

A UTILIZAÇÃO DO RECURSO TECNOLÓGICO STOP MOTION COMO INSTRUMENTO PARA O ENSINO DE ARTES EM UMA ESCOLA DO CAMPO, NO MUNICÍPIO DE CASTANHAL, PARÁ

Maria de Lourdes do Nascimento Silva¹

Ingrid Karlischek²

Raquel do Nascimento Silva³

Luciane Cristina Paschoal⁴

RESUMO

A presente pesquisa trata-se de uma análise de como as ferramentas tecnológicas podem contribuir para a aprendizagem dos alunos das escolas do campo, tendo sido o aplicativo stop motion utilizado para a produção de um filme animado, cuja temática e processo de produção foram conduzidos pelas pesquisadoras junto aos alunos que foram protagonistas em todas as etapas. A pesquisa teve como objetivo geral, avaliar o uso de um instrumento de ensino, com base nas metodologias ativas, utilizando o stop motion como ferramenta de ensino de Artes, em uma turma do 1º ano do ensino fundamental. Foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos: analisar as percepções dos alunos sobre o uso do stop motion, como ferramenta pedagógica na educação básica; e verificar a interação dos alunos no momento de criação do recurso pedagógico. Para isso, as professoras pesquisadoras utilizaram a abordagem de pesquisa qualitativa e a observação como método para coleta de dados, a partir das análises. A pesquisa obteve o resultado de que o instrumento de ensino utilizado incentivou as crianças a ter um processo de aprendizagem ativo e que valorizasse a sua autonomia educacional perante os conteúdos referentes a disciplina de Artes.

Palavras-chave: Aprendizagem, Cinema, Rural.

INTRODUÇÃO

O avanço tecnológico tem possibilitado mudanças significativas no modo de vida das pessoas no mundo inteiro. No que concerne à educação, as tecnologias da informação e comunicação (TICs), segundo Barreto (2004, p.1182), “têm sido apontadas como elemento definidor dos atuais discursos do ensino e sobre o ensino”. Além disso, notou-se uma expansão

¹ Graduada do Curso de Letras da Faculdade de Formação de Professores de Serra Talhada Pernambuco-FAFOPST, mariasilva121747@gmail.com ;

² Mestre de Educação Especial para alunos com deficiência cognitiva da Ludwig-Maximilians-Universität de Munique, ingridkarlitschek@gmx.de;

³ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal Rural da Amazônia - UFRA, rnascimentosilva21@email.com;

⁴ Docente – Universidade Federal Rural da Amazônia – PA, luciane.paschoal@ufra.edu.br

no uso das tecnologias exigindo que os indivíduos inseridos no ambiente educacional, busquem diferentes formas de se adequarem a essa realidade.

Essa inovação tecnológica nas escolas, permeia todos os níveis, desde as creches até as universidades, onde a inclusão digital precisa ser democrática e inovadora. Giddens (2007, p.22) alerta sobre a importância da tecnologia em nossa sociedade, “não é apenas um meio pelo qual notícias ou informações são transmitidas mais rapidamente. Sua existência altera a própria estrutura de nossas vidas, quer sejamos ricos ou pobres”.

Tendo em vista a fala do autor, os docentes devem buscar ferramentas para relacionar tecnologia e ensino, buscar práticas pedagógicas para que sejam capazes de mediar um aprendizado voltado para a realidade atual. No Brasil, enfrentamos diversas dificuldades para conseguir desenvolver tal objetivo; entretanto, conforme destacam Prioste e Raiça (2017), esses desafios não podem reduzir o acesso do aluno a tais tecnologias.

Quando falamos desse contexto em uma realidade da educação do campo, observamos que os desafios são ainda maiores, para Baptista (2003), a educação rural, quando comparada a educação urbana, sempre foi marginalizada, em relação ao interesse governamental, porém, a realidade do aluno camponês permite ao professor explorar um ambiente rico em conhecimento e ainda associá-los com a tecnologia.

Dessa forma, uma metodologia tradicionalista, poderá não fazer mais sentido para os alunos de hoje que pensam e se articulam com base na tecnologia; portanto, as metodologias ativas são grandes aliadas do ensino-aprendizagem, especialmente quando associado às TICs. Freire (1987, p. 40) destaca que metodologias que se baseiam em uma questão problema estimulam o aluno a aprender, “quanto mais se problematizam os educandos, como seres no mundo e com o mundo, tanto mais se sentirão desafiados”.

