

ANIMAÇÃO DE STOP MOTION COMO FORMA DE ENSINO EM ARTE: ARTIGOS QUE ABORDAM O STOP MOTION NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

Valeska de Lima Moura

Universidade Federal do Rio Grande do Norte-UFRN

valeska.lima94@outlook.com

RESUMO: Realiza-se uma pesquisa de educação cinematográfica de animação de stop motion, por meio de publicações de artigos científicos produzidos durante os anos de 2019 até 2023 disponíveis na plataforma dos periódicos Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior). O referencial teórico-metodológico utilizado para o levantamento bibliográfico fundamenta-se em Perissinotto (2013) sobre comparação de pesquisa científica. Como caminho para a discussão sobre o cinema na educação fez-se necessário os argumentos dos autores Barbosa (2008), Duarte (2002), Coringa (2018) e Napolitano (2013), sobre os benefícios pedagógicos dessa área do conhecimento. Diante da perspectiva de poucos trabalhos científicos com o stop motion que envolve a disciplina de Arte, nos últimos anos. O artigo tem a pretensão de incentivar futuras pesquisas sobre o estudo do stop motion no âmbito escolar.

Palavras-chave: Pesquisa científica, Stop motion, Educação, Arte.

ANIMACIÓN DE STOP MOTION COMO FORMA DE ENSEÑANZA EN ARTE: ARTÍCULOS QUE ABORDAN EL STOP MOTION EN LA CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO

ABSTRACT: Se realiza una investigación sobre educación cinematográfica de animación stop motion, a través de la revisión de artículos científicos producidos durante los años 2019 hasta 2023 disponibles en la plataforma de revistas de Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior). El marco teórico-metodológico utilizado para el levantamiento bibliográfico se fundamenta en Perissinotto (2013) en cuanto a la comparación de la investigación científica. Como base para la discusión sobre el cine en la educación, fue necesario utilizar los argumentos de los autores Barbosa (2008), Duarte (2002), Coringa (2018) y Napolitano (2013), en relación a los beneficios pedagógicos de esta área del conocimiento. Ante la perspectiva de pocos trabajos científicos sobre el stop motion que involucran la disciplina de Arte en los últimos años, el artículo tiene la pretensión de incentivar futuras investigaciones sobre el estudio del stop motion en el ámbito escolar.

Palabras clave: Investigación científica, Stop motion, Educación, Arte.

1 INTRODUÇÃO

É inevitável o professor escutar as conversas paralelas dos alunos na sala de aula, algumas delas, eles falam sobre os filmes que assistiram e estão por lançar nos cinemas ou nas *plataformas de streaming*, a nova modernidade do século XIX. Os alunos se empolgam contando sobre histórias, personagens ou gênero de filmes, e, até tem curiosidade para saber se o professor já assistiu algum, ou, se gosta ou não sobre os filmes que estão debatendo na roda de conversa. O cinema é um conteúdo introduzido há poucos anos no currículo da disciplina de arte, o que causa espanto, pois professores de outras disciplinas já utilizavam de filmes para explicar o conteúdo didático. Então, cabe refletir nesse ponto, o porquê demorou tanto o cinema ser abordado como conteúdo pedagógico? também, por que o uso de filmes é visto como ferramenta ilustrativa na escola?

Se analisarmos a caminhada do ensino de arte no Brasil, é possível compreender o porquê demorou tanto a introdução do cinema na escola, visto que, o ensino formal de arte passou por muitas reviravoltas desde sua chegada no país em 1820 com a Missão Artística Francesa, até sua obrigatoriedade no ensino básico pela Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional (nº9.394) em 1996, garantindo o espaço das artes na escola e sua permanência. Com menos de trinta anos, a Arte deixa de ser “atividade recreativa” e passa a ser disciplina curricular no espaço escolar, graças aos arte-educadores que lutaram por esta causa de valorização dos conhecimentos e habilidades inerentes à educação artística (Barbosa, 2008).

Esses resquícios do ensino de arte no Brasil, resvalaram no uso do cinema no ambiente escolar, fazendo com que o uso do filme fosse mera ilustração de conteúdo, ou, preenchimento de carga horária. Não é que seja totalmente errado utilizar o filme como entretenimento em sala de aula, até porque, existem muitos alunos de escolas públicas que ainda não têm acesso ao espaço do Cinema por questões financeiras, no entanto, “é preciso que a atividade escolar com o cinema vá além da experiência cotidiana [...]” (Napolitano, 2013, p.15).

