

RELATOS DE EXPERIÊNCIA

Cinema feito a mãos: animação e educação no projeto Escola Animada

Inácio Manuel Neves Frade da Cruz^I

Cláudio Santos Rodrigues^{II}

Andrea Vicente Toledo Abreu^{III}

<https://doi.org/10.24109/2176-6681.rbep.106.6293>

Resumo

A preocupação com o desempenho escolar das crianças brasileiras, nascidas em um mundo pautado pelas mídias digitais, coloca-as na condição de importantes aliadas na construção do conhecimento nos meios escolares. Este artigo tem como objeto de estudo o projeto de extensão intitulado *Escola Animada*, uma ação capaz de conectar cultura e educação a partir da inserção do audiovisual e das mídias digitais nos processos de ensino e aprendizagem. O projeto tem como principal objetivo promover o protagonismo de crianças das escolas públicas, integrando-as, de forma efetiva, às equipes de produção audiovisual e estimulando o interesse pela expressão oral, escrita e artística. Propõe-se uma reflexão sobre as possibilidades de usos do audiovisual na educação, tendo como orientação o estabelecimento de nexos entre educação e descolonização. O aporte teórico fundamenta-se em autores como Chimamanda Adichie, Christine Costa e Francisco Mattos e Luiz Rufino. As ações do *Escola Animada* contribuem também para renovar o repertório das identidades locais e para apontar em direção a uma educação patrimonial mais livre dos marcadores

^I Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Cataguases, Minas Gerais, Brasil. E-mail: <inacio.cruz@uemg.br>; <<https://orcid.org/0000-0001-7289-2966>>. Doutor em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF).

^{II} Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Cataguases, Minas Gerais, Brasil. E-mail: <claudio.rodrigues@uemg.br>; <<https://orcid.org/0000-0003-0090-4993>>. Mestre em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG).

^{III} Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Cataguases, Minas Gerais, Brasil. E-mail: <andrea.abreu@uemg.br>; <<https://orcid.org/0000-0002-6837-8873>>. Doutora em Educação Brasileira pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio).

eurocentrados, inspiradores da mitológica Cataguases Modernista. Metodologicamente, trata-se de um relato de experiência, com base qualitativa, construído por meio da descrição e da análise das etapas de desenvolvimento do projeto, que envolveu a realização coletiva de 12 curtas-metragens de animação por crianças da rede pública de ensino em parceria com universitários e docentes. O relato detalhado sobre a execução técnica de todas as etapas do projeto aponta para um ambiente em que a criação e a realização de atividades pedagógicas posicionam as crianças como agentes do processo educacional e histórico.

Palavras-chave: mídias digitais; audiovisual; educação e cultura; decolonialidade; Escola Animada.

Abstract

Handmade cinema: animation and education in the project "Escola Animada"

Concerns regarding the academic performance of Brazilian children – born into a world shaped by digital media – places them as important allies in the construction of knowledge within school settings. This study examines the extension project denominated Escola Animada ("Animated School"), an initiative capable of connecting culture and education through the integration of audiovisual resources and digital media into teaching and learning processes. The project's main objective is to promote the active participation of children from public schools by integrating them into audiovisual production teams and encouraging their interest in oral, written, and artistic expression. The study proposes a reflection on the possibilities of using audiovisual media in education, guided by the establishment of links between education and decolonization. The theoretical framework is based on authors such as Chimamanda Adichie, Christine Costa and Francisco Mattos, and Luiz Rufino. The actions of Escola Animada also contribute to renewing the repertoire of local identities and point toward a heritage education that is more emancipated from Eurocentric markers, which inspired the mythologized Modernist Cataguases. In methodological terms, this is a qualitative experience report, built on the description and analysis of the project's development stages, which included the collective creation of 12 animated short films by public school children in partnership with university students and professors. The detailed report on the technical execution of each stage of the project highlights an environment in which the creation and implementation of pedagogical activities place children as agents in both the educational and historical process.

Keywords: digital media; audiovisual; education and culture; decoloniality; "Escola Animada".

Resumen

Cine hecho a mano: Animación y Educación en el proyecto "Escola Animada"

La preocupación con el desempeño escolar de los niños brasileños, nacidos en un mundo guiado por los medios digitales, los convierte en la posición de importantes aliados en la construcción del conocimiento en las escuelas. Este artículo tiene como objeto de estudio el proyecto de extensión denominado "Escola Animada" ("Escuela Animada"), una acción capaz de conectar cultura y educación mediante la incorporación de medios audiovisuales y digitales

en los procesos de enseñanza y aprendizaje. El objetivo principal del proyecto es promover el protagonismo de los niños y de las niñas de una de las escuelas públicas de Brasil, integrándolos eficazmente en equipos de producción audiovisual y estimulando su interés por la expresión oral, escrita y artística. Se propone una reflexión sobre las posibilidades de utilización de los medios audiovisuales en la educación, con el objetivo de que se establezcan vínculos entre la educación y la descolonización. El marco teórico se basa en autores como Chimamanda Adichie (2019), Christine Costa y Francisco Mattos (2016) y también Luiz Rufino (2021). Las acciones de la "Escola Animada" también contribuyen a renovar el repertorio de identidades locales y apuntan hacia una educación patrimonial más libre de los marcadores eurocéntricos, que inspiraron las mitológicas Cataguases Modernista. Metodológicamente, se trata de un relato de experiencia, con base cualitativa, construido mediante la descripción y el análisis de las etapas de desarrollo del proyecto, que implicó la producción colectiva de doce cortometrajes de animación por niños de la red pública de enseñanza en colaboración con estudiantes universitarios y profesores. El informe detallado sobre la ejecución técnica de todas las etapas del proyecto apunta a un entorno en el que la creación e implementación de actividades pedagógicas sitúa a los niños como agentes del proceso educativo e histórico.

Palabras clave: Medios Digitales; Audiovisual; Educación; Cultura; decolonialidad; "Escola Animada".

[...] não há descolonização sem um giro político e poético em que a libertação dos oprimidos perpassa por educações para as diversas formas de vibrar no mundo (Rufino, 2021, p. 47).

Introdução

Este artigo tem por base a apresentação de um projeto de extensão intitulado *Escola Animada*, desenvolvido por docentes e discentes do curso de Tecnologia em Cinema e Animação, ofertado pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), em Cataguases-MG. Trata-se de uma ação de cultura e educação planejada e construída a partir da inserção do audiovisual e das mídias digitais nos processos de ensino e aprendizagem. No que tange à construção do conhecimento, o principal propósito é promover o protagonismo das crianças de escolas públicas, incorporando-as efetivamente às equipes das produções audiovisuais, e contribuir para despertar o interesse delas pela expressão oral, escrita e artística.