O trabalho aqui apresentado parte do pressuposto de que a escola é o lugar onde os alunos devem ser estimulados a desenvolverem sua criatividade, pensando sobre os problemas e propondo soluções capazes de promover a sua autonomia na resolução de problemas que surgem no dia a dia ou no contato com o objeto de estudo. Sendo assim, verificamos a importância de desenvolver abordagens que visem desenvolver essa autonomia nas escolas brasileiras.

Neste sentido, a pesquisa aqui relatada teve como objetivo geral avaliar o uso de um instrumento de ensino, com base nas metodologias ativas, utilizando o stop motion como ferramenta de ensino de Artes, em uma turma do 1º ano do ensino fundamental. Para isso, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos: analisar as percepções dos alunos sobre o uso



do stop motion, como ferramenta pedagógica na educação básica; e verificar a interação dos alunos no momento de criação do recurso pedagógico.

METODOLOGIA

O trabalho aqui apresentado trata-se de uma pesquisa de campo de abordagem qualitativa, que “não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc” (SILVEIRA; CÓRDOVA, 2009, p.31)

A pesquisa foi realizada em uma escola da rede municipal de ensino, localizada na comunidade Santa Luzia, no Km 6 da Rodovia Castanhal-São Francisco, na agrovila Calúcia do Município de Castanhal, no estado do Pará.

A escola é formada por cinco turmas, sendo duas multianos; duas turmas de educação infantil de quatro e cinco anos; e uma turma do primeiro ano, totalizando sessenta e nove alunos. Essa clientela é predominantemente rural, oriunda da comunidade Santa Luzia e assentamentos circunvizinhos.

A comunidade é composta por famílias que sobrevivem com base na agricultura familiar, onde a escola desempenha importante papel, não só perante os alunos, mas também na articulação da comunidade. Dessa forma, esta pesquisa se apropriou do espaço escolar, como formador da identidade do sujeito, para desenvolver uma metodologia ativa de aprendizagem voltada ao ensino de Artes, com enfoque no cinema.

A coleta de dados foi realizada a partir de observações feitas com base nas interações dos alunos no momento da realização de cada etapa. A observação como instrumento de coleta de dados, para Barbosa (2008), depende mais da habilidade do pesquisador, que deve retratar os fatos sem interferências. Durante a observação, os registros foram realizados por meio de notas de campo.

A pesquisa aqui apresentada foi elaborada em uma turma de primeiro ano do ensino fundamental, anos iniciais, utilizando o recurso didático, *stop motion*. Tal recurso é definido por Ribeiro (2007, p.1), como “técnica de animação que utiliza a fotografia de objetos e diversos materiais, fotograma por fotograma, com ligeiras diferenciações de posição ou formato dos objetos entre os fotogramas para criar a ilusão de movimento”.

Para isso, foram utilizados: celulares, suportes para celulares profissionais e feitos com cano de PVC, computador, cadeiras dos alunos e uma bola de futebol. Como recurso para

capturar as imagens, utilizou-se o aplicativo *Stop Motion*, disponível na plataforma *google play* e para a edição, foi utilizado o programa *magix Video deluxe*, versão 2016.

A pesquisa contou com a participação de nove alunos do primeiro ano do ensino fundamental menor, com idade variando entre 6, 7 e 8 anos, sendo desenvolvida tanto nas aulas de Língua Portuguesa como nas aulas de Artes.

A atividade teve o principal objetivo de incentivar os alunos a refletirem sozinhos sobre os fatos e os fenômenos acerca do recurso cinematográfico *Stop Motion* e, após a compreensão do mesmo, as pesquisadoras, levantaram a seguinte pergunta problema para os alunos: Como vocês fariam uma animação *stop motion*?

Para isso, os alunos foram apresentados ao aplicativo, e com o auxílio das pesquisadoras, os mesmos foram incentivados a compor sua própria animação, uma vez que, esse recurso foi utilizado como ferramenta didática em sala de aula com caráter exploratório, possibilitando maior familiaridade com a problemática. Foi necessário realizar um planejamento prévio de cada etapa para ajudar no processo de mediação junto aos alunos.

