# CRIAR, ANIMAR, APRENDER: A LINGUAGEM DO *STOP MOTION* COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Marcus Vinicius Cordeiro Sampaio[1]
Josemeire Machado Dias[2]

Eixo 3 – Políticas Públicas Educacionais, Currículo, Extensão Universitária e Processos Tecnológicos

**Resumo**

Este trabalho relata uma experiência pedagógica desenvolvida com estudantes do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental, utilizando a técnica de animação em *Stop Motion* como ferramenta educativa. Inspirada na Pedagogia da Animação, a proposta buscou integrar elementos lúdicos e tecnológicos ao processo de ensino e aprendizagem. A atividade foi realizada na Escola Municipal de Periperi, em Salvador, e envolveu etapas de sensibilização, produção de roteiros simples e criação de animações com a técnica de Pixilation. Os alunos foram estimulados a trabalhar temas do cotidiano, como operações matemáticas, de forma criativa e colaborativa. Os resultados apontam para um aumento do interesse dos estudantes, maior engajamento nas atividades escolares e potencial das linguagens audiovisuais como estratégias inclusivas e transformadoras. A experiência evidenciou a relevância de práticas educativas que aproximem a escola dos repertórios culturais e tecnológicos dos alunos.

**Palavras-chave:** Stop Motion. Pedagogia da Animação. Tecnologias Educacionais. Ensino Fundamental. Audiovisual.

## Introdução

Nas últimas décadas, as rápidas mudanças tecnológicas e culturais vêm exigindo da escola a superação de práticas pedagógicas tradicionais, especialmente no que se refere à incorporação de linguagens digitais e interativas no processo de ensino e aprendizagem. Em um contexto no qual crianças e adolescentes estão imersos em mídias digitais e conteúdos audiovisuais, torna-se essencial desenvolver estratégias educativas que dialoguem com esses repertórios, valorizem a participação ativa dos estudantes e favoreçam a construção de sentidos a partir de suas realidades. Essa visão dialoga com o pensamento de Moran (2018), quando

[1] Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Mestre em Gestão e Tecnologias aplicadas à Educação - GESTEC; msampaio.uj@gmail.com.
[2] Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Doutora em Educação e Contemporaneidade; josemeiredias@gmail.com


ISSN 2674-7227

afirma que é preciso repensar a educação para torná-la mais conectada com os modos atuais de viver, comunicar e aprender, integrando novas linguagens e promovendo aprendizagens mais significativas. Nesse contexto, propostas como a que aqui é apresentada, que articulam tecnologia e ludicidade, a exemplo da animação em *Stop Motion*, buscam promover aprendizagens significativas por meio da experimentação, criatividade e autoria discente.

A experiência aqui relatada foi concebida e desenvolvida com base na Pedagogia da Animação, abordagem que propõe a valorização dos aspectos formativos presentes nos processos criativos. Segundo Milliet (2013), o termo deriva da "pedagogia dos cineastas", buscando compreender o que há de educativo no fazer cinematográfico. Essa perspectiva permite explorar o potencial da linguagem audiovisual como ferramenta de mediação no ensino, aproximando os alunos de práticas expressivas com as quais já mantêm familiaridade no cotidiano.

Também é relevante considerar o entendimento de Marcellino (1990) sobre a Pedagogia da Animação, que estabelece uma articulação entre o lazer, a escola e o processo educativo. Embora seu enfoque esteja voltado à animação no contexto do lazer, sua proposta dialoga com os objetivos desta pesquisa, ao defender o uso de atividades lúdicas como recurso pedagógico no ambiente escolar.

Ao adotar a perspectiva da Pedagogia da Animação no contexto educacional, propõe-se o uso do filme animado como uma estratégia capaz de potencializar o aprendizado e, consequentemente, renovar o interesse dos alunos pelos temas trabalhados em sala de aula. Ao envolver os estudantes de forma ativa em todas as etapas do processo, da criação à execução, a proposta não apenas enriquece o processo de ensino e aprendizagem, como também permite observar os efeitos dessa participação na motivação e no engajamento dos sujeitos com o próprio percurso formativo.