As atividades foram executadas no segundo semestre do ano de 2023 e tiveram sua culminância em dezembro, com uma mostra dos vídeos criados com a participação dessas crianças. Foram produzidas coletivamente 12 animações, sobre as quais trataremos detalhadamente adiante, desenvolvidas por professoras e alunas(os) vinculadas(os) ao ensino fundamental I de escolas públicas, no município de Cataguases, em interação com professoras(es) e graduandas(os) do curso de Tecnologia em Cinema e Animação.

Reconhecida nacionalmente como uma cidade modernista, com vocação para o mundo das artes, as narrativas que contam a história de Cataguases apontam para o tripé cinema, arquitetura e literatura, sugerindo uma identidade artístico-cultural para a localidade. O Ciclo

de Cataguases, com o cinema de Humberto Mauro e Pedro Comello, associado ao conjunto de obras modernistas tombadas pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) e aos intelectuais escritores representados pela revista *Verde*, uma das primeiras manifestações literárias brasileiras de cunho modernista produzidas fora dos circuitos metropolitanos, compõem os pilares da referida construção identitária. Na atualidade, esse lastro histórico legitima e fornece vigor para as ações no campo das produções cinematográficas.

Linguagens digitais e educação

Ao longo das últimas décadas, a educação formal brasileira vem sendo permeada por um princípio que associa as ferramentas tecnológicas à condição de instrumentos ou meios imprescindíveis para os processos de ensino e aprendizagem escolar. Nesse encadeamento do manuseio de informações e do domínio técnico dos dispositivos eletrônicos portáteis, o audiovisual ocupa um lugar privilegiado. Em debates que perpassam a produção acadêmica no campo das Ciências Humanas, percebe-se um interesse ampliado nos temas relacionados ao ganho de habilidades por meio do mundo digital. No livro *Tecnologia na sala de aula em relatos de professores*, Costa e Mattos (2016) apresentam experiências pedagógicas que, segundo os autores, podem contribuir para a formação de uma pessoa com fluência digital, capacidade criativa e poder de reflexão suficientes para garantir os requisitos básicos capazes de administrar com autonomia suas escolhas no percurso da vida acadêmica.

Com o avanço do século 21 e o aprimoramento das mídias digitais, compreendidas neste texto como as linguagens clássicas do cinema, do vídeo e da televisão e, também, as contemporâneas dos jogos eletrônicos (*games*), dos *smartphones*, da própria internet ou de qualquer outra tecnologia digital utilizada com fins educacionais, a possibilidade de produzir e oferecer tais materiais para públicos discentes cada vez mais jovens e heterogêneos se tornou uma realidade ao alcance das instituições de ensino. O que a princípio era um cenário de aparente passividade, com o(a) expectador(a) somente assistindo, transformou-se; atualmente, com um celular em mãos e o domínio técnico de um ou mais *softwares*, as crianças possuem condições de construir suas próprias histórias, aprender e ensinar novos conteúdos de maneira lúdica. Tais ações podem tornar a permanência na escola uma experiência menos tortuosa em relação a uma educação de viés conservador, que observa o rigor da disciplina e coloca a(o) discente na condição de corpo domesticado ou docilizado (Foucault, 2014). Nesse cenário relativamente novo, ganha força a percepção de uma educação que aos poucos vai se desvencilhando de um conjunto de símbolos e produções culturais que transmitem e reforçam a condição de colonialidade, produtores de uma violência cada vez mais requintada, que chega a não parecer propriamente violência, estabelecendo-se como suposta superioridade legítima (Gonzalez, 1988).

A possibilidade de lidar com a quebra da regulação, com o inusitado, é uma das principais conquistas das propostas educativas construídas mediante o planejamento de atividades lúdicas, que têm no brincar uma condição para o aprender. Não seria inconveniente pensar na capacidade de descentralizar decisões numa escola compreendida como um espaço de disputas, uma vez que o objeto a ser conhecido passa a ser concebido e gerenciado também segundo os interesses das crianças. No projeto de extensão *Escola Animada*, vivenciado também como uma brincadeira, fazer cinema de animação permite enfatizar as questões de

ordens técnicas para a produção de um vídeo, bem como equivale a dar um mergulho em seu próprio entorno, isto é, leva ao reconhecimento de pessoas e lugares que marcaram as vidas das crianças e estão ao alcance de serem reinterpretadas nas histórias imaginadas por elas. Na perspectiva da implantação de uma educação decolonial,¹ Rufino (2021) aborda uma razão pela qual se deve pautar a aprendizagem na corporalidade, que encontra no brincar uma de suas referências: “A brincadeira invoca um reposicionamento do ser via corpo, memória, afeto, comunidade, partilha e inacabamento de si” (Rufino, 2021, p. 70). No caso do *Escola Animada*, brincar e fazer filmes não se separam.

As pontes que se constroem entre o lúdico, a memória, a imagem e a técnica de produzir movimento – de animar –, ao mesmo tempo que estimulam o desejo de aprender, promovem uma compreensão mais ampla e integrada dos fenômenos estudados. Tal abordagem converge para uma postura comprometida com a descolonização do saber histórico, isto é, com o esforço de libertá-lo da armadilha da história única (Adichie, 2019) e de reconectá-lo a memórias silenciadas ou deliberadamente apagadas. Nesse contexto, destaca-se a obra *A virada testemunhal e decolonial do saber histórico*, de Márcio Seligmann-Silva, na qual o autor reflete, entre outras contribuições, sobre o desafio de narrar o inenarrável, evidenciando os efeitos extremos do abuso de poder: “O próprio grau de violência impediu que o testemunho pudesse ocorrer. Sem testemunho, evidentemente, não se constitui a figura da testemunha” (Seligmann-Silva, 2022, p. 143). Com a memória fraturada, apagam-se sujeitos, obras e culturas inteiras, reduzindo a história a uma narrativa hegemônica de tipo ideal eurocentrado.

Em sua obra *Vence-demanda: educação e descolonização*, Rufino (2021) mostra a outra face da mesma moeda sobre a qual falou Gonzalez (1988) ao ensinar que o colonialismo também se confunde com violência em seus estados sutil e bruto e aponta para o esquecimento como uma das estratégias mais bem-sucedidas de dominação e controle. Daí a necessidade de desaprender parte dos ensinamentos canonizados como verdades absolutas para dar lugar a saberes, culturas e personagens mitológicos e históricos, até o presente momento, sombreados pelo simples fato de não perfazerem os pré-requisitos ambicionados para se enquadrarem no modelo eurocentrado.