A metodologia foi dividida em quatro etapas, na primeira etapa, os alunos assistiram um pequeno vídeo onde se via uma xícara andando sobre um pano sem a intervenção de ninguém. Ao final da apresentação foi incentivado um diálogo a respeito do vídeo e os participantes levantaram algumas dúvidas a respeito do vídeo.

As perguntas dos alunos foram importantes para o processo de produção do vídeo, com base nas suas dúvidas e discussões, deu-se início a segunda etapa da metodologia, a criação do roteiro do vídeo, onde cada um apontou uma proposta do que seria interessante ser trabalhado, os alunos decidiram quais seriam os movimentos e as posições que cada um apareceria no vídeo e de que forma cada um poderia ajudar na construção das imagens.

Na terceira etapa, foram feitas as escolhas dos materiais que seriam utilizados na produção do vídeo, como: cadeiras, livro, bola, sandálias, apagadores, onde as próprias crianças seriam os atores principais da animação.

Quando todos já estavam conscientes do seu papel, deu-se início a quarta etapa, onde foram feitas as fotos de cada movimento, cada aluno, por vez, pode ser ator nas fotos e também cumpriu o papel de fotógrafo, manuseando o celular para fazer as fotografias a partir do aplicativo *Stop Motion*.

Na sequência, as professoras fizeram a edição das fotografias, o que resultou em um filme animado feito pelos alunos, tendo a metodologia ativa como orientadora do processo de criação dos alunos dentro de uma perspectiva de pensar sobre o objeto do conhecimento dando



significado e sentido ao aprendizado. Ao final, os alunos assistiram ao vídeo e fizeram considerações sobre o mesmo.

Como produto final, o vídeo foi publicado no Instagram da Secretaria Municipal de Educação do município de Castanhal, para que fosse divulgado bem como instrumento de ensino utilizado.

REFERENCIAL TEÓRICO

A educação é definida como uma série de influências que irão preparar o sujeito para o exercício da cidadania e sua interação com diferentes percepções críticas, Libaneo (2013) afirma que a educação é formada de personalidade e a partir dela o aluno desenvolve características morais, intelectuais e estéticas.

O ensino de Artes está interligado com o desenvolvimento crítico, moral, estético e criativo do sujeito, Fusari e Ferraz (1992) explicam que o ensino de artes necessita ser tratado com especificidade, para estabelecer uma relação criativa própria do aluno.

Um dos grandes aliados do ensino de Artes são as tecnologias, para Moran (1994), tecnologias na educação trazem para o aluno a oportunidade de sair da rotina e desenvolver percepções novas.

Dentre as diversas TICs, o uso do cinema como tecnologia de ensino se destaca pois, “é um amplo território que proporciona oportunidades para potencializar ações educativas através da vivência de sensações, reflexão sobre a realidade do outro e ao mesmo tempo simulação de situações diversas que podem promover a tomada de decisões” (CUNHA; MOURA; VASCONCELOS, 2018).

O cinema, assim como os filmes em geral, no ambiente escolar, segundo Souza e Souza (2018), é utilizado como reforço visual dos conteúdos vistos em sala de aula, porém, os autores ressaltam que essa ferramenta pode ser utilizada de inúmeras maneiras dentro do processo de ensino-aprendizagem.

Sobre as contribuições do cinema na educação, Duarte (2002, p.74), resalta que o “domínio progressivo que se adquire dessa linguagem, pela experiência com ela, associado a informações e saberes diversos significa e ressignifica indefinidamente as marcas deixadas em nós pelo contato com narrativas fílmicas”

Na literatura, uma das formas de utilizar o cinema como instrumento de ensino é através das metodologias ativas. Lopes et al. (2017) definem metodologias ativas como uma estratégia de ensino, onde o aluno é protagonista do seu processo de aprendizagem, os autores, identificam

que o cinema incentiva esse protagonismo, auxiliando que o aluno compreenda suas emoções e as situações do seu cotidiano.

Quando o cinema é trabalhado através do recurso *stop motion*, é possível desenvolver “as quatro linguagens artísticas (teatro, artes visuais, música e dança) simultaneamente” (SOUZA; SOUZA, 2017, p.117), sendo um recurso bastante diverso e rico em formas de trabalhar as habilidades dos alunos.

