

O USO DO APLICATIVO STOP MOTION NO ENSINO DE ARTE NO 8º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL EM UMA ESCOLA ESTADUAL DO MUNICÍPIO DE IPIXUNA- AM, BRASIL

**THE USE OF THE STOP MOTION APP IN ART EDUCATION FOR 8TH-GRADE
STUDENTS AT A STATE SCHOOL IN IPIXUNA, AMAZONAS, BRAZIL**

Ciências Humanas • 26/08/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/787697764](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/787697764)

Antônio Magno Freitas da Costa¹

Francimara Lopes Coelho²

Sangela Maria de Paula Monteiro³

RESUMO

A inserção das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) no ambiente escolar tem impulsionado novas práticas pedagógicas, tornando o processo educativo mais dinâmico e centrado no aluno. Este estudo teve como objetivo analisar as contribuições do uso do aplicativo Stop Motion no ensino e na aprendizagem da disciplina de Arte com estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental. Metodologicamente, a pesquisa adotou uma abordagem mista (qualitativa e quantitativa), de natureza aplicada e caráter descritivo. O referencial teórico fundamenta-se em Freire e, Mazza e autores que discutem as tecnologias educacionais e as metodologias ativas. O cenário do estudo foi uma escola estadual localizada no município de Ipixuna, Amazonas, Brasil, contando com a participação de 24 alunos. A coleta de dados envolveu pesquisa bibliográfica, observação participante, registros em diário de campo e a aplicação de questionários semiestruturados após a realização de uma intervenção pedagógica dividida em quatro etapas: introdução teórica, treinamento técnico, produção prática das animações em grupo e exibição cultural dos vídeos. Os resultados indicaram uma evolução expressiva no engajamento dos estudantes, dos quais 80% não conheciam a técnica previamente. A produção artística estimulou o trabalho colaborativo, a criatividade, o pensamento crítico e o protagonismo juvenil, alinhando-se às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente na competência da Cultura Digital. Embora tenham sido identificados desafios estruturais, como a escassez de equipamentos e a necessidade de formação continuada para os docentes, a proposta provou ser uma estratégia didática eficiente e transformadora, recomendando-se a ampliação de pesquisas similares em outros contextos escolares.

Palavras-chave: Tecnologias Educacionais; Ensino de Arte; Stop Motion; Metodologias Ativas; Protagonismo Estudantil.

ABSTRACT

The integration of Digital Information and Communication Technologies (DICTs) into the school environment has driven new pedagogical practices, making the educational process more dynamic and student-centered. This study aimed to analyze the contributions of using the Stop Motion application in the teaching and learning of Art with 8th-grade students. Methodologically, the research adopted a mixed approach (qualitative and quantitative), of an applied and descriptive nature. The theoretical framework is based on Freire, Mazza, and authors who discuss educational technologies and active methodologies. The study setting was a state school located in the municipality of IPIXUNA, Amazonas, Brazil, with the participation of 24 students. Data collection involved bibliographic research, participant observation, field diary entries, and the application of semi-structured questionnaires after a pedagogical intervention divided into four stages: theoretical introduction, technical training, practical production of animations in groups, and cultural exhibition of the videos. The results indicated a significant increase in student engagement, with 80% of them having no prior knowledge of the technique. The artistic production stimulated collaborative work, creativity, critical thinking, and youth leadership, aligning with the guidelines of the Brazilian National Common Curriculum Base (BNCC), especially in the area of Digital Culture. Although structural challenges were identified, such as a lack of equipment and the need for ongoing teacher training, the proposal proved to be an efficient and transformative teaching strategy, recommending the expansion of similar research in other school contexts.

Keywords: Educational Technologies; Art Education; Stop Motion; Active Methodologies; Student Leadership.

1. INTRODUÇÃO

Este artigo analisa o uso do aplicativo Stop Motion nas aulas de Arte, inserido em um contexto onde o rápido avanço tecnológico transforma profundamente a sociedade e exige mudanças na educação. Nesse cenário, as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) tornam-se grandes aliadas na construção de práticas pedagógicas inovadoras e conectadas com a realidade dos estudantes. Ao levar esses recursos para a sala de aula, o professor amplia suas estratégias de ensino, promovendo metodologias dinâmicas, participativas e com real significado para a turma.

