

## A PRODUÇÃO DE FILMES DE ANIMAÇÃO COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE HISTÓRIA: experiências formativas com estudantes do ensino médio

### THE PRODUCTION OF ANIMATED FILMS AS A TEACHING RESOURCE IN HISTORY EDUCATION: formative experiences with high school students

#### RESUMO:

Neste artigo são apresentados os resultados de uma pesquisa de mestrado desenvolvida no Programa de Pós-Graduação Gestão e Tecnologias aplicadas à Educação - GESTEC, cujo objetivo foi elaborar um guia didático voltado ao uso do filme de animação como recurso auxiliar no processo de aprendizagem, especialmente no ensino de História. A proposta fundamenta-se nas metodologias ativas (MORAN, 2018; VALENTE, 2020), na aprendizagem criativa (RESNICK, 2017) e na perspectiva socioconstrutivista de Vygotsky (2009), que comprehende o conhecimento como fruto da mediação e da interação social. Na pesquisa buscou-se compreender de que modo o uso da animação pode potencializar a aprendizagem significativa, a criatividade e o protagonismo dos estudantes. Adotou-se uma abordagem qualitativa, de natureza descritiva e exploratória, estruturada a partir do Design Instrucional Contextualizado - CID (FILATRO, 2018) e da pesquisa participante (BRANDÃO; STRECK, 2006). O estudo foi realizado em uma escola pública baiana, com professores e estudantes do Ensino Médio, e resultou na elaboração e aplicação de um guia didático voltado à integração de práticas audiovisuais nas atividades pedagógicas da disciplina de História, embora apresente potencial de uso em outras áreas. Os resultados indicam que a produção de animações pelos estudantes favoreceu a compreensão crítica de conteúdos históricos, a colaboração e o engajamento nas atividades. Conclui-se que o filme de animação constitui um recurso significativo para o desenvolvimento de aprendizagens criativas e interdisciplinares, promovendo uma educação inovadora e humanizadora.

Palavras-chave: Filme de animação; Aprendizagem criativa; Metodologias ativas; Ensino de História; Tecnologias educacionais.

#### ABSTRACT:

*This article presents the results of a master's research developed in the Graduate Program in Management and Technologies Applied to Education (GESTEC), whose objective was to elaborate a didactic guide aimed at the use of animated films as an auxiliary resource in the learning process, particularly in the teaching of History. The proposal is grounded in active methodologies (MORAN, 2018; VALENTE, 2020), creative learning (RESNICK, 2017), and Vygotsky's (2009) socioconstructivist perspective, which understands knowledge as a result of mediation and social interaction. The research sought to understand how the use of animation can enhance meaningful learning, creativity, and student protagonism. A qualitative approach was adopted, of descriptive and exploratory nature, structured according to Contextualized Instructional Design (FILATRO, 2018) and participatory research (BRANDÃO; STRECK, 2006). The study was carried out in a public school in the state of Bahia, involving History teachers and high school students, and resulted in the development and implementation of a didactic guide focused on integrating audiovisual practices into pedagogical activities in the History subject, although it presents potential for use in other areas. The results indicate that students' animation production fostered a critical understanding of historical content, collaboration, and engagement in learning activities. It is concluded that animated films constitute a meaningful resource for the development of creative and interdisciplinary learning, promoting an innovative and humanizing education.*

*Keywords: Animated film; Creative learning; Active methodologies; History teaching; Educational technologies.*

#### ARTIGO

**Marcus Vinicius Cordeiro Sampaio<sup>i</sup>**  
Universidade do Estado da Bahia - UNEB  
E-mail: [msampaio.uj@gmail.com](mailto:msampaio.uj@gmail.com)

**Josemeire Machado Dias**  
Universidade do Estado da Bahia - UNEB  
E-mail: [josemeiredias@gmail.com](mailto:josemeiredias@gmail.com)

Editor deste número:  
Dr. João Batista Lopes da Silva  
Universidade do Estado de Mato Grosso  
e-mail: [revistaedu@unemat.br](mailto:revistaedu@unemat.br)

## 1 INTRODUÇÃO

A educação contemporânea é marcada por profundas transformações culturais, tecnológicas e comunicacionais que desafiam as práticas pedagógicas tradicionais. No contexto da cultura digital, as formas de aprender e ensinar passam a ser mediadas por múltiplas linguagens e suportes. O estudante de hoje não é apenas um receptor de informações, mas um produtor de conteúdo, um sujeito que se comunica por meio de imagens, sons, vídeos, memes e narrativas interativas.