Ao se tratar de escolas do campo, as metodologias utilizadas, segundo Silva e Lautet (2018, p.6), devem apresentar “formas diferenciadas de abordagem destes conteúdos, que por vezes precisam ser adequados à nova realidade, pois o espaço rural não oferta as mesmas condições do espaço urbano, principalmente no que se refere ao alunado”.

Portanto, a utilização de metodologias inovadoras para esse ambiente permeia a novidade para o aluno, como também, o permite observar seu contexto através do cinema.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No primeiro momento foi falado sobre os diferentes modos de expressão artística entre elas, o filme e como essa modalidade artística é utilizada como forma de expressão das pessoas.

Na sequência, foi apresentado o filme animado da xícara que se mexia sem a intervenção das pessoas. A reação da turma foi unânime: a de espanto ao ver a xícara andando.

A partir daí, verificou-se a interação dos alunos após o contato com o recurso didático elaborado. Foi possível notar que o recurso didático foi bem aceito e que o mesmo causou admiração por parte da turma. Os alunos interagiram com as professoras e se destacam os seguintes questionamentos feitos pelos mesmos:

Como a xícara se mexe sozinha? (Aluno A)

Tem algum animal dentro dela? (Aluno B)

Por que ela está se mexendo professora? (Aluno C)

Será que alguém está puxando o pano? (Aluno D)

Todas essas perguntas foram vistas pelas professoras pesquisadoras como forma de mensurar o interesse dos alunos, uma vez que os mesmos buscavam entender o motivo do ocorrido no vídeo. Neste momento surgiu a oportunidade de motivar os alunos para o aprendizado, as professoras instigaram os alunos, onde foi apresentado a questão problema que norteou o instrumento de ensino, o *stop motion*.

Durante a realização das etapas para a produção do filme, os alunos conseguiram interagir bem com os colegas e também com os materiais que precisaram manusear. Nesta

etapa, os alunos se organizaram e escolheram em que posições ficariam durante a gravação do vídeo. Foi possível notar um certo receio dos alunos em explorar os recursos disponíveis, como as cadeiras, pois ficaram receosos de subir, ou deitar na cadeira ou sentar-se no encosto; possivelmente isso se deve ao fato de que nunca haviam pensado que poderiam utilizar as cadeiras para um outro fim senão o de sentar-se.

Quando direcionados ao aplicativo no celular, os alunos facilmente compreenderam seu funcionamento, foi observado que isso pode ter ocorrido devido ao constante contato que os alunos possuem com celulares e smartphones em seu cotidiano.

Os alunos se sentiram tranquilos em fazer as fotografias compreendendo o processo de fazer cada fotografia após o movimento do objeto ou do indivíduo a ser fotografado. Percebeu-se que em alguns momentos os alunos mostraram-se cansados pela complexidade da sequência das fotografias, bem como, pelo fato de terem que aguardar a sua vez de fotografar ou ser fotografado.

Ainda sobre a importância do uso dos movimentos do corpo para o processo a metodologia ajudou na compreensão de que as tecnologias são muito importantes no processo de aprendizagem, elas devem fazer parte de um conjunto de técnicas que junto ao desenvolvimento da coordenação motora do aluno, contribuem para processo de aquisição da leitura, escrita e as outras aprendizagens que fazem parte do currículo para essa etapa.

Ao término de cada etapa, os alunos puderam visualizar o resultado do material produzido, esta estratégia contribuiu para que ao assistir cada parte do filme os alunos foram cada vez mais entendendo a funcionalidade do aplicativo, bem como, como funciona a leitura das próprias imagens estendendo a sua compreensão sobre a leitura de imagens nas mídias.

Ao final das etapas os alunos introduziram os sons aos movimentos das fotografias. Esses sons foram produzidos a partir das variações fonéticas produzidas por cada crianças, muito particulares das brincadeiras infantis.

O vídeo final, foi intitulado como “Para onde vão...” e foi feito pelos alunos tendo a metodologia ativa como orientadora do processo de criação dentro de uma perspectiva de pensar sobre o objeto do conhecimento dando significado e sentido ao aprendido. A metodologia utilizada contribuiu para uma maior reflexão sobre o método freiriano em que os educandos aprendem a tomar a palavra ao se expressarem e serem protagonistas conscientes, tendo o real como objeto de estudo.