No ensino de Arte, especificamente, as ferramentas digitais potencializam a criatividade, a expressão e o pensamento crítico. Entre as opções disponíveis, o aplicativo Stop Motion se destaca como um excelente recurso pedagógico. Ele permite criar animações a partir de sequências de fotos estáticas, desafiando os alunos a produzirem narrativas visuais e audiovisuais de forma criativa e colaborativa.

E nos dias atuais onde as tecnologias se fazem presente em nossas vidas e que são dominadas pelos estudantes e nesse contexto que devemos trabalhar as mesmas em proveito do conhecimento facilitando o aprendizado dos mesmos, e principalmente nas aulas de arte, e é com esse cenário que se deve trabalhar o Stop Motion como ferramenta com auxilia e melhoram as aulas.

A técnica consiste em fotografar objetos ou pessoas quadro a quadro. Depois, essa sequência de imagens é reunida em um

software para dar a ilusão de movimento, dando vida aos personagens. Assim, a animação atua como um poderoso instrumento facilitador do aprendizado. Ela não apenas enriquece o ensino das artes, mas também dialoga com outras disciplinas, tornando os conteúdos escolares muito mais acessíveis e interessantes.

Diante disso, este estudo tem como objetivo analisar as contribuições do uso do aplicativo Stop Motion no ensino e na aprendizagem da disciplina de Arte, tendo como foco uma turma do 8º ano do Ensino Fundamental de uma escola estadual no município de Ipixuna-AM, Brasil.

2. METODOLOGIA

Esta pesquisa adota uma abordagem mista, combinando elementos qualitativos e quantitativos em um estudo aplicado e descritivo. O objetivo analisar as contribuições do uso do aplicativo Stop Motion no ensino e na aprendizagem da disciplina de Arte com estudantes do 8º ano Ensino fundamental.

O cenário do estudo foi uma escola estadual localizada na periferia da cidade de Ipixuna, no Amazonas, Brasil, e contou com a participação de 24 estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental. Escolhemos essa turma específica pela abertura e viabilidade de integrar tecnologias digitais às práticas pedagógicas da disciplina.

A coleta de dados começou com um levantamento bibliográfico em livros, artigos científicos, documentos oficiais e publicações sobre tecnologias educacionais, metodologias ativas e o ensino de Arte. Com essa base teórica, partimos para uma intervenção pedagógica

prática com o aplicativo Stop Motion, estruturada em quatro etapas principais.

Na primeira etapa, fizemos uma introdução teórica sobre a animação em Stop Motion, discutindo sua origem, características e potencial pedagógico. Na segunda etapa, os estudantes aprenderam a lidar com o aplicativo, compreendendo como capturar as imagens e organizar as sequências de movimentos.

A terceira etapa foi dedicada à produção em si: divididos em grupos, os alunos criaram seus roteiros e confeccionaram cenários e personagens usando materiais acessíveis, como papel, massinha de modelar, desenhos e objetos da própria escola e em muitos momentos materiais reciclado e reaproveitado pelos alunos. Em seguida, o grupo utilizou o aplicativo para editar os vídeos. Por fim, a quarta etapa promoveu a exibição dos trabalhos, abrindo espaço para debates e reflexões coletivas sobre a experiência de criação de seus trabalhos.

Para acompanhar e registrar todo esse processo, utilizamos como instrumentos de pesquisa a observação participante, anotações detalhadas em diário de campo e questionários semiestruturados, aplicados logo após o encerramento das atividades. Os dados quantitativos obtidos foram organizados em gráficos para análise de frequências e percentuais, enquanto os dados qualitativos foram interpretados por meio de análise descritiva.

No que diz respeito aos aspectos éticos, garantimos o total anonimato e a confidencialidade das informações dos participantes, utilizando os dados obtidos de forma estrita para fins acadêmicos e científicos. Assim, o caminho metodológico escolhido permitiu

investigar o potencial do Stop Motion como ferramenta de ensino, revelando seu impacto no desenvolvimento da criatividade, do protagonismo e de uma aprendizagem realmente significativa.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

As tecnologias educacionais têm desempenhado um papel fundamental na construção de novas práticas pedagógicas, favorecendo processos de ensino mais interativos e contextualizados.