À vista disso, o *Escola Animada* constituiu-se em uma atividade capaz de rememorar personalidades até então condenadas ao esquecimento, posto que estigmatizadas depreciativamente por suas supostas fraquezas morais e éticas, como foi o caso da animação intitulada *Pajé*. Considerado uma figura folclórica ou pitoresca pela sociedade local, enquanto ali viveu (sobretudo, entre os anos 1960 e 1980), não havia habitante de Cataguases que não soubesse quem era o Pajé. Hoje, praticamente ninguém se lembra de quem foi esse senhor, sobre o qual não se conhece o nome nem sobrenome, só restou o apelido. Figura alta e magra, que participava incondicionalmente de todos os velórios dos *pais de família* da pequena cidade da Zona da Mata-MG, além de conhecer muito proximamente a dor do luto da sociedade cataguasense, Pajé era famoso por pedir e receber as roupas dos defuntos. Stallybrass (2012, p. 11) observa que “os corpos vêm e vão: as roupas que receberam esses corpos sobrevivem.

¹ A decolonialidade constitui uma perspectiva crítica que visa desarticular os alicerces epistemológicos e estéticos herdados do colonialismo. Segundo Quijano (2005), a colonialidade do poder configura-se como uma matriz de dominação que articula saber, ser e poder em favor da lógica eurocentrada, sustentando a inferiorização dos saberes e sujeitos não ocidentais. Além da crítica, a decolonialidade não é apenas um marco teórico, mas um posicionamento ético e político que questiona os regimes de verdade instituídos. Ela implica deslocamentos epistemológicos que rompem com a colonialidade do saber e do ser, abrindo espaço para vozes silenciadas. Trata-se, assim, de um campo em permanente construção, enraizado em experiências históricas de resistência.

[...] As roupas recebem a marca humana". Ao ressaltar a indumentária dos prisioneiros, Stallybrass (2012) associa o despojo da roupa dos encarcerados com o despojo de si mesmo, isto é, perder o direito de se vestir equivale a perder parte considerável da identidade. Segundo o raciocínio de Stallybrass (2012), ao se apropriar da roupa, o personagem se apropriava das sobras das vidas. Enfim, além de misturador de cores e memórias, Pajé foi muitos em um só.

Incompreendido, em Cataguases, chegou-se a criar um parâmetro para associar o mau gosto na indumentária à figura do personagem, a tal ponto que, quando alguém queria zombar de outra pessoa por supostamente estar malvestida, dizia: "Você está igual ao Pajé". Visualmente, Pajé era dono de um corpo esguio, meio desajeitado para andar, ressignificando, dia após dia, a combinação de ternos, paletós, calças, sapatos, meias, gravatas, entre outros, oriundos dos mais diferentes tipos de corpos masculinos falecidos em Cataguases. A coisa era tão séria que, em alguns casos, não se prosseguia um enterro sem a chegada do Pajé. Para além da evidente singularidade de sua biografia, uma figura como o Pajé esconde uma profusão de conexões que só aparecem quando humanizamos o personagem.

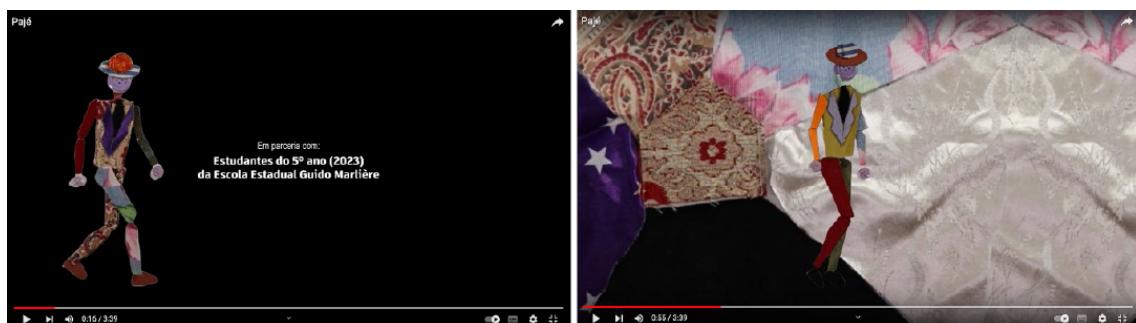


Figura 1 – Cenas do filme de animação *Pajé*, produzido por crianças, suas professoras e docentes e discentes do curso de Tecnologia em Cinema e Animação

Fonte: Pajé (2024).

Ao humanizarem essa figura histórica *sui generis*, as crianças que o escolheram como inspiração para o filme deram um importante passo para que sua biografia possa ser resguardada na memória coletiva. Além disso, uma vez divulgado nas plataformas de compartilhamento de vídeos, como o YouTube, e nas redes sociais, o personagem pode despertar interesse para o desenvolvimento de novas pesquisas. Ao ganhar notoriedade a partir da divulgação do "filminho" imaginado por estudantes do curso de Tecnologia em Cinema e Animação, professora e uma turma do 5º ano da Escola Estadual Guido Marlière, esse anti-herói cataguasense poderá finalmente ser observado de outros ângulos, sem o crivo do rebaixamento moral. O que se viu na animação foi um personagem capaz de combinar panos e cores, pouco ou nada se preocupando com as medidas, um corpo comprido e colorido, sempre muito bem trajado ao seu modo, um artista da moda incompreendido em seu tempo. É com essa proposta de sugerir um olhar além da história única, com os mesmos personagens, contada há quase 100 anos pelos mesmos grupos de indivíduos pertencentes a uma elite intelectual cataguasense, que se coloca o projeto de extensão em tela. Nas próximas seções, detalharemos o *Escola Animada*, tratando de sua concepção e das etapas técnicas do desenvolvimento do trabalho.

O projeto extensionista *Escola Animada*

No ano de 2021, uma colaboração entre professores e professoras da UEMG, cineastas, gestores e gestoras culturais tornou possível a oferta do curso de Tecnologia em Cinema e Animação, por meio de cooperação técnica com o Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais,² que, ao ser ofertado em sua área de atuação, cumpre uma missão histórica da universidade ao inaugurar um novo ciclo e promissor futuro para a sustentabilidade da cultura e do audiovisual no estado e, especialmente, na Zona da Mata de Minas Gerais.

O Polo Audiovisual, além de produzir filmes, criou uma relação de proximidade com as escolas e busca construir relações por meio de oficinas, cursos e atividades de cinema oferecidos para professores e alunos. O *Escola Animada*, interrompido em 2017, foi uma dessas iniciativas. Em 2023, professores da UEMG o recriaram com uma nova proposta metodológica, o que, entre outros ganhos, proporcionou o fortalecimento do convênio estabelecido, o qual tem como objeto a união de esforços e ações entre as duas instituições, com o propósito de execução de cursos de extensão, graduação e pós-graduação para a população da Zona da Mata mineira.