O instrumento utilizado contribuiu para uma maior análise sobre como os educandos aprendem a fazer uso da palavra, conseguindo se expressar, tornando-se protagonistas

conscientes, tendo o real como objeto de estudo, uma vez que, para Freire (2002) ensinar não é transferir conteúdos, mas sim criar caminhos para que o aluno construa seu próprio conhecimento.

A metodologia utilizada incentivou os alunos a trabalharem em equipe, realizando a socialização entre os mesmos, para Bezerra, Oliveira e Souza (2016, p,4) “é através da socialização que o indivíduo pode desenvolver a sua personalidade ser admitido na sociedade”. Portanto, essa colaboração retrata que a educação sempre é um processo comunitário, que um indivíduo em si não consegue realizar sozinho, ele precisa do outro para construir o conhecimento.

Foi importante perceber que ao serem instigados a desenvolverem a sua criatividade, muitas ideias surgiram; inicialmente os alunos tiveram dificuldade em escolher entre uma ideia ou outra até chegar à ideia central, aquela que seria utilizada por todos.

Os resultados alcançados foram de suma importância, pois foi comprovado o quanto uma metodologia dinâmica e a interação do grupo promove para todos resultados positivos e um aprendizado significativo. Os materiais pedagógicos também contribuíram para o alcance dos resultados, tendo em vista a eficácia de cada um deles.

Baseado no conteúdo das redes sociais, *TikTok*, *Instagram* e *Youtube*, foi possível contribuir para que os alunos compreendessem, através do instrumento de aprendizagem, como a circulação de imagens, sons e formas circulam nessas mídias.

Uma das questões levantadas durante a composição do vídeo, foi a criatividade dos alunos; em uma das cenas a professora que lê um livro, a cadeira que é usada como meio de transporte, são imagens que a princípio pode causar humor a quem assiste, mas no fundo essas imagens criadas podem ajudar os alunos a desenvolverem o senso do que é real e do que é imaginário e que elas devem ser preparadas para um mundo real.

Através do *Stop motion*, os alunos uniram as imagens uma por uma, assim como no processo aprendizagem da leitura e da escrita. Isso reforça a ideia de Souza e Souza (2018), que o *stop motion* possibilita o aluno a desenvolver diversas percepções e linguagens. Ao assistir ao filme finalizado os alunos entenderam como funciona a leitura das próprias imagens e como isso contribuiu para experimentar a leitura de imagens.

A colaboração entre os alunos ao criarem o filme pode ser visto como uma representação de que a educação sempre é um processo comunitário, que um indivíduo precisa do outro para realizar.



Além de trazer uma perspectiva de reflexão para os alunos, mesmo em situações simples, como o uso da cadeira, onde os mesmos estavam acostumados a apenas utilizar as cadeiras escolares de acordo com as regras do ambiente escolar, quando proposto que fosse feito algo diferente com elas, os alunos tiveram dúvidas e inseguranças sobre o que fazer.

Após finalizado o vídeo, o mesmo foi publicado no Instagram⁵ e obtivemos 12 comentários, dentre eles se destacou o seguinte:

“Que seja exemplo para vários professores usarem métodos inovadores no processo de aprendizagem” (Usuário 1)

Em geral, os comentários recebidos foram de apoio e de parabenização pelo uso desse instrumento de ensino, portanto, podemos observar que propostas como essa, são bem vistas entre os professores e agentes da educação; de acordo com Matos (2010), os professores, em geral, buscam alternativas metodológicas para superar as dificuldades dos seus alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto foi realizado nas aulas de Artes e de Língua Portuguesa, onde se percebeu a importância da Arte no ambiente escolar e da sua capacidade de levar o aluno a desenvolver a sua criatividade através da expressividade artística como forte aliada do processo de aprendizagem. A arte sempre tem um valor em si, além de todos os efeitos materiais que se quer atribuir.

A partir dos resultados percebemos a relevância do uso de uma metodologia em sala de aula que possibilite a participação ativa dos sujeitos, capaz de promover a participação de todos. Um bom planejamento feito pelo professor aliado a escolha do método e dos recursos pedagógicos são fundamentais para a qualidade das aulas e para o alcance dos resultados.