A educação deve possibilitar ao educando uma postura crítica diante da realidade, estimulando a autonomia e a produção do conhecimento. Nesse sentido, a inserção das tecnologias digitais no contexto escolar promove mudanças significativas nas rotinas de sala de aula, abrindo caminho para metodologias mais dinâmicas, participativas e genuinamente centradas no estudante.

Segundo Dieuzeide, (1971) fala que a tecnologia educacional é um conjunto de esforços:

Por tecnologia educacional entende-se essencialmente conjunto dos esforços intelectuais e operacionais realizados faz alguns anos para reagrupar, ordenar e sistematizar a aplicação de métodos científicos a organização de conjuntos de equipamentos e materiais novos, de modo a otimizar os processos de aprendizagem (DIEUZEIDE, 1971, P. 1).

No entanto podemos salientar que não é somente introduzir as novas tecnologias, ou mudar de forma totalitária o modo de ensinar, mas sim refletir se aquele modo de ensinar é suficiente para acolher os estudantes e que eles possam aprender de maneira agradável melhorando seus conhecimentos.

No ensino de Arte, os recursos tecnológicos ampliam as possibilidades de criação, experimentação e expressão. Eles permitem que os alunos desenvolvam competências ligadas à criatividade, à comunicação e à cultura digital. Diante disso, o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) ultrapassa a dimensão puramente instrumental, tornando-se um meio para a participação ativa dos sujeitos. É nesse cenário que o aplicativo Stop Motion se destaca: uma ferramenta capaz de integrar conhecimentos artísticos e tecnológicos, aproveitando a familiaridade que os jovens já possuem com o mundo digital para dinamizar as aulas e tornar a aprendizagem mais significativa.

Essa busca por um ensino dinâmico encontra forte respaldo nas metodologias ativas. De acordo com Paulo Freire (1996), "a aprendizagem torna-se mais significativa quando o estudante participa ativamente da construção do conhecimento". Nessa perspectiva, o professor deixa de ser um mero transmissor do conhecimento e de informações e passa a atuar como mediador, incentivando a investigação e a autonomia. O uso do Stop Motion materializa essa concepção, pois exige que os alunos planejem, produzam e avaliem suas próprias animações.

Para Freire (1996, p. 47), "ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção". Nesse sentido, o uso do aplicativo Stop Motion favorece

a participação ativa dos estudantes, permitindo que eles construam conhecimentos por meio da experimentação e da criação artística.

Complementando essa visão, José Moran (2018), “as tecnologias digitais contribuem para a criação de ambientes de aprendizagem colaborativos, favorecendo a participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento”. Assim, criar animações em stop motins impulsiona não apenas a criatividade, mas também o trabalho em equipe, a comunicação e o pensamento crítico e ainda vale salientar que o stop motion é uma técnica de animação e isso facilita o aprendizados dos alunos.

Conforme Biaggi et al. (2023), “o stop motion proporciona experiências lúdicas e interativas, contribuindo para o desenvolvimento da criatividade, da comunicação e da participação dos estudantes no ambiente escolar.” Tornando assim o aprendizado nas aulas de Arte mais dinâmicas.

Já na visão de Kenski (2012, p. 66) afirma que "as tecnologias ampliam as possibilidades de ensino para além do curto e delimitado espaço de presença física de professores e alunos". Dessa forma, a inserção do Stop Motion nas aulas de Arte contribui para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e significativo.

No contexto normativo brasileiro, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) orienta que os estudantes tenham acesso às diferentes linguagens artísticas e às tecnologias digitais como formas legítimas de expressão e produção cultural. A BNCC enfatiza a importância da competência da Cultura Digital, incentivando o uso crítico, ético e criativo das mídias na escola. Alinhado a essas diretrizes da

educação básica, o Stop Motion se consolida como uma estratégia didática que une arte, inovação e contemporaneidade.

Na visão de Pontes e Marques-de-Souza (2025) “destacam que o uso do stop motion em sala de aula promove ganhos conceituais, além de favorecer habilidades sociais, como empatia, comunicação e colaboração entre os estudantes.” Isso vem favorecer a construção do conhecimento além de estimular habilidades.