De acordo com o autor citado, o cinema é uma linhagem que a escola explorou tardiamente como elemento educativo, talvez, pela percepção de entretenimento, visaram a ideia de não ser fonte de conhecimento, contribuindo pela demora dos educadores aderirem em o uso de filmes na sala de aula e, a falta de valorização dessa linguagem artística ao ser comparada inferior a “artes maiores” estendeu a sua falta de adesão em ambiente escolar. Em comum acordo, Duarte (2002) afirma que

temos dificuldade em reconhecer o cinema como arte, pois estamos imersos numa cultura que vê a produção audiovisual como diversão, esse pensamento reflete na maneira de usar o filme ainda no viés lúdico, desobrigado de buscar o saber cinematográfico e sociocultural integrado no filme.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para Eric Hobsbawn (1994),

a centralidade do cinema nesse século e assinala que “a era da reprodutibilidade técnica” (em que as obras de arte podem ser reproduzidas e passam a ser acessíveis a uma imensa gama de pessoas) não apenas transformou a maneira como se dá a criação, mas, também, a maneira como os seres humanos percebem a realidade (Duarte, 2002, p. 18).

Isso significa dizer que o filme é uma elaboração artística do ser humano que contém fatores subjetivos de contexto histórico, tecnológico, comunicativo, cultural e social relacionados ao conhecimento de determinado tempo. Além desses fatores citados à vista da produção, a obra fílmica interfere no processo cognitivo do espectador. Para Duarte (2002, p. 17) “ver filmes, é uma prática social tão importante, do ponto de vista da formação cultural e educacional das pessoas, quanto a leitura de obras literárias, filosóficas, sociológicas e tantas mais”. Mas, não é apenas vendo filmes que adquirimos competências na “alfabetização do olhar” dependemos de nossas experiências culturais para desenvolver o conhecimento, outrossim, a mediação do professor nesse caminhar.

Nesse sentido, o professor tem o papel fundamental de promover o contato do aluno com o cinema, através de reflexões e aprendizagens significativas acerca da obra desenvolve as competências fundamentais de acordo com a faixa etária de ensino, por meio de questões técnicas de produção do filme e questões de compreensão da narrativa, o professor alcança o seu objetivo de ensino-aprendizagem (Coringa, 2018). Exibir um filme em sala de aula exige conhecimento prévio sobre a obra, isso significa que o professor deve pesquisar curiosidades, lançamentos, premiações e ficha técnica, quando estiver elaborando o planejamento com os fins de uso de filme; além disso, até sendo óbvio, é primordial o professor assistir ao filme antes de mostrar aos alunos, dessa forma, a pedagogia do cinema caminhará na direção de sua eficiência.

De acordo com Duarte (2002), usar filme na escola para ilustrar o conteúdo escrito ou aproveitá-lo para não dar aula, vai de contramão ao discurso estruturado sobre os benefícios dessa arte com fins pedagógicos, além de prejudicar o olhar sobre essa arte no contexto escolar, desinforma pais ou responsáveis dos alunos fazendo o uso indevido desse meio. Com base em Coringa (2018), é necessário criar estratégias que permitam experiências positivas com o uso do cinema, a fim de fortalecer sua perpetuação no ensino.

Outro fator que pode ter postergado a pedagogia do cinema na escola e seu desdobramento equivocadamente na prática, que direciona o uso lúdico da imagem como complemento do conteúdo didático, foi a escassa formação continuada nessa área para os professores que atuam em sala, bem como, na formação acadêmica dos professores. A necessidade de informação básica sobre cinema mais a exemplificação de atividades voltadas para a linguagem cinematográfica, são exemplos, que, certamente, mudariam o conceito desta área para os educadores, conseqüentemente, o método de ensino por meio de filmes não seria “ilustrativo”.

Segundo Duarte (2002) elaborar atividades tendo em vista o cinema requer planejamento das aprendizagens, pois podemos desenvolver no estudante reflexão crítica sobre o roteiro, análise fílmica, interpretação e comparação com a realidade; além de desenvolver habilidades de composição fotográfica, atuação, animação e etc. Tudo depende do que o professor deseja alcançar, quando pensa em trabalhar com cinema em suas aulas. Também, é de suma importância o professor planejar como os alunos serão avaliados, se será uma avaliação qualitativa ou quantitativas, ou até mesmo ambas para averiguar o desenvolvimento das aprendizagens.