O projeto original foi uma iniciativa pedagógica criada em 2013 e

[...] construída a partir de metodologias participativas, que teve início com ações presenciais e virtuais de formação de professores, por meio de acompanhamento e tutoria de profissionais das áreas da educação, das tecnologias digitais e do audiovisual. [...]. O objetivo naquele momento era o reconhecimento de boas práticas educativas para, por meio delas, promover e inspirar novas ações criativas em sala de aula. Grande parte das atividades foi realizada na Plataforma de Produção e Aprendizado em Rede (Pro.AR), o que possibilitou a criação de uma rede colaborativa de aprendizado entre as cidades participantes. (Abreu, 2020, p. 161-162).

Entre os objetivos da aproximação com a escola estavam o entendimento dessa instituição “como um grande mercado para produtos audiovisuais e a transmídia que poderiam ser produzidos pelo Polo” (Abreu, 2020, p. 163) e a possibilidade de dar visibilidade às boas práticas nela existentes, especialmente as que faziam uso de ferramentas digitais.

Posteriormente, os colaboradores do Polo entenderam que, apesar de ter sido um trabalho planejado e estruturado em comum acordo com as escolas, de livre participação dos professores e alunos, o *Escola Animada* precisava ser reestruturado. Nessa perspectiva, em 2016, o projeto passou a fazer parte do Festival Ver e Fazer Filmes³ e, em 2017, foi formada a Rede Cineclube, que, incorporada ao *Escola Animada*, passou a promover, também nas

² O Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais foi inaugurado em 2010, na cidade de Cataguases, a partir de mobilizações e articulações estabelecidas entre empresas privadas, governos municipal, estadual e federal, universidades, fundações culturais, artistas e intelectuais. Desde então, promove oficinas, cursos e ações de intercâmbio no Brasil e no exterior, voltados para a qualificação técnica e artística das pessoas da região, para que possam obter postos mais qualificados nas produções realizadas. Essa profissionalização de agentes locais, combinada com investimentos financeiros, atrai realizadores de todo o País e já resultou na produção de longas e curtas-metragens, ficção, documentários, animações, videoclipes musicais, produções para TV, internet e mídias móveis. Além destes, estão entre suas atividades festivais, fóruns e arenas de debate, em ambientes que favorecem o intercâmbio de experiências e a interlocução entre profissionais do audiovisual, estudantes, educadores e gestores, com participação de pessoas de diversas partes do Brasil e do exterior.

³ De acordo com o Plano de Desenvolvimento do Arranjo Produtivo Local, documento pertencente ao Polo Audiovisual, o Festival Ver e Fazer Filmes é um evento de criação e produção de filmes que envolve faculdades de cinema, escolas de educação básica e coletivos de jovens realizadores.

escolas participantes, percursos formativos, tendo como temas a “cultura cineclubista”, a “gestão colaborativa” e a “curadoria de filmes”, e o audiovisual como recurso pedagógico, com o objetivo de qualificar coletivos de gestão dos cineclubs. Essa foi a última edição do projeto no formato antigo.

Traçar suscintamente o histórico do *Escola Animada* auxilia no entendimento de sua retomada e reestruturação, agora sob os auspícios da Universidade do Estado de Minas Gerais e de representantes de seu corpo docente e discente, vinculados ao curso de Tecnologia em Cinema e Animação. De forma objetiva, o que se buscou foi ser coerente com as ações e os compromissos da universidade e com a sociedade, ao tentar contribuir com um ecossistema já existente de produção audiovisual e iniciativas educacionais consolidadas na região da Zona da Mata de Minas Gerais.

Para além do exposto, pesquisa realizada por Abreu (2024) mostrou que, depois de mais de quatro décadas do início dos estudos sobre o uso das mídias digitais nas escolas e das principais políticas públicas de estado e de governos – Educomunicação, Programa Nacional de Informática na Educação (Proninfe), Programa Nacional de Tecnologia Educativa (ProInfo), ProInfo Integrado e Universidade Aberta do Brasil (UAB) –, voltadas para o desenvolvimento da informática na educação no Brasil (Elia, 2021), os professores e as professoras ainda não conseguem trabalhar com elas com segurança e propriedade, de forma a contribuir com os aprendizados de seus alunos.

Exceto em casos pontuais, as queixas e os problemas ainda são os mesmos: carência de formação adequada para os docentes, estrutura deficiente e falta de equipamentos atuais, desinteresse dos alunos para o que é proposto, falta de conexão ou acesso precário à internet e medo de uso das mídias no que se refere ao julgamento dos colegas. Nesse contexto, a chegada de uma universidade pública a Cataguases, seu curso de Tecnologia em Cinema e Animação e o *Escola Animada*, que tem entre seus objetivos orientar os acadêmicos para estarem mais perto das escolas, pode contribuir para que esses futuros cineastas, juntamente com seus professores, possam se articular com os docentes do ensino básico para envolver as escolas nesse contexto.

O método de trabalho foi embasado em teóricos da Educação e Mídias, com ênfase nas abordagens que utilizam essas tecnologias como formas de se contribuir para a construção do conhecimento. Os estudos de Meira (2003), Linvisgtone (2011), Pischedola (2016), Fantin e Girardello (2019) e outros especialistas foram a base para a realização do projeto. Além desses, o projeto possui metodologia inspirada no programa *De Criança para Criança*, que transforma histórias, desenhos e narrações criadas em sala de aula, sob a mediação de professores e professoras, em animações.

Em seu novo formato, o *Escola Animada* foi desenvolvido por três professores (uma professora coordenadora, que atua nas áreas de Educação e Letras, e dois professores orientadores formados em Comunicação/Design e Ciências Sociais) e 16 estudantes da UEMG (15 estudantes bolsistas e um voluntário). Além deles, 12 turmas de 4º e 5º anos de três escolas públicas de Cataguases participaram do projeto.

Entre as principais atividades desenvolvidas estão os seminários de preparação, que envolveram os acadêmicos e as professoras e resultaram em aprendizados construídos de forma mútua. As discussões deram origem aos temas dos filmes de animação, cujos enredos dialogam com a realidade cotidiana das crianças envolvidas nas atividades educativas do *Escola Animada*. Partindo de uma espacialidade regional, a equipe foi convidada a pensar

sobre a possibilidade de superação de uma história única associada à cidade, que não costuma permitir que se enxergue além da cultura erudita. Imaginados em suas múltiplas probabilidades de compreensão, os significados atrelados aos vocábulos cultura e identidade foram importantes balizas para as reflexões.