Sob a perspectiva construtivista de Lev Vygotsky (2007), “o desenvolvimento do conhecimento ocorre por meio das interações sociais e da mediação, sendo a aprendizagem um processo essencialmente colaborativo”. Durante a produção das animações, os estudantes trabalham coletivamente na elaboração de roteiros, modelagem de personagens, organização de cenários e edição das imagens. Esse esforço conjunto fortalece a aprendizagem colaborativa e desenvolve habilidades socioemocionais essenciais para o processo de desenvolvimento de seus conhecimentos e possibilitando a eles um futuro mais promissor.

Essa produção ativa também dialoga com as ideias de Seymour Papert (1994), “o computador deve ser utilizado como um instrumento de construção do conhecimento, permitindo que o estudante assuma um papel ativo e criativo no processo de aprendizagem”. O Stop Motion concretiza o protagonismo e a autoria estudantil sugeridos por Papert, transformando os alunos em produtores de conhecimento que articulam imaginação, planejamento e expressão artística.

O uso da mídias didáticas e pedagógicas nas aulas, segundo Moran (2000, p. 36);

A educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mas progressivos e participativos das tecnologias que facilitem a educação dos indivíduos.

Significa salientar que se as mídias atuais não estiverem a disposição da educação nos dias atuais, as aulas vão ficar engessadas e sem dinamismo, ou seja tanto as escolas como os alunos devem caminhar aos mesmos passos das tecnologias para se poder ensinar e aprender com o mesmo dinamismo.

Na visão de Silva (2015, p. 1)

A utilização de recursos como o computador e a internet, que já fazem parte, de alguma forma, do cotidiano desses alunos, precisa ser inserida no processo de ensino/aprendizagem, a fim de que possamos aprimorar as condições necessárias para, ao mesmo tempo, desenvolver as capacidades/habilidades educacionais e minimizar a exclusão de muitos sujeitos já excluídos em muitas outras situações.

Para ele utilização desses recursos fazem parte do processo de aprendizagem dos alunos, uma vez que esses já estão inseridos no seu contexto social, e quando a escola tem a capacidade de colocá-

los para fazer parte do processo educacional, só melhora o conhecimento dos alunos.

Tecnicamente, o Stop Motion consiste em uma animação baseada na captura sequencial de fotos que, ao serem reproduzidas em velocidade adequada, criam a ilusão de movimento. Conforme aponta Mazza (2009), "a produção dessas obras envolve tomadas de decisão e o domínio de diferentes linguagens visuais". Ao adotar essa técnica, os estudantes assumem a responsabilidade pelo seu percurso educativo, aprimorando habilidades de pesquisa e comunicação visual. Em suma, o uso planejado e contextualizado dessas tecnologias emergentes aproxima os conteúdos escolares da realidade dos estudantes, tornando a escola um espaço dinâmico, relevante e plenamente sintonizado com as demandas do século XXI.

O (blog Escolar 2018) nos diz que:

As aulas práticas funcionam como uma espécie de catalisador para os conhecimentos adquiridos nas aulas teóricas, já que a vivência de uma experiência facilita a fixação das informações. Isto promove o desenvolvimento nos alunos da capacidade de reflexão, construção de ideias e atitudes, além do conhecimento de procedimentos.

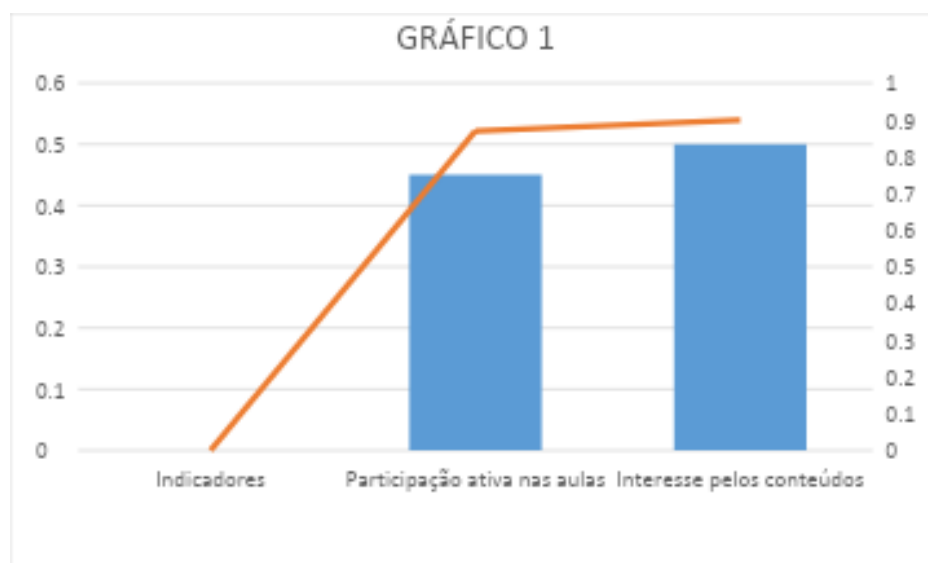
De acordo com o blog, as práticas nas aulas com o aplicativo Stop Motion vão possibilitar aos alunos uma melhora no uso do mesmo, ou seja, quanto mais se pratica mais se aprende.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A jornada prática desta pesquisa envolveu 24 estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental em uma escola estadual de Ipixuna -AM, Brasil que vivenciaram a criação artística por meio do aplicativo Stop Motion. Para acompanhar de perto esse processo e colher as percepções dos alunos, utilizamos a observação participante ao longo das oficinas e, no encerramento das atividades, aplicamos um questionário final.