O estilo de animação adotado nesta experiência foi o *Stop Motion*, técnica que consiste na captura de imagens quadro a quadro, criando a ilusão de movimento quando exibidas em sequência. Trata-se de uma linguagem acessível e de baixo custo, pois permite a utilização de diferentes materiais, conforme a técnica escolhida. No presente trabalho, optou-se pela técnica conhecida como Pixilation, uma variação do *Stop Motion* que utiliza pessoas (atores reais) como objetos animados em cena. O Pixilation se destaca por sua simplicidade e viabilidade, exigindo apenas uma câmera e um *software* de edição, inclusive, há aplicativos de celular que possibilitam tanto a captura quanto a montagem da animação de forma prática e intuitiva.


ISSN 2674-7227

Esta pesquisa tem como objetivo investigar como o uso do audiovisual, por meio da técnica de animação em *Stop Motion*, pode contribuir para a aprendizagem e o engajamento dos alunos no contexto escolar. Entre os objetivos específicos da proposta, destacam-se: proporcionar aos alunos a oportunidade de se apropriarem das tecnologias audiovisuais, amplamente presentes na sociedade contemporânea, e oferecer esses conhecimentos de forma elementar, acessível e por meio de uma metodologia inclusiva, capaz de se adaptar a diferentes perfis de estudantes e contextos escolares. Buscou-se também estimular a reflexão crítica sobre os conteúdos audiovisuais consumidos cotidianamente, especialmente aqueles relacionados a temas atuais, promovendo, ao mesmo tempo, uma atividade em que os alunos atuassem como criadores de produtos audiovisuais com potencial formativo e transformador da realidade.

## Metodologia

Esta pesquisa, de abordagem qualitativa e caráter exploratório, é apresentada como Relato de experiência, com base na Observação participante e mediação direta das atividades com estudantes do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Periperi, em Salvador–BA. No início, buscou-se identificar os conhecimentos prévios dos alunos sobre produção de vídeos digitais e técnicas de animação. Para isso, realizou-se uma escuta inicial da turma, a fim de compreender o grau de familiaridade com linguagens visuais, fotografia ou práticas similares. A maioria dos estudantes declarou ter apenas conhecimentos básicos, voltados principalmente ao uso de vídeos em redes sociais. Como estratégia de mobilização e estímulo, foram exibidos vídeos produzidos por alguns dos próprios alunos, incentivando o engajamento do grupo nas etapas seguintes.

Em seguida, foi apresentada à turma uma breve contextualização histórica sobre a técnica de Stop Motion no cinema. Para aproximá-los ainda mais da linguagem, os alunos assistiram a trechos de filmes de animação produzidos com essa técnica, favorecendo a compreensão prática de seu funcionamento. Para os propósitos desta experiência, optou-se por adaptar o processo tradicional de produção de animação, suprimindo parte da fase de pré-produção, a fim de tornar a atividade mais viável no contexto escolar. A proposta foi desenvolvida em três etapas principais: (1) apresentação da técnica de animação aos alunos; (2) divisão das turmas em grupos para elaboração de roteiros básicos e preparação dos materiais a serem animados; e (3) produção das animações pelos próprios estudantes.

A etapa de preparação concentrou-se na introdução aos aspectos técnicos da produção em Stop Motion. Foram exibidos filmes realizados com essa técnica, seguidos de orientações


ISSN 2674-7227

sobre princípios básicos de cinematografia e atividades práticas em grupo. Essas ações visaram fornecer aos alunos uma base introdutória em linguagem audiovisual, essencial para o desenvolvimento das animações finais.

Como atividade inicial, propusemos a produção de uma animação simples com o objetivo de "quebrar o gelo" e familiarizar os alunos com o conceito de sequência de movimento. Para isso, utilizamos a técnica do flipbook, que consiste em uma série de imagens organizadas sequencialmente, geralmente encadernadas em forma de livreto, de modo que ao serem folheadas rapidamente criam a ilusão de movimento (Figura 1). Além disso, foi apresentada uma variação simplificada do flipbook, que utiliza apenas dois desenhos, uma forma rápida e acessível de introduzir a lógica da animação quadro a quadro (Figura 2).