Hall (2016) oferece a possibilidade de pensarmos nas conexões entre os mundos das artes e as identidades urbanas e sociais, quando argumenta que a cultura e a linguagem moldam a nossa compreensão de mundo e, consequentemente, nossas identidades. A polissemia associada à palavra cultura é uma das marcas distintivas do conceito. Em sua trajetória antropológica, o termo abarcava inicialmente o conjunto de produções materiais, bem como os padrões de comportamentos e crenças compartilhadas pelos coletivos humanos. Com o passar do tempo, outras percepções foram construídas em torno do vocábulo, por exemplo, a ideia de cultura como teia de significados (Geertz, 1989) metodicamente confeccionada pelo próprio homem e com capacidade para influenciar e guiar nossa própria existência. Em um exercício de obediência passiva, em se tratando de Cataguases, a ideia de vocação cultural condiciona o devir da cidade a um eterno retorno/adoração ao passado modernista, o que inviabiliza quaisquer outras possibilidades de se contar sua história, senão com o mesmo enredo, cujo objetivo é desqualificar e esconder o indígena e o descendente de africano e oferecer o proscênio ao branco, masculino, cristão, que a um só tempo adota e se sujeita à cultura europeizada.

Em uma configuração que triangula as séries iniciais do ensino fundamental-animação-ensino superior, o *Escola Animada* propôs a criação do conteúdo audiovisual. Para isso, após os seminários, as crianças e suas professoras criaram histórias para serem posteriormente transformadas em animações de até um minuto de duração pelos estudantes do curso de Tecnologia em Cinema e Animação. Assim que a equipe do *Escola Animada* recebeu as histórias/roteiros enviados pelas crianças, passaram a elaborar o *Storyboard* e *moodboard*, que consistem na criação dos personagens, definição de objetos de cena, criação de ilustrações, narrações, trilha sonora e cenários para a produção de animações em *stop motion*.

As professoras e as crianças, além da criação das histórias, contribuíram com ilustrações, narrações, trilha sonora e escolhas de objetos de cena. As imagens e os textos foram digitalizados, os objetos de cena recolhidos e as narrações das crianças nas escolas gravadas. Com esse material em mãos (história, desenhos, objetos de cena e narrações), foram produzidas animações em *stop motion*. São elas: *Geraldo Necá*, *Noite de Terror*, *Pérola Negra*, *Uma Jornada de Sucesso*, *Pajé*, *Tia Roseny*, *Nossa Pracinha*, *Chinês*, *Da Argentina para o Brasil*, *O Dançarino Tio Mário*, *O Pipoqueiro da Esquina*, *O Portal do Futuro*. As animações foram exibidas para as crianças, suas professoras e toda a comunidade escolar, estão sendo enviadas para festivais e disponíveis no perfil do Instagram e no Canal do YouTube do *Escola Animada*⁴.

As etapas do projeto extensionista *Escola Animada*

No desenvolvimento das animações, seguimos uma série de etapas para que o projeto fosse concluído de forma satisfatória e que envolvesse ao máximo a comunidade escolar no

⁴ Disponível no perfil do Instagram em: <https://www.instagram.com/escola.animada/> e no Canal do Youtube:

<https://youtube.com/@EscolaAnimada?si=ox5gcu5Gq6jal34L>.

processo da produção audiovisual. Como premissa, definimos o *stop motion* como técnica de animação mais adequada. Conforme sugerem Mota e Pinto (2016), a animação *stop motion* é uma linguagem fascinante, pois permite, de forma lúdica, que as crianças entrem em um mundo da fantasia ao tornar real aquilo que não é possível. Além disso, essa técnica propiciou que todos pudessem participar da maioria das etapas de produção, em virtude do uso sugerido do software Estúdio Stop Motion, que é de fácil acesso, gratuito e funciona em praticamente qualquer *smartphone*.

De acordo com Purves (2011), o *stop motion* pode ser definido como uma técnica de criar a ilusão de movimento, fotografando quadro a quadro, através da manipulação de qualquer objeto em um cenário físico. Essa escolha permitiu maior engajamento das crianças e das professoras, tanto na escolha dos materiais para os cenários quanto no processo de gravação e produção das cenas.

Para um funcionamento eficaz do processo de trabalho, a equipe de bolsistas foi dividida em quatro grupos com quatro integrantes cada, para realizarem as 12 animações com as crianças das três escolas públicas: Escola Municipal Maria José Peloso (uma turma do 4º ano e uma turma do 5º ano), Escola Estadual Guido Marlière (três turmas do 4º ano e cinco turmas do 5º ano) e Escola Estadual Doutor Norberto Custódio Ferreira (uma turma do 4º ano e uma turma do 5º ano). A partir dessa divisão, foi realizado um sorteio para definir com qual escola cada grupo trabalharia. De modo conjunto, foi criado um cronograma de trabalho, levando em consideração o calendário escolar.

A escolha das temáticas

Conforme mencionado anteriormente, o cinema com Humberto Mauro e a literatura com a revista *Verde*, somados à arquitetura modernista edificada em seu equipamento público, deixaram um rastro bastante visível na fisionomia e história cataguasense. Porém, após praticamente um século, permanecem como os principais pontos de apoio e inspiração para as iniciativas no campo cultural. Compondo o cerne daquilo que nomeamos como o *mito da vocação cultural cataguasense*, (Cruz, 2022) a formação cinema-literatura-arquitetura coloca-se como um ponto incontornável quando se propõe contar a história de Cataguases. Tal fato não seria um problema, caso esse conjunto de narrativas não servisse a uma única finalidade, que é manter inalterada a relação de personagens que devem ser lembrados e condenar ao esquecimento todos os subalternizados ao redor. Com isso, tendem a ser excluídas as personalidades que não rezam na cartilha da história única (Adichie, 2019), modelada pelos parâmetros europeus de erudição e estética. Ao propor a construção de uma relação temática exterior ao mito da vocação cultural, o *Escola Animada* é golpe certeiro na base do projeto dominante de seleção daquilo que pode ou não se legitimar como padrão estético a ser universalmente admirado a partir de Cataguases.

Com o propósito de discutir a escolha dos temas e a construção dos roteiros das histórias produzidas por crianças e bolsistas, foram realizadas duas oficinas que contaram com a participação de professoras, supervisoras, diretor e diretoras das três escolas participantes, dos(as) estudantes bolsistas, da professora e dos professores orientadores do projeto. No dia 18 de agosto de 2023, aconteceu a primeira das duas oficinas que visavam discutir com as professoras encarregadas pelas turmas do ensino fundamental I a respeito

do binômio cultura e identidade e de suas associações com o município de Cataguases. Tendo a espacialidade regional e o século 18 como pontos de partida, ganhou destaque na explanação do professor orientador o processo de desqualificação e eliminação (nem sempre efetivado) das cosmovisões indígena e africana, aliada ao início da destruição do bioma da Mata Atlântica para o estabelecimento dos latifúndios produtores de café. Dessa história restaram os bens patrimoniais de pedra e cal e os sobrenomes dos coronéis, dos maiores, das famílias abastadas, em suma, dos escravocratas, que, mais tarde, tornaram-se donos de indústrias, cristãos, brancos, centrados na figura do homem/pai, aduladores do modernismo, os quais não nos interessa nominar nesta análise. Após essa varredura a contrapelo no passado cataguasense, foi o momento para convidarmos o grupo a pensar sobre a possibilidade de superação da referida *história única* (Adichie, 2019) associada à localidade.