Logo no início do projeto, mapeamos a proximidade dos estudantes com o tema. Os dados revelaram que apenas 20% deles já tinham ouvido falar ou conheciam a técnica de animação em stop motion. Para a grande maioria (80%), o formato era uma novidade absoluta já que se tratavam de alunos de uma escola periférica. Esse cenário inicial reforça o quanto o ambiente escolar carece de recursos tecnológicos inovadores e destaca a importância de abrir as portas para novas linguagens digitais nas aulas de Arte.

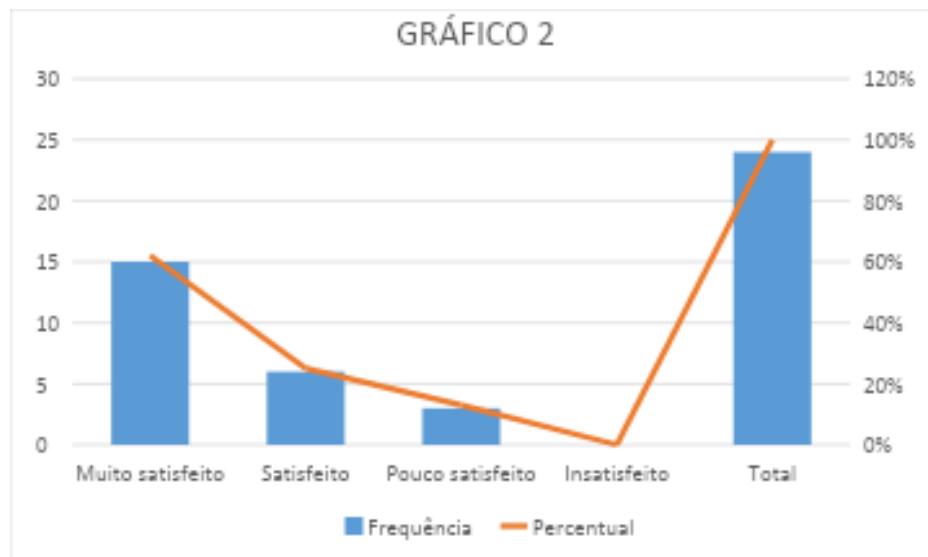
Gráfico 1. Conhecimento prévio dos estudantes sobre o Stop Motion



Após o desenvolvimento das atividades, observou-se um aumento significativo no interesse e na participação dos alunos durante as

aulas de Arte.