Para Napolitano (2013), o cinema corrobora o uso da Tic (Tecnologia de Informação e Comunicação) em sala de aula, já que a prática cinematográfica necessita de um conjunto de recursos tecnológicos para a criação e a manipulação das imagens em movimento, isso requer trabalho do docente juntamente com seus estudantes caso for produzir ou experienciar o processo de produção de um filme, neste caso, utiliza de tais recursos. Duarte (2002, p. 89) argumenta: “significa dispor de instrumentos para avaliar, criticar e identificar aquilo que pode ser tomado como elemento de reflexão sobre o cinema, sobre a própria vida e a sociedade em que se vive”.

No livro, *Como usar o cinema na sala de aula*, Napolitano (2013), descreve os problemas e as possibilidades do uso do cinema na escola, ressaltando o contexto e o motivo que levaram a problemática do uso de filmes como mero recurso. No entanto, o autor constrói uma estrutura didática que articula ao currículo a educação cinematográfica, de forma que cada disciplina escolar é contemplada. O autor considera a faixa etária, etapa de aprendizagem e orienta como abordar determinados filmes em sala, além disso, oferece conjunto de sugestões de atividades com filmes nacionais e internacionais que podem ser trabalhados os aspectos da linguagem cinematográfica, sobretudo, processo técnico, cultural e comercial.

Essa referência literária acima, é uma ótima sugestão para professores que estão pesquisando sobre cinema na escola ou necessitam de orientação de como aplicar o filme pedagogicamente, contudo, não há orientação de como produzir uma atividade/trabalho que abrange efetivamente a

prática, ou seja, como construir um filme com os alunos em sala de aula. Em especial a essa temática, também não foi encontrado no livro de Napolitano como trabalhar com animação em *stop motion*. O mais próximo disso, é o enfoque ao gênero desenho animado relacionado aos conteúdos atitudinais (amizade, ética, respeito, honestidade, solidariedade etc.) (Napolitano, 2013). Com base ao que foi discutido neste ponto do capítulo, há carência em responder a seguinte pergunta: como o *stop motion* é trabalhado na escola?

3 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

Com a finalidade de responder à pergunta, trago artigos publicados pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) para respaldar o discurso do *stop motion* como forma de ensino. Mediante o site periódicos Capes foi inserida na área de busca por assunto as palavras-chaves: *stop motion no ensino*; além de ser filtrado os mais recentes trabalhos datados nos últimos cinco anos (2019 a 2023), os quais somam validação do estudo atualizado. Foram encontrados vinte e cinco artigos associados à temática, destes cinco são repetições de artigo mudando apenas o título do texto e, dois não são relevantes com o propósito desta pesquisa, sendo um relacionado a área de mídia digital que discute sobre o aplicativo *stop motion studio* como meio de inovação de *software* em computação gráfica e outro relacionado a área de psicologia, utilizando o *stop motion* no tratamento psicanalista de jovens em tempos de pandemia. Atualmente, existem no total dezoito artigos associados no campo da educação.

Expor cada artigo seria algo louvável, porém distanciava às vezes do teor do assunto, para tanto, foi utilizada a metodologia comparativa sistematizada por John Stuart Mill (1806-1873) que aponta cinco procedimentos comparativos relacionados à pesquisa científica: “método de semelhança, método da diferença, método indireto da diferença, método dos resíduos e o método das variações concomitantes” (apud Perissinotto, 2013, p. 152). Vale ressaltar que esse autor foi adotado porque ele trata o método comparativo como uma operação mental, que lança a mão de técnicas de pesquisas diversas (experimental, estatística, histórica), sustentando a comparação em princípios lógicos de operação.