A segunda oficina de preparação para a definição do tema e a construção do roteiro ocorreu em 23 de agosto de 2023 e contou com a contribuição de uma convidada externa, representando o Departamento Municipal do Patrimônio Histórico e Artístico de Cataguases (Demphac), que discorreu sobre o patrimônio cultural do município e salientou o caráter elitista que envolve a percepção do conjunto patrimonial em questão. Seguiu-se um produtivo bate-papo sobre pessoas e fatos sombreados na história local, fomentado pela equipe do *Escola Animada*. Ao final do encontro, apresentou-se a proposta do cronograma de trabalho e foram sugeridos aos participantes diversos *links* com referências visuais, além da distribuição de uma relação bibliográfica impressa contendo artigos científicos, livros, dissertações e teses acadêmicas sobre uma vasta gama de assuntos que dizem respeito à cultura, à identidade e à construção histórica da cidade e da região.

As oficinas propiciaram uma reflexão acerca do descarte de uma memória que interessa diretamente e diz respeito aos antepassados da maior parte das próprias crianças. Do ponto de vista da educação patrimonial, a exclusão é facilmente percebida, bastando observar os guias turísticos e os itinerários de visitação que apresentam Cataguases como um *Museu a Céu Aberto* ou como o *Berço do Cinema Brasileiro*. O roteiro se resume na afirmação de um pequeno repertório de obras modernas e modernistas, com tombamento federal, que servem de passaporte para um pequeno coletivo de descendentes de industriais, empresários e políticos locais afirmarem o protagonismo na condução dos empreendimentos no campo da Arte. Sem entrar no mérito de seus trabalhos, não podemos disfarçar que as fundações culturais mais atuantes em Cataguases, da perspectiva da aplicação de recursos financeiros, são exemplos incontestes da manutenção do poder, em se tratando do âmbito artístico-cultural. Enfim, as oficinas tiveram como objetivo principal desviar o olhar em relação ao canto da sereia da cultura erudita, o que equivale a advertir os admiradores de Blaise Cendrars⁵, dos painéis de azulejos e de prédios modernistas construídos na porção central da cidade de que o mato nascido no campinho de futebol do bairro periférico pode ser tão sagrado quanto as espécies vegetais presentes nos projetos dos jardins das residências modernistas da cidade.

⁵ Blaise Cendrars (1887-1961) foi um romancista e poeta que escreveu em língua francesa, cuja obra influenciou modernistas brasileiros. Sua popularidade no meio intelectual cataguasense é explicada, sobretudo, em razão do fato de ter publicado um poema intitulado "Aux jeunes gens de Cataguases", em novembro de 1927, no número 3 da revista Verde.

A produção dos filmes: a composição técnica

Pré-produção

Para permitir um alinhamento em relação à produção audiovisual, foi desenvolvido um conteúdo de sensibilização e informação a respeito das etapas de produção e da técnica de *stop motion*, que ficaram disponíveis em uma plataforma digital colaborativa.⁶ Sendo assim, no dia 30 de agosto, aconteceu de forma *on-line* a apresentação de uma série de textos, artigos e publicações, além de referências de animações nacionais e internacionais, *web* aulas de como produzir *stop motion*, com bonecos, objetos, papel etc. Esse conteúdo ficou disponível para os bolsistas e as professoras poderem acessar a qualquer momento. Essa etapa proporcionou uma fundamentação importante para todo o processo de produção. A partir dessa sensibilização, foram criados diversos grupos de WhatsApp, um para informações gerais, entre a coordenação do projeto e as professoras, e um para cada grupo, no qual os estudantes bolsistas tinham autonomia para organizarem as atividades, de acordo com a disponibilidade das escolas e das turmas. Para o material que começaria a ser produzido pelos grupos, foi criado um repositório de dados para disponibilizar todas as mídias geradas.⁷

Na primeira semana de setembro, foi iniciada, em sala de aula, a criação do roteiro, que contou com a presença de moradores da cidade, escolhidos como personagens, conversando e inspirando as crianças. Essas atividades, acompanhadas pelos grupos de alunos, foram conduzidas por uma estrutura base para a produção do roteiro disponibilizada a todos os grupos. Esse documento sugeria a definição de um título, a ambientação das cenas, os personagens, os objetos de cena, o enredo do que iria acontecer em cada animação, além da sonoplastia e de espaço para indicação de trilha sonora.

A partir do dia 26 de setembro, com os roteiros validados e disponibilizados na base de dados, tiveram início as orientações para a criação do *moodboard*, que é um painel semântico com referências de tipografia, cores e imagens que servem para inspirar e orientar a produção das próximas etapas.



Figura 2 – Moodboards desenvolvidos pelos estudantes bolsistas a partir dos roteiros criados pelas professoras e por seus alunos

Fonte: Trabalho de autoria dos estudantes bolsistas (Moodboard, [s. d.]).

⁶ Disponível em: <https://padlet.com/claudiovoltz/escola-animada-stop-motion-v9r35pb3vd05vc91>.

⁷ Disponível em: https://drive.google.com/drive/folders/1VGb-Oe8MYUUn-7nj9_1v49-FaQkjWIQo.

Antes de entrar na etapa de produção, consideraram-se os dois feriados escolares que aconteceriam nas duas primeiras semanas de outubro, incluindo o Dia das Crianças e o Dia dos Professores. Dessa maneira, os *moodboards* foram validados internamente e iniciou-se a elaboração dos *storyboards*, os quais foram produzidos durante esse período. Logo após o retorno do feriado, todo o material desenvolvido foi apresentado presencialmente às turmas, o que permitiu uma melhor compreensão das necessidades de produção e um engajamento das turmas para as próximas etapas.

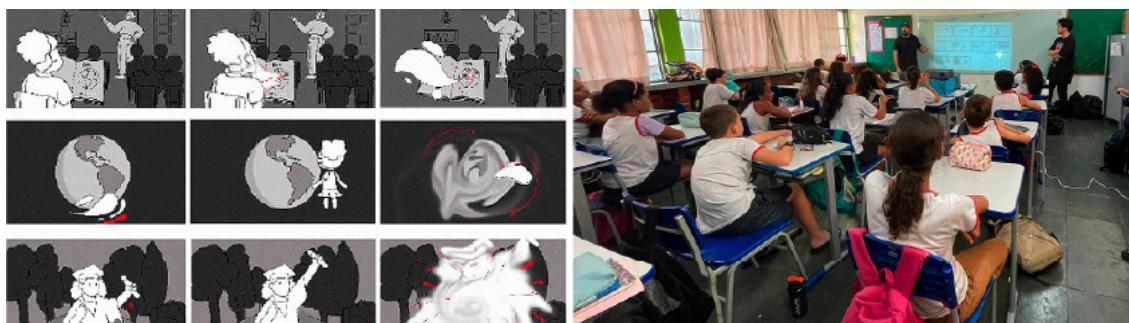


Figura 3 – Storyboards desenvolvidos pelos estudantes bolsistas e apresentados nas escolas para as professoras e as crianças

Fonte: Elaboração própria.