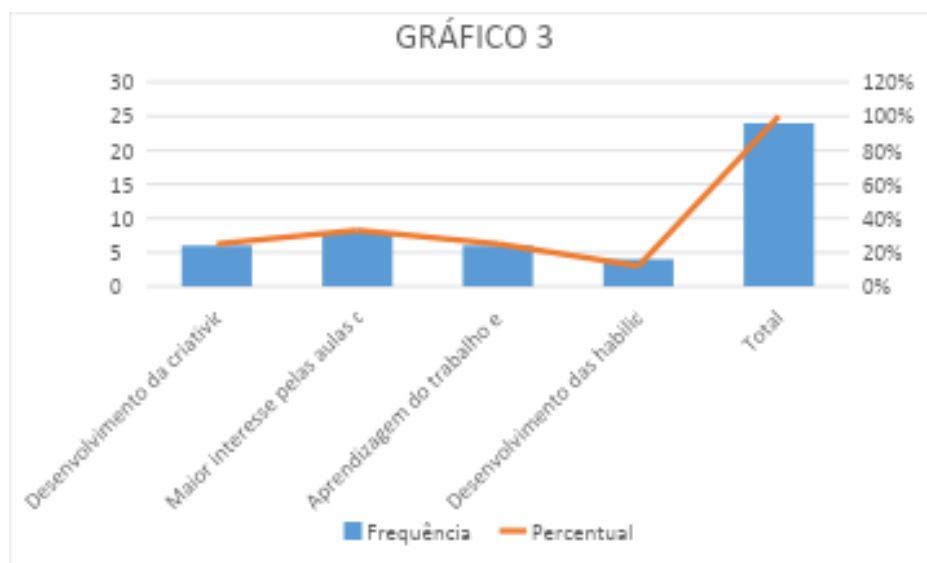
Gráfico 2. Nível de interesse dos estudantes após a utilização do aplicativo



Os resultados demonstram que 90% dos estudantes avaliaram positivamente a utilização do aplicativo, indicando que a metodologia contribuiu para tornar as aulas mais atrativas e participativas.

Em relação às contribuições pedagógicas do uso do Stop Motion, os alunos destacaram diferentes aspectos do processo de aprendizagem.

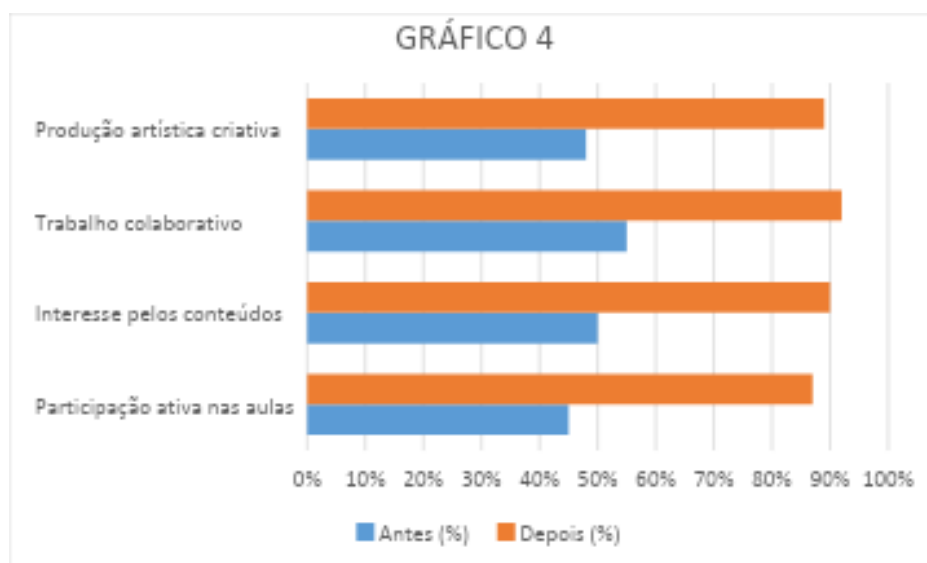
Gráfico 3. Principais contribuições percebidas pelos estudantes



Os dados evidenciam que o desenvolvimento da criatividade foi o principal benefício identificado pelos estudantes, seguido pelo aumento do interesse nas aulas e pela melhoria das relações colaborativas.

Também foi possível identificar mudanças na participação dos estudantes durante as atividades propostas.

Gráfico 4. Participação dos estudantes antes e após o uso do Stop Motion



Como mostra no gráfico os resultados apontam para uma evolução clara em todos os aspectos analisados, deixando evidente que o aplicativo funcionou como um forte catalisador para o engajamento e o aprendizado dos estudantes.

Esses achados conversam diretamente com as ideias de Moran (2018) e Bacich e Moran (2018), “que apontam as metodologias ativas e as tecnologias digitais como caminhos fundamentais para trazer o aluno para o centro do processo, tornando a rotina escolar muito mais viva e significativa”. Além disso, essa transformação prática atende perfeitamente ao que propõe a BNCC (BRASIL, 2018), materializando o desenvolvimento de competências essenciais como a cultura digital, a comunicação, a criatividade e o protagonismo juvenil.