Dentre os métodos de Mill, o método da semelhança foi aderido, porque ele compara casos diferentes entre si, mas de semelhanças no fenômeno a ser explicado e na condição em comum (Perissinotto, 2013, p. 152-154). Assim como os artigos que trabalham pedagogicamente o *stop motion* de maneira diferente, contudo, são semelhantes na área de conhecimento Arte e aplicados no

ensino básico. Portanto, dois trabalhos a seguir serão descritos brevemente a exemplo de como é trabalhado o *stop motion* na escola. E como contribuição argumentativa, será mencionada a oficina de animação em *stop motion* realizada com crianças e adolescentes usuárias do projeto de extensão Liplei da Universidade Federal de Pernambuco.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

No quadro 1 apresenta-se as áreas de aplicação e de conhecimento dos artigos selecionados, bem como a quantidade encontrada nos periódicos da Capes.

Quadro 1: Áreas de aplicação e de conhecimento e quantidade de artigos encontrados nos periódicos Capes publicados de 2019 a 2023

APLICAÇÃO	ÁREA DE CONHECIMENTO	QUANTIDADE DE PUBLICAÇÕES
Ensino Superior	Química	2
	Design de Animação	1
Formação continuada	Tecnologia de Informação e Comunicação	2
Ensino Médio	Biologia	3
	Química	3
Ensino Fundamental Anos Finais	Língua Portuguesa	2
	Arte	1
	Física	1
	História	1
Ensino Fundamental Anos Iniciais	Arte	1
Oficina	Animação em <i>stop motion</i>	1

Fonte: dados identificados pela autora no primeiro semestre de 2024.

O quadro 1 foi construído pensando em delimitar o nível de ensino aplicado, a área de conhecimento e a quantidade de publicações já realizadas, em determinada área do conhecimento, que aplicou o *stop motion* como meio de ensino. A maioria dos artigos verificados utilizam-se da técnica cinematográfica para validar um assunto em específico, sendo o *stop motion* a ferramenta para alcançar tal objetivo da pesquisa. Contrariando isso, a presente pesquisa busca compreender o efeito da aprendizagem no percurso da produção em *stop motion*, ademais o principal assunto durante as

aulas, delimitada à disciplina de Arte. Todavia, a natureza dos artigos publicados só eleva a importância de se trabalhar o *stop motion* no ensino, pois oportuniza o contato com aprendizagens significativas de conceitos tecnológicos e científicos complexos, bem como o desenvolvimento de habilidades e cognições artísticas intrínseco na criação do *stop motion*.

A seguir fazemos a descrição e análise de alguns artigos dentre os selecionados para demonstrar a importância de se trabalhar com o *stop motion*.

O primeiro artigo a ser discutido é o de Cuandra (2019) que aborda a relação da Tic com a arte midiática frente à nova era digital da educação, pensando essa relação com a escola inclusiva. O autor destaca a adaptação da escola à nova realidade social após o acesso à Internet, que promove o contato direto com as ferramentas digitais de comunicação, informação e criação. Porventura, reincide na escola o papel de orientar os jovens a utilizar tais ferramentas de forma consciente, lidando com a praticidade digital no seu dia a dia. Para Bernachina Cuandra (2019), a arte midiática colabora e combina a educação artística com a educação tecnológica, promovendo interdisciplinaridade entre ambos ensinamentos e inclusão de cada educando, quando atingida pela aprendizagem do todo, no caso, à turma.

Nessa perspectiva, o autor propõe um modelo pedagógico focado na dialética entre professor-aluno-conteúdo através do ensino de arte digital em diferentes níveis de escolaridade, divide a animação de *stop motion* para o ensino fundamental anos iniciais e a vídeo arte para o ensino fundamental nos anos finais. Assim como, mostra o quadro 2 com base na proposta de Bernashina (2019).

Quadro 2: Proposta de conteúdos digitais em diferentes níveis de escolaridade conforme Bernashina (2019)

Level of education	Primary education	Secondary Education
Workshop Name	Stop Motion Animation	Video Art
Content	<ul style="list-style-type: none"> • Examples and stop motion concept. • Cinematographic narration and approach to the script. • Scenery and environments manufacture. • Stop Motion filming. • Video editing 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduction of the program for video editing. • To know the basic tools in the video editing program. • Prepare individual/group work. • Pre-view of the final work.

Fonte: Bernashina (2019, p. 46).

