necessários para construção do roteiro;

Elementos para composição dos personagens e/ou cenário;

Fazer esboços simples.

**Objetivo Geral:**

- Compreender e executar na prática as técnicas para construção do roteiro e personagens e/ou cenário que vão compor Stop Motion.

**Objetivos Específicos:**

- Compreender como funciona a criação do roteiro e personagens e/ou cenário;
- Esboçar de forma simples as técnicas aprendidas.

**Metodologia:**

Será apresentada através de slides e vídeos as diretrizes básicas para construção do roteiro e personagens e/ou cenário. Para avaliar a compreensão dos estudantes será entregue folhas para que eles possam fazer esboços simples, sendo verificado a partir das construções a absorção do conteúdo.

**Aula 3 e 4 - Montagem do Stop Motion e Finalização Stop Motion****Conteúdo Programático:**

Explicar os princípios do Stop Motion;

Montar as primeiras partes para construção do Stop Motion.

**Objetivo Geral:**

- Aplicar as técnicas aprendidas para a construção do Stop Motion.

**Objetivos Específicos:**

- Montar roteiro final;
- Finalizar os personagens e/ou cenários;
- Usar o aplicar o conteúdo da disciplina de Inglês para montagem final;
- Utilizar o aplicativo Stop Motion Studio para fazer a sequência e criar a animação.

**Metodologia:**

Nessas aulas, será apresentado os princípios do Stop Motion que através na finalização de roteiro, personagens e/ou cenários e inclusão do Inglês, será usado o aplicativo Stop Motion Studio (Estúdio Stop Motion) para a montagem e finalização da animação, ou seja, será tirada as fotos sequenciais e assim termos as produções.

**Referência**

BARBOSA, Ana Mae e CUNHA, Fernanda Pereira da (Orgs.). Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais. São Paulo: Cortez, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. MEC, 2018.

GALVÃO, Carla Karine Gomes; COSTA, Erivelton Façanha da. Stop-Motion no ensino de astronomia: uma ferramenta para o estudo da lua nos anos finais do ensino fundamental. 2022. Disponível em:<<https://repository.ufrpe.br/handle/123456789/4588>>. Acessado em: 11 de set. de 2023.

POLLMÜLLER, Britta; SERCOMBE, Martin. The Teachers Animation Toolkit. Bloomsbury Publishing. 2011.

PURVES, Barry. Stop motion . Bookmann Editora, 2011.