É importante notar que o percurso também trouxe desafios. Durante as atividades, ficaram visíveis algumas barreiras estruturais, como a escassez de equipamentos tecnológicos na escola e a demanda latente por mais formação docente voltada ao uso de ferramentas digitais. Mesmo assim, esses obstáculos não diminuíram o sucesso da proposta pedagógica, que se provou uma alternativa viável, eficiente e transformadora para o ensino de Arte na realidade investigada.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo nasceu com o propósito de avaliar o impacto do aplicativo Stop Motion nas aulas de Arte com uma turma de 8º ano em Ipixuna -AM. Brasil Ao olhar para a jornada percorrida, fica evidente que a ferramenta transformou a dinâmica da sala de aula, tornando o processo de ensino e aprendizagem interativos com o universo dos estudantes.

Os resultados deixam claro que produzir as animações foi muito além de apenas mexer em um aplicativo. A atividade estimulou a criatividade, a expressão artística e o pensamento crítico, além de

fortalecer o espírito de cooperação no trabalho em equipe. Percebeu-se um salto expressivo na motivação e na participação dos alunos, mostrando que é possível aproximar os conteúdos do currículo escolar da realidade tecnológica que eles já vivenciam fora da escola.

A pesquisa também confirmou que trazer as tecnologias digitais para o cotidiano escolar é um caminho sem volta e uma estratégia essencial para construir práticas pedagógicas inovadoras. Esse movimento responde diretamente ao que pede a BNCC, especialmente no desenvolvimento de competências ligadas à cultura digital, à comunicação e ao protagonismo dos jovens.

Por outro lado, a experiência também acendeu um alerta para desafios que não podem ser ignorados. A falta de infraestrutura tecnológica adequada, a escassez de aparelhos e a necessidade urgente de formação continuada para os professores são barreiras reais. Esses pontos demonstram que a verdadeira transformação digital nas escolas não depende apenas do esforço individual dos professores, mas sim de investimentos institucionais e políticas públicas que ofereçam condições dignas de trabalho.

Em suma, o Stop Motion provou ser um recurso didático poderoso para o ensino de Arte, capaz de gerar uma aprendizagem significativa e apoiar o desenvolvimento integral dos estudantes. Como desdobramento deste trabalho, recomenda-se que novas pesquisas explorem o uso de ferramentas digitais em outras disciplinas e realidades escolares. Afinal, expandir esse olhar é o que nos permitirá fortalecer uma educação cada vez mais criativa, acolhedora e sintonizada com o século XXI.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

DIEUZEIDE, Henri. As novas tecnologias aplicadas à educação. Paris: UNESCO, 1971.

ESCOLAR.COM. Aula Prática como Ferramenta de Ensino, São Paulo, 18 de mar. De 2018. Disponível em <http://escolapontocom2015.blogspot.com/2018/03/aula-pratica-como-ferramenta-de-ensino.html>. Acesso em nov.de 2018.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2012.

MAZZA, Débora. Estudos sobre animação e educação. 2009.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora. Porto Alegre: Penso, 2018.

MORAN, José Manuel. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas: Papirus, 2000.

PAPERT, Seymour. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PONTES, Janiele Gama; MARQUES-DE-SOUZA, Juliane. Stop motion como ferramenta de ensino e aprendizagem. Revista EDaPECI, 2025.

SILVA, Vaneily Cristina Oliveira. Multiletramento: Desenvolvimento de Habilidades da Escrita de Testos em Contexto em Digitação. Unimontes, 2015.

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

¹ Graduado do curso Normal Superior da Universidade Estadual do Amazonas–UEA. Pós-graduado em Letramento Digital pela Universidade do Estadual do Amazonas-UEA, Mestrando em Ciências da Educação pela Ivy Enber University. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

² Graduada pelo Curso de Matemática da Universidade Federal do Amazonas– UFAM, Pós-graduada em Metodologia do Ensino da Matemática pela Universidade do Estado do Amazonas – UEA , Mestranda em Ciências da Educação pela Ivy Enber University. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)

³ Graduada pelo Curso de Matemática da Universidade Federal do Amazonas- UFAM, Pós-graduada em Metodologia do Ensino da Matemática da educação Básica pela Universidade do Estado do Amazonas – UEA, Mestranda em Ciências da Educação pela Ivy Enber University. E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)