No ensino de História, essas mudanças exigem múltiplas abordagens para tornar o conhecimento histórico significativo. Tradicionalmente centrado em textos e cronologias, o ensino de história enfrenta dificuldades para dialogar com o cotidiano dos discentes e com suas práticas culturais digitais. O filme de animação, nesse cenário, emerge como um recurso didático que combina arte, tecnologia e narrativa, favorecendo a construção de sentidos e a expressão criativa, o que pode indicar uma possibilidade para apoio ao ensino de história.

A presente pesquisa nasceu do interesse em compreender como o uso pedagógico da animação pode ampliar as possibilidades de ensino-aprendizagem. O estudo foi desenvolvido com base em uma experiência real de sala de aula, que envolveu professores e estudantes da rede pública de ensino. A partir dessa vivência, foi elaborado um guia didático voltado a orientar o uso do filme de animação como instrumento de mediação cognitiva e formativa, apoiado nos princípios da aprendizagem criativa (Resnick, 2017) e das metodologias ativas (Moran, 2018; Valente, 2020).

O texto que se segue apresenta o percurso teórico e metodológico da pesquisa, o processo de desenvolvimento do produto educacional e as principais reflexões sobre os resultados obtidos, buscando contribuir para o debate acerca do uso das tecnologias digitais na educação básica e para a valorização da criatividade na prática pedagógica.

O problema que originou esta pesquisa surge da constatação de que, apesar da ampla presença das tecnologias digitais no cotidiano dos alunos, sua integração pedagógica ainda é incipiente e, muitas vezes, instrumental. No ensino de História, observa-se a persistência de práticas centradas na exposição de conteúdo e na memorização de fatos, o que limita o engajamento e a construção de sentido histórico.

Diante desse cenário, questiona-se: como o uso do filme de animação, enquanto linguagem audiovisual e recurso didático, pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem no ensino de História? Essa questão direcionou todo o percurso da investigação, motivando o desenvolvimento de um material didático que auxiliasse o professor a incorporar o audiovisual em suas práticas de forma intencional, criativa e crítica. Desta forma, o seu objetivo geral foi elaborar, aplicar e avaliar um guia didático para o uso do filme de animação como recurso auxiliar, com foco no ensino de História, a partir dos pressupostos da aprendizagem criativa e das metodologias ativas. Para tanto, foi estabelecido como objetivos específicos: analisar o potencial pedagógico do filme de animação no ensino de História; investigar as contribuições da aprendizagem criativa e das metodologias ativas para a mediação docente; desenvolver um guia didático para orientar professores no uso do filme de animação como estratégia pedagógica; desenvolver atividades com uso do guia em contexto escolar e avaliar seus impactos no engajamento e na aprendizagem dos estudantes e, por fim, refletir sobre as possibilidades de expansão da proposta em outras disciplinas e níveis de ensino.

Vale destacar que esta pesquisa foi desenvolvida durante o mestrado no Programa de Pós-Graduação Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação – GESTEC, da Universidade do Estado da Bahia - UNEB. Por envolver seres humanos, o estudo foi submetido e aprovado pelo Comitê de Ética Institucional e segue rigorosamente os critérios estabelecidos pelas Resoluções nº 466/12 e nº 510/16 do Conselho Nacional de Saúde, que regulamentam a ética em pesquisa com seres humanos.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica desta pesquisa articula três eixos complementares que sustentam o uso do filme de animação como recurso didático no ensino de História. O primeiro eixo aborda o ensino de História em uma perspectiva crítica e formativa, destacando os desafios

contemporâneos no processo de construção do pensamento histórico. O segundo discute as contribuições da aprendizagem criativa e das metodologias ativas, que defendem o protagonismo do estudante e a produção autoral como caminhos para a construção de conhecimento. Por fim, o terceiro eixo situa essa proposta no contexto da cultura digital e dos multiletramentos, enfatizando a necessidade de práticas pedagógicas que integrem linguagens audiovisuais e ampliem as formas de expressão, análise e produção de sentidos na escola.

## 2.1 Ensino de História e mediação tecnológica

O ensino de História é um campo dinâmico que envolve a construção de sentidos sobre o tempo, o passado e a experiência humana. Conforme Rüsen (2017), aprender História é desenvolver uma forma específica de pensamento, o pensamento histórico, que permite compreender a temporalidade e as múltiplas interpretações dos fatos. Nesse sentido, “a consciência histórica é a forma como o passado é interpretado de modo a orientar a vida prática no presente e a expectativa de futuro” (RÜSEN, 2010, p. 33). Essa aprendizagem não se limita à aquisição de informações, mas implica em elaborar significados e estabelecer relações entre passado, presente e futuro, permitindo a formação de sujeitos críticos e reflexivos.