A partir desses encontros, o próximo passo foi fazer um mutirão para conseguir os materiais necessários para a produção das cenas e dos personagens.

Produção

Dando início ao processo de produção, algumas turmas realizaram a criação de personagens e cenários em sala de aula. As professoras e as crianças contribuíram também com ilustrações, gravação de narrações, produção de objetos de cena e sugestão de trilha sonora.



Figura 4 – Alunas e alunos de escolas públicas parceiras durante a produção de personagens e desenhos para a gravação das cenas

Fonte: Elaboração própria.

Algumas cenas foram gravadas nas próprias escolas e o processo de digitalização, fotografia e produção das animações foi desenvolvido nos estúdios do Animaparque, espaço onde é oferecido o Curso de Tecnologia em Cinema e Animação da UEMG, em Cataguases. Toda a produção contou com o acompanhamento e a orientação dos professores, que atuaram na gestão das etapas de produção, aprovando cada fase e estabelecendo marcos de entrega. Além disso, os bolsistas tiveram a oportunidade de fazer uma oficina de fotografia para *stop motion*, ministrada por Eric Ricco, profissional com longa experiência na produção de animação em nível nacional. Essa oficina foi proporcionada mediante parceria do curso com o Polo Audiovisual da Zona da Mata de Minas Gerais.

Pós-Produção

Foram três semanas de dedicação e imersão na produção das animações. Empregando o *stop motion* de diferentes modos, a partir de desenhos recortados, bonecos de massinha, brinquedos pessoais de algumas crianças, como na animação *Pérola Negra*, que utiliza um caminhão com a decoração de carnaval, foram usados os recursos de animação por substituição de objetos, assim como o *pixilation*, uma técnica de animação *stop motion* na qual atores vivos são utilizados e captados quadro a quadro (por meio de fotos), criando uma sequência de animação. O resultado pode ser visto na animação *Nossa Pracinha*, que utilizou os alunos e as pessoas no próprio local escolhido.



Figura 5 – Alunas e alunos das escolas públicas parceiras durante a construção de personagens, desenhos e objetos para a gravação das cenas

Fonte: Elaboração própria baseada em Nossa Pracinha (2024) e Pérola Negra (2023).

É interessante apontar o uso de recursos digitais, incluindo interferências gráficas, tipografia animada e sobreposição de imagens, o que cria um dinamismo para as animações. As trilhas sonoras foram desenvolvidas com liberdade, desde o uso de músicas originais e de recursos de *sound design* até trechos de músicas conhecidas do grande público. Houve, ainda, um cuidado especial com a elaboração das cartelas de créditos e de abertura, com o intuito de contextualizar as animações no âmbito do projeto *Escola Animada* e de contemplar todos os participantes, nas mais diversas formas de colaboração.

Conclusão

Em dezembro de 2023, as 12 animações foram exibidas com a presença de todos os participantes e, posteriormente, postadas no canal do YouTube e no Instagram do projeto. Podemos afirmar que alcançamos resultados satisfatórios, uma vez que cada filme reflete a forma singular como cada grupo de estudantes, cada professora e cada turma se envolveu e se dedicou ao processo. Os desdobramentos são diversos e demonstram um sentimento de pertencimento, em razão de os participantes verem ali seus nomes, suas ideias, seus objetos e seus desenhos contemplados e fazendo parte de um todo, que é o filme. O potencial de aprendizagens técnicas e a capacidade de repensar identidades por parte das crianças que integram o *Escola Animada* tornam o projeto um importante agente incentivador de experiências criativas conectadas ao cotidiano escolar.

Para além de todo o processo de desenvolvimento e de produção das animações, é importante registrar o envolvimento dos estudantes bolsistas nas atividades paralelas à produção dos vídeos. Esses estudantes se organizaram para representar o projeto com as escolas públicas e realizaram o registro dos processos por meio de atas de memória das oficinas. Ainda foram convidados para participar como ouvintes/interlocutores dos encontros presenciais, a fim de acompanharem e registrarem todo o percurso. Com base nesse material e nessas imersões, foi criada uma identidade visual para o projeto, assim como materiais gráficos de comunicação (*folders, banners, camisetas*) e conteúdo para as redes sociais.

Alguns bolsistas também participaram, no dia 18 de outubro de 2023, da *Semana Acadêmica do Departamento de Ciências Humanas e Linguagens*, na UEMG, em Ubá-MG. No tocante aos desdobramentos do projeto, outra atividade relevante que contou com os professores e os estudantes bolsistas foi o 25º Seminário de Pesquisa e Extensão da UEMG, com um tema que tinha relação estreita com o projeto: Sustentabilidade e Promoção Regional. Ao comunicar sobre as atividades do *Escola Animada* no meio acadêmico, o conjunto de bolsistas pode receber um retorno e estabelecer uma interlocução com uma plateia composta por graduandas(os) e por professoras e professores de formações diversas, vinculados(as) aos quadros da UEMG e de outras instituições públicas e privadas de ensino superior.

Com a imersão no projeto, as crianças, relativamente habituadas a um cotidiano escolar produtor de posturas e corporalidades obedientes, acabam por vislumbrar outras possibilidades de aprendizagem para além da subordinação aos comandos de professores, professoras, diretoras, diretores, isto é, dos superiores. A busca em direção às “diversas formas de vibrar no mundo” (Rufino, 2021, p. 47), presentes na comunidade e na própria família, torna-se parte significativa do processo de mapeamento do repertório identitário coletivo a ser traduzido nos recortes temáticos escolhidos nos roteiros. A autonomia conferida às crianças ao longo da produção do filme interfere diretamente na capacidade individual e coletiva de criação, não só ensejando uma predisposição para o controle das técnicas de animação, mas, também, despertando o interesse pela pesquisa, instigando-as a conhecer mais profundamente um determinado assunto. Sob a ótica da educação patrimonial, ir ao encontro do tema abordado em cada um dos 12 filmes constituiu-se em um exercício de desobediência às referências modernistas promotoras da já referida *história única* de Cataguases. A possibilidade de escolher outras histórias para relatar suas vivências por meio de um “filminho”, cuja produção passa pela contribuição da turma, pode configurar

um ganho curricular considerável. Em suma, o domínio da capacidade de comunicação com base em uma linguagem até então aparentemente restrita aos profissionais do audiovisual é um legado construído por centenas de mãos, tão diversas quanto livres para crescer em tamanhos e gestos.