Observamos que proposta de Bernashina (2019) pode ser um pouco precipitada ao impor animação de *stop motion* a um determinado nível de ensino, visto que é uma estratégia pedagógica que pode ser trabalhada em qualquer nível, desde que haja um objetivo delimitado e uma metodologia assertiva para alcançar tal objetivo num grupo definido de estudo, seja ele com alunos de educação básica ou superior, dentre outros. Isso é algo que o autor não expõe no texto, o real motivo de colocar animação em *stop motion* para se trabalhar nos anos iniciais do fundamental e o vídeo arte para os anos finais. Outra confusão, é a exposição de quadros de planejamento, cujo exemplo acima, e sua falta de explicação do uso do *stop motion* e do vídeo arte, porque existem outras artes midiáticas que poderiam ser escolhidas/mencionadas.

Contudo, esse artigo reconhece o ensino por meio do *stop motion* sobre o olhar de duas vertentes: conteúdo e recurso tecnológico; o que significa que o *stop motion* vai muito além de ferramenta pedagógica como muitos autores abordam. Sua construção do conhecimento uni teoria e prática na formação do cidadão, além de possibilitar a manipulação de TIC no ambiente escolar em direção à educação inclusiva, a qual todos os alunos, sem exceção, estarão preparados para as mudanças tecnológicas (Bernashina, 2019).

Seguindo nessa linha de arte educação trazemos para o debate Soares *et al.* (2022), quando argumenta sobre narrativas digitais em seu artigo com o uso do *stop motion* sendo recurso pedagógico das aulas remotas, além de levantar a pauta sobre o contexto da educação no campo, onde os alunos se desdobram entre a vida de estudante e a de trabalhador, vendo esse aspecto, buscaram articular uma atividade no cerne no cotidiano do aluno para incentivar o protagonismo dos mesmos, em tempos de pandemia, no caso a da Covid-19 que ocorreu entre março de 2020 até meados de 2022.

A pretensão da pesquisa era estudar a relação entre arte e tecnologia ajustada para a realidade da zona rural. O estudo de caso aconteceu na turma de ensino fundamental anos finais (7º ano), com a finalidade de desenvolver o letramento digital, a criatividade e a proatividade no contexto de vida contemporânea do campo. Conforme Soares *et al.* (2022, p. 280) “[...] com os desafios trazidos pela pandemia e a imposição do isolamento social, a importância da utilização dos meios de informação e comunicação digitais se sobressaíram”. Nesse sentido, a atividade proposta, em resumo, é produzir narrativas digitais com o cenário cotidiano, utilizando o aplicativo *InShot* para edição e criação do vídeo em *stop motion*. Na figura 1, estão as imagens de alguns realizadas por alguns alunos.

Figura 1: Imagens capturadas pelos alunos durante a produção do vídeo em *stop motion*



FIGURA 2.

Árvores. Autora: Laryssa Brum. Fonte - Acervo das autoras.



FIGURA 3.

Tela. Autora: Fabrini Dickow. Fonte: Acervo das autoras.



FIGURA 4.

Flores. Autora: Evelize Carvalho. Fonte: Acervo das autoras.

Fonte: Soares *et al.* (2022, p. 288).

A pesquisa realizada em escola de zona rural, serve de exemplo da aplicabilidade do *stop motion* em diversos contextos escolares, reafirma a valorização da prática cinematográfica e sua importância na construção do conhecimento atrelado a saberes da realidade vivenciada do educando. Sobre essa ótica do fazer artístico em cenário de pandemia, trazemos para contribuir à discussão o artigo de construção de animação em *stop motion* da oficina elaborada pelo programa de extensão Liplei/UFRPE.

O artigo sobre as experiências de crianças e adolescentes no programa Liplei, elaborou duas oficinas artísticas para aulas remotas voltadas para a construção de animação em *stop motion* e construção de histórias em quadrinhos de forma digital, tem como principal objetivo aprofundar os estudos da cultura *maker* no processo de ensino e aprendizagem dos jovens de forma lúdica (Silva *et al.*, 2021). O texto é um relato de experiência do que ocorreu durante as oficinas, sobre estas, destacamos a oficina de construção de animação em *stop motion* por se tratar da essência desta dissertação. Sobre a oficina, foram dois encontros com duração média de duas horas na plataforma do *Google Meet*, sob a responsabilidade de mediadores/professores para auxiliar as crianças e adolescentes (na faixa etária de 7 a 15 anos) a realização de um vídeo de animação em *stop motion*.