Contudo, o ensino dessa disciplina ainda enfrenta desafios a exemplo de: a distância entre o conteúdo escolar e as práticas culturais dos estudantes, o predomínio de métodos expositivos, o uso limitado das tecnologias digitais e um distanciamento das dinâmicas socioespaciais entre estudantes e escola. Essa perspectiva converge com o pensamento de Vygotsky (2009), para quem a aprendizagem ocorre na mediação entre os conceitos espontâneos, advindos das experiências cotidianas, e os conceitos científicos, sistematizados no contexto escolar. Essa mediação, realizada por meio de artefatos culturais e da atuação de pares mais experientes, possibilita que a curiosidade e o diálogo entre saberes se transformem em construção crítica do conhecimento histórico.

Nesse cenário, o uso do filme de animação emerge como uma estratégia que articula imaginação, expressão artística e construção de conhecimento. Kenski (2021) e Moran (2018) ressaltam que as tecnologias, quando integradas de forma crítica, ampliam as possibilidades de mediação cognitiva e favorecem a aprendizagem significativa (Ausubel, 2003). Como observa Kenski (2021, p. 45), “as tecnologias não são neutras: ao mesmo tempo em que transformam os modos de ensinar e aprender, também redefinem as relações entre sujeitos, saberes e contextos.” No ensino de História, a animação estimula a leitura crítica de imagens, a elaboração de narrativas e a participação ativa do estudante na criação de representações sobre o passado.

## 2.2 Aprendizagem criativa e metodologias ativas

A proposta desta pesquisa fundamenta-se nos princípios da aprendizagem criativa, formulados por Resnick (2017), que defende o aprender **fazendo**, com base em quatro pilares: projetos, paixão, pares e pensamento lúdico. Como afirma o autor, “as pessoas aprendem melhor quando estão ativamente envolvidas na criação de algo que seja significativo para elas ou para os outros” (RESNICK, 2017, p. 12). Essa abordagem propõe ambientes de aprendizagem que favoreçam a experimentação e a autoria, onde o estudante é produtor de conhecimento e não apenas consumidor. As metodologias ativas, por sua vez, deslocam o foco da transmissão de conteúdos para a ação e reflexão do estudante. De acordo com Valente (2020), a centralidade no fazer, aliada à mediação docente, contribui para a autonomia e a aprendizagem significativa. Moran (2018) reforça que a integração de tecnologias digitais deve ser orientada por objetivos pedagógicos claros, e não pelo uso instrumental dos recursos.

Nesse contexto, a linguagem audiovisual emerge como um meio fértil para materializar os princípios da aprendizagem criativa, unindo técnica, sensibilidade e expressão. A aprendizagem criativa, quando articulada à linguagem audiovisual, potencializa a expressão estética, cognitiva e comunicacional dos estudantes. Dewey (2010) considera que a arte é uma forma de experiência plena, na qual pensamento e emoção se integram de modo significativo, favorecendo a construção de sentidos e a ampliação da percepção do mundo. Essa compreensão aproxima-se da perspectiva de Papert (1994), para quem o aprender fazendo constitui um processo de descoberta criativa que valoriza a autoria e o protagonismo dos sujeitos. Nessa direção, o uso do filme de animação como prática pedagógica não se limita à dimensão técnica, mas se

transforma em uma experiência estética e investigativa, na qual o estudante atribui novos significados ao conhecimento escolar a partir da experimentação, da colaboração e do diálogo com a cultura visual contemporânea.

Ao envolver múltiplas linguagens, imagem, som, movimento e narrativa, a produção de animações educativas estimula o pensamento simbólico e a imaginação criadora, elementos que, conforme Vygotsky (2009), constituem a base da atividade criadora humana. Nessa perspectiva, o audiovisual não atua apenas como suporte técnico, mas como linguagem que produz sentidos por meio da articulação entre esses elementos. Dessa forma, a aprendizagem mediada pelo audiovisual contribui para o desenvolvimento da sensibilidade, da imaginação e da capacidade crítica, competências essenciais à formação cidadã e cultural no contexto da educação contemporânea.

### 2.3 Cultura digital, BNCC e práticas multimodais

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2018) enfatiza o uso das tecnologias digitais como ferramenta pedagógica transversal e destaca a necessidade de desenvolver competências gerais ligadas à comunicação, à criatividade e à cultura digital. No campo do ensino de História, a BNCC propõe que os estudantes aprendam a interpretar e produzir diferentes linguagens, analisando criticamente fontes e representações. Ao incentivar o uso de mídias e linguagens diversas, o documento reforça a importância da alfabetização midiática e da formação crítica diante das narrativas históricas presentes no ambiente digital.