No momento atual, no qual as pessoas vivem conectadas às redes sociais, os aplicativos e os instrumentos tecnológicos diversos são grandes aliados da prática do professor em sala de aula, bem como para o processo de aquisição da leitura e escrita nas séries iniciais. Trabalhar com essas ferramentas sugere ao professor uma aula mais dinâmica, cheia de significados e de desafios para o aluno.

Neste sentido, a formação de professores com visão de um mundo imerso na tecnologia poderá ser a proposta para os novos professores que estão chegando para atuarem nas escolas

⁵ Link para o vídeo: https://www.instagram.com/tv/CeYqhoKgRX-/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D&_coig_restricted=1



do futuro. E não basta somente a atualização da prática do professor, mas também, a abertura das escolas para a entrada da tecnologia e a adaptação do uso das mesmas.

REFERÊNCIAS

BAPTISTA, Francisca Maria Carneiro. **Educação Rural**: das experiências à política pública. Brasília: NEAD, 2003.

BARBOSA, Eduardo F. **Instrumentos em Coleta de Dados em Pesquisa Educacional**. 2008.

BARRETO, R. Tecnologia e educação: trabalho de formação docente. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 118, n. 33, p. 253-268, mar. 2004.

BEZERRA, Ana Paula Gonçalves; OLIVEIRA, Marcia Cardoso de; SOUZA, Silvana Aparecida Silva. **Socialização na educação infantil**. 2016. Disponível em: <https://docplayer.com.br/15777401-Socializacao-na-educacao-infantil-ana-paula-goncalves-bezerra-g-marcia-cardoso-de-oliveira-g-silvana-aparecida-silva-souza-g-resumo.html> . Acesso em: 19 jun. 2022.

CUNHA, Bruna Moreira Camarotti da; MOURA, Jefferson Wildes S. VASCONCELOS, Selene Cordeiro. O cinema como recurso didático no ensino superior: relato de experiência. In: XVI CONGRESSO INTERNACIONAL DE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 16., 2018, Recife. **Anais [...]** . Recife: Educação e Tecnologia em Tempos de Mudança, 2018. p. 1-9.

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

FUSARI, M. F.; FERRAZ, M. H. **A arte na educação escolar**. São Paulo: Cortez, 1992.

GIDDENS, A. **Mundo em descontrole**: o que a globalização está fazendo de nós. Rio de Janeiro: Editora Record, 2007.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2013.

LOPES, Maria do Socorro Vieira et al. O cinema como estratégia no ensino de enfermagem. **Rsc Online**, Belém, v. 3, n. 6, p. 106-116, dez. 2017

MATOS, Ilremá Pires Araújo. **Inovação educacional e formação de professores [manuscrito]: em busca da ruptura paradigmática**. 2010. 183 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pósgraduação Stricto Sensu em Educação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2010.



MORAN, J. M. Interferências dos Meios de Comunicação no Nosso Conhecimento. **Revista Brasileira de Comunicação**, São Paulo, v.17, n.2, dez. 1994.

PRIOSTE, C; RAIÇA, D. Inclusão digital e os principais desafios educacionais brasileiros. **Revista On Line de Política e Gestão Educacional**, [s. l], v. 1, n. 21, p. 860-880, out. 2017.

RIBEIRO, Thiago Franco. **Animação em stop-motion**: Tecnologia de produção através da história. 2009. 160 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de O Curso de Mestrado da Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. A pesquisa científica. In: GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (org.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da Ufrgs, 2009. Cap. 2. p. 1-120. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2022.

SILVA, Gesiane Líbero da; LAUTET, Luiz Fernando de Carli. **Educação do campo: alternativas metodológicas para uma prática educacional de qualidade**. 2018. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/38636/R%20-%20E%20-%20GESIANE%20LIBERO%20DA%20SILVA.pdf;jsessionid=871D0B93DA1F896E22801D923DFDD5EA?sequence=1> . Acesso em: 17 jun. 2022.

SOUZA, Daiana Maria Holz de; SOUZA, Maurício de. Stop motion: a linguagem cinematográfica e o processo de ensino-aprendizagem através do celular. **Revista Eletrônica Interdisciplinar**, Matinhos, v. 2, n. 11, p. 114-123, dez. 2018.