Para a prática cinematográfica, foi utilizado o aplicativo *Stop Motion Studio* pelos participantes que alguns já haviam experimentado, já outros nem sabiam o que era. A oficina foi dividida em duas etapas: a primeira o conceito e a exemplificação do que é *stop motion* através de vídeos do *YouTube*. Logo após, uma conversa com os participantes que relataram conhecer algumas animações apresentadas, porém não sabiam como tinham sido produzidas. Na sequência, foi a instrução do aplicativo e mediações para construção da produção em *stop motion*. O último encontro, se estendeu

com a apresentação das produções e comentários dos colegas, que surgiu a sugestão de distribuição de *kits* de materiais para maior engajamento nas produções (Silva *et al.*, 2021). Pelas imagens é possível perceber quais materiais os jovens utilizaram para construir o cenário e os personagens, foram brinquedos a grande maioria (ver figura 2).

Figura 2: Imagens da atividade prática da oficina



Figura 1 - Registros das produções em Stop Motion realizadas na oficina

Fonte: Elaborado pelos/as autores/as (2021)

Fonte: Silva et al. (2021, p. 203).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos dados levantados e com a descrição dos artigos expostos até aqui, é contundente a escassez de publicação científica direcionada ao *stop motion* na educação na área do conhecimento de Arte, de acordo com a periodicidade dos últimos cinco anos na plataforma Capes, apenas dois acontecem na escola e um, é uma oficina de extensão oferecida pela universidade.

Visto isso, há a necessidade de novos estudos sobre a temática que permitam aporte para futuras publicações, além de soluções plausíveis, diante das diversas problemáticas da arte na educação do país.

A análise dos artigos expostos evidencia o que a educação cinematográfica do *stop motion* pode proporcionar, ou seja: proatividade, interação, criatividade, inovação, além do contato direto com os aparatos tecnológicos da vida contemporânea.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, A. M. T. B.. **Arte-educação no Brasil**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- BERNASCHINA CUANDRA, D. Las TIC y artes mediales. Chile: Alteridad **Revista de Educación**, v. 14, n. 1, p. 40-52, 01 jan. 2019. Enero-Junio. Disponível em: <https://doi.org/10.17163/alt.v14n1.2019.03>. Acesso em: 06 jul. 2023.
- CORINGA, R. N.. **Luz, câmera, ação**: uma experiência com o cinema no ensino de artes na escola. 2018. 91f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Artes - Profartes) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2018.
- DUARTE, R.. **Cinema & educação**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- NAPOLITANO, M.. **Como usar o cinema na sala de aula**. 5.ed. São Paulo SP: Contexto, 2013.
- PERISSINOTTO, R.. Comparação, história e interpretação: por uma ciência política histórico-interpretativa. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, [S.L.], v. 28, n. 83, p. 151-165, out. 2013. FapUNIFESP (SciELO). Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/s0102-69092013000300010>. Acesso em: 06 mar. 2024.
- SILVA, V. R. V. da; ANDRADE, D. A. de; BONA, V. de; PAULA, G. G. B. de; SOUZA, K. P. S.; JUSTINO, J. V. da C.; SILVA, J. M. da; SILVA, E. D. P. da. Crianças e adolescentes em ação no Liplei. Extensão Tecnológica: **Revista de Extensão do Instituto Federal Catarinense**, [S.L.], v. 8, n. 16, p. 196-210, 13 dez. 2021. Instituto Federal Catarinense. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.21166/rext.v8i16.2144>. Acesso em: 13 mar. 2024.
- SOARES, Luciana Moraes; PAIVA, Ana Laura Barros; FERRAZ, Silvana Rocha; LIMA, Paula Garcia. Narrativas digitais: possibilidade de protagonismo estudantil em contexto de pandemia. **Palíndromo**, [S.L.], v. 14, n. 34, p. 269-292, 1 set. 2022. Universidade do Estado de Santa Catarina. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5965/2175234614342022269>. Acesso em: 13 mar. 2024.

SOBRE A AUTORA

VALESKA DE LIMA MOURA

Professora de Arte no município de São Gonçalo do Amarante. Possui licenciatura em Artes Visuais, pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), e especialização em Cinema pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), atualmente é mestranda do Programa Profissional de Pós-Graduação em Artes (PROFARTES) na Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

E-mail: valeska.lima94@outlook.com

Recebido em: 24/03/2022

Aceito em: 20/01/2023