Nessa perspectiva, compreender a cultura digital implica reconhecer que as tecnologias não se restringem a instrumentos de apoio didático, mas constituem práticas socioculturais que reconfiguram modos de aprender, comunicar e produzir sentido. Como afirmam Hetkowski e Dias (2019, p. 16),

compreender as tecnologias digitais no âmbito das práticas pedagógicas é localizá-las como instrumentos potencializadores da formação e da transformação das características opressoras da sociedade, bem como percebê-las como construções sociais, produtoras de significados e sentidos para a mobilização e superação de discursos positivistas.

A integração de recursos como o filme de animação, portanto, contribui para o desenvolvimento do letramento midiático e dos multiletramentos (Rojo, 2012), permitindo que os alunos se expressem por meio de múltiplos modos de linguagem — texto, som, imagem, movimento e narrativa. Como observa Rojo (2012, p. 25), “os multiletramentos propõem práticas de leitura e produção que valorizam a diversidade cultural e a multiplicidade de linguagens na contemporaneidade.” Nessa direção, Cope e Kalantzis (2009, p. 166) argumentam que “a pedagogia dos multiletramentos reconhece que o significado é construído por meio da integração de diferentes modos de representação — linguístico, visual, auditivo, espacial e gestual.” Essa perspectiva amplia o papel das tecnologias na educação, situando-as como mediadoras culturais e cognitivas que articulam linguagem, identidade e poder.

O uso pedagógico da animação favorece, assim, a articulação entre imaginação, estética e pensamento crítico, transformando o estudante em autor e intérprete de discursos sobre o passado. Buckingham (2008, p. 73) complementa que “a educação para a mídia deve capacitar os jovens não apenas a consumir, mas também a compreender e produzir mensagens nos meios em que vivem.” Essa prática estimula a colaboração, o protagonismo e o diálogo entre saberes, aproximando a escola do universo simbólico e comunicacional dos jovens.

Ao combinar a dimensão artística e tecnológica, a produção de animações no ensino de História amplia o repertório expressivo dos estudantes e promove o exercício da empatia e da interpretação histórica. Em síntese, essa proposta se insere em um paradigma educacional que valoriza a aprendizagem ativa, interdisciplinar e criativa, promovendo experiências de sentido que conectam conhecimento, cultura e tecnologia digital.

### 3 PERCURSO METODOLÓGICO

#### 3.1 A abordagem metodológica da pesquisa

A pesquisa foi desenvolvida sob uma abordagem qualitativa, de caráter descritivo e exploratório, com o propósito de compreender os significados atribuídos pelos sujeitos às práticas educativas que envolvem o uso do filme de animação. Conforme Minayo (2016), a pesquisa qualitativa permite interpretar fenômenos educativos em suas dimensões sociais, culturais e simbólicas, valorizando a experiência dos participantes e o contexto em que se inserem.

O percurso metodológico articulou dois referenciais complementares: a pesquisa participante (Brandão, 2007; Brandão; Streck, 2006) e o **Design Instrucional Contextualizado – DIC** (Filatro, 2018). A pesquisa participante foi compreendida como um processo de criação coletiva de conhecimentos voltado à transformação da realidade, superando a separação entre sujeito e objeto na produção de saberes. Como afirmam Brandão e Streck (2006, p. 12),

[...] a pesquisa participante deve ser compreendida como um repertório múltiplo e diferenciado de experiências de criação coletiva de conhecimentos destinados a superar a oposição sujeito/objeto no interior de processos que geram saberes e na sequência das ações que aspiram gerar transformações a partir também desses conhecimentos.

Essa concepção dialoga com a perspectiva adotada por Dias (2015), para quem a pesquisa participante constitui-se como prática de implicação e escuta sensível, em que o pesquisador se envolve ativamente com o contexto investigado e reconhece a intersubjetividade como condição para a construção do conhecimento. Nessa visão, o ato de pesquisar é também o ato de tecer vínculos e promover experiências formativas compartilhadas, nas quais emergem processos de criação, reflexão e transformação coletiva. A pesquisa, portanto, ultrapassa a dimensão técnica e assume uma natureza estética, ética e política, marcada pela reciprocidade entre quem investiga e quem aprende.

A partir dessa base colaborativa e dialógica, o DIC (Filatro, 2018) foi adotado como referência para o planejamento, desenvolvimento e avaliação das ações formativas. O DIC, ao integrar princípios do design e da pedagogia, propõe uma abordagem sistêmica que valoriza o contexto e a experiência dos sujeitos no processo de aprendizagem. Em consonância com a pesquisa participante, o modelo orientou a elaboração do guia didático para o uso do filme de animação como recurso auxiliar no processo de aprendizagem, articulando as etapas de análise, concepção, desenvolvimento, implementação e avaliação de modo flexível e adaptado às demandas da escola.

Essa articulação metodológica entre pesquisa participante e DIC permitiu que o percurso investigativo se configurasse como um espaço de experimentação criativa, no qual o fazer e