Figura 1 – Técnica Flip Book

Fonte: Animafro[3]

Figura 2 – Flip Book - 2 paginas

Fonte: autor

Após o exercício introdutório, avançamos para a etapa de orientação voltada à produção das animações. O processo de criação em *Stop Motion*, embora simples em sua lógica, exige organização e precisão. A dinâmica pode ser resumida na sequência: fotografar - mover - fotografar - mover, repetidamente, até formar a narrativa animada desejada. Para isso, foram utilizados apenas uma câmera fotográfica e um computador, responsáveis pela captura e edição das imagens.

Nesta experiência, utilizamos o MUAN – Manipulador Universal de Animações, um *software* gratuito desenvolvido pela equipe do Anima Mundi, Festival internacional de animação realizado anualmente no Brasil. O programa é leve, intuitivo e permite a produção de animações com o uso de uma webcam e um computador ou notebook, sendo ideal para o contexto escolar. Com o espaço de gravação montado e os procedimentos explicados, os alunos receberam a proposta de desenvolver roteiros simplificados para suas animações. Contamos,

[3] Disponível em https://animafro.com.br/wp-content/uploads/2017/05/09-04-34-257.jpg


ISSN 2674-7227

nesse momento, com a colaboração do professor de matemática da escola, que nos ajudou a construir uma situação-problema envolvendo conteúdos da disciplina. A atividade desafiou os grupos a criarem pequenas histórias sobre compra, troco e uso de dinheiro. Para tornar a experiência mais concreta, foram impressas cédulas fictícias com valores variados, que serviram como elementos cênicos nas animações. As equipes, então, elaboraram seus roteiros e, à medida que os finalizavam, iniciávamos o processo de gravação das animações produzidas pelos próprios alunos.

## Resultados e discussões

A popularização das tecnologias digitais tornou o audiovisual uma linguagem familiar para crianças e adolescentes, ainda que seu uso se limite à produção de vídeos e fotos em redes sociais. Esse contato prévio já oferece uma base importante, que pode ser potencializada com a introdução de técnicas simples de animação, como o *Stop Motion*.

Durante a oficina, foi notável o entusiasmo dos alunos ao realizarem suas primeiras animações, especialmente com o exercício do *flipbook*. Apesar do tempo reduzido, algumas equipes conseguiram concluir suas produções, revelando engajamento e criatividade.

A atividade evidenciou o potencial das linguagens audiovisuais como ferramenta pedagógica, capaz de estimular o interesse dos alunos e tornar o processo de aprendizagem mais significativo. Ao final, a satisfação compartilhada entre estudantes e professores reforçou a importância de metodologias que integrem tecnologia, ludicidade e participação ativa. No *link* é possível observar parte da oficina e algumas animações: https://youtu.be/MsxrysglYbM

## Considerações finais

Observamos que a escola e os professores demonstram interesse por mudanças que vão além da infraestrutura física ou tecnológica, buscando também transformações no campo metodológico e simbólico. A inserção de tecnologias em sala de aula ainda representa um desafio, muitas vezes marcado por inseguranças, mas também por desejo de superação. Nesse contexto, o uso de animações como recurso pedagógico pode ser visto como uma oportunidade para aproximar a prática docente do universo dos alunos, promovendo uma aprendizagem mais significativa e alinhada às linguagens contemporâneas.

## REFERÊNCIAS

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas, SP: Papirus, 1990


ISSN 2674-7227

MILLIET, Maria Lúcia. **A pedagogia da animação**: a experiência estética e o processo de aprendizagem. São Paulo: Annablume, 2013

MORAN, José Manuel. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais significativa**. In: BACICH, Lilian; MORAN, José Manuel (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 2-25.


ISSN 2674-7227