Agradecimentos

O projeto “Escola Animada” recebeu apoio financeiro por meio das Emendas Parlamentares/MG n. 117858 e 144661 e dos seguintes editais de apoio à pesquisa e extensão da UEMG: Programa de Bolsas de Produtividade em Pesquisa da UEMG – editais PQ/UEMG 08/2021 e PQ/UEMG 10/2022; Programa Institucional de Apoio à Pesquisa da UEMG – edital PAPQ/UEMG 16/2023; e Pró-Reitoria de Extensão da UEMG – editais 2/2023 e 1/2024.

Referências

- ABREU, A. V. T. *Cinema e memória em Cataguases: de Humberto Mauro ao Polo Audiovisual*. Curitiba: Brazil Publishing, 2020.
- ABREU, A. V. T. As mídias audiovisuais e a atuação docente. *E-Curriculum*, São Paulo, v. .22, p. 1-23, 2024.
- ADICHIE, C. N. *O perigo de uma história única*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- ANIMAÇÕES FINAIS. [S.I., 2023]. Pasta de compartilhamento online de vídeos do projeto Escola Animada. Disponível em: https://drive.google.com/drive/folders/1VGB-Oe8MYUUn-7nJ9_1v49-FaQkJWIQo. Acesso em: 2 jul. 2025.
- COSTA, C. S.; MATTOS, F. R. P. *Tecnologia na sala de aula em relatos de professores*. Curitiba: CRV, 2016. (Recursos Didáticos Multidisciplinares, v. 1).
- CRUZ, I. M. N. F. De escritores e cineastas: o mito da vocação cultural cataguasense. *Revista Brasileira de História*, São Paulo, v. 42, n. 90, p. 189-210, maio/ago. 2022.
- DE CRIANÇA para criança: metodologia Criando Juntos. [São Paulo], 2025. Disponível em: <https://decriancaparacrianca.com.br/pt/metodologia-criando-juntos/>. Acesso em: 2 jul. 2025.
- ELIA, M. F. A história da informática na educação no Brasil: uma narrativa em construção. In: SANTOS, E. et al. (Org.). *Informática na educação*. Porto Alegre, 2021. (Série Informática na Educação CEIE-SBC, v. 4). Documento não paginado exclusivo em meio eletrônico. Disponível em: <https://ceie.sbc.org.br/livrodidatico/index.php/historiainformaticaeducacao/>. Acesso em: 2 jul. 2025.
- ESCOLA Animada. [S.I., 2024]. Canal no Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/@EscolaAnimada>. Acesso em: 2 jul. 2025.

ESCOLA Animada. [S.I., 2025]. Perfil no Instagram. Disponível em:
<https://www.instagram.com/escola.animada/>. Acesso em: 2 jul. 2025.

FANTIN, M.; GIRARDELLO, G. E. P. Cenários de pesquisa com e sobre crianças, mídia, imagens e corporeidade. *Perspectiva*, Florianópolis, v. 37, n. 1, p. 100-124, jan./mar. 2019.

FOUCAULT, M. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, 2014.

GEERTZ, C. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GONZALEZ, L. A categoria político-cultural de amefricanidade. *Tempo Brasileiro*, Rio de Janeiro, n. 92/93, p. 69-82, jan./jun. 1988.

HALL, S. *Cultura e representação*. Rio de Janeiro: Apicuri; PUC-Rio, 2016.

LIVINGSTONE, S. Internet literacy: a negociação dos jovens com as novas oportunidades on-line. *Matrizes*, São Paulo, v. 4, n. 2, p. 11-42, jan./jun. 2011.

MEIRA, A. M. Benjamin, os brinquedos e a infância contemporânea. *Psicologia & Sociedade*, São Paulo, v. 15, n. 2, p. 74-87, jul./dez. 2003.

MOTA, A. L. O.; PINTO, M. L. Luz, smartphone, ação! O uso do aplicativo Estúdio Stop Motion na alfabetização. In: COSTA, C. S.; MATTOS, F. *Tecnologia na sala de aula em relatos de professores*. Curitiba: CRV, 2016. p. 13-30.

MOODBOARD: painel semântico. [S. I., s. d.]. Disponível em:
<https://www.dropbox.com/scl/fi/cpstc1gdm7xdems4y3hu1/ESCOLA-ANIMADA-2023.paper?rlkey=4a8br9rnwqttpr8aggdrz9lfo&dl=0>. Acesso em: 11 jul. 2025.

NOSSA Pracinha. [S.I.]: UEMG, 2024. 1 vídeo (1 min 46). Publicado pelo canal Escola Animada. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=vfuGtR9by_Q. Acesso em: 2 jul. 2025.

PAJÉ. Coordenação de Andrea Toledo. [S.I.]: UEMG, 2024. 1 vídeo (3 min 39). Publicado pelo canal Escola Animada. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5-AqR2pVr54>. Acesso em: 2 jul. 2025.

PÉROLA Negra. [S.I.]: UEMG, 2023. 1 vídeo (1 min 46). Publicado pelo canal Escola Animada. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jJoSq7Or30o>. Acesso em: 2 jul. 2025.

PISCHETOLA, M. *Inclusão digital e educação: a nova cultura da sala de aula*. Rio de Janeiro: PUC-Rio; Petrópolis: Vozes, 2016.

POLO Audiovisual Zona da Mata [de] Minas Gerais. [Cataguases, 2025]. Disponível em: <http://www.poloaudiovisual.org.br/>. Acesso em: 26 maio 2025.

PURVES, B. *Stop-motion*. Porto Alegre: Bookman, 2011. (Animação Básica, 2).

QUIJANO, A. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. In: LANDER, E. (Org.).

A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais: perspectivas latino-americanas.
Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2005. p. 117-142.

RUFINO, L. *Vence-demanda: educação e descolonização*. Rio de Janeiro: Mórula, 2021.

SANTOS, C. *Escola Animada – Stop Motion*. [S.l., 2024]. Perfil colaborativo em plataforma digital de compartilhamento de vídeos. Disponível em: <https://padlet.com/claudiovoltz/escola-animada-stop-motion-v9r35pb3vd05vc91>. Acesso em: 2 jul. 2025.

SELIGMANN-SILVA, M. *A virada testemunhal e decolonial do saber histórico*. Campinas: Editora Unicamp, 2022.

STALLYBRASS, P. *O casaco de Marx: roupas, memória, dor*. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

THOMPSON, J. B. *Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

Recebido em 10 de julho de 2024.

Aprovado em 28 de abril de 2025.

Editora científica responsável: Ivanilde Apoluceno de Oliveira.



Este é um artigo de acesso aberto distribuído nos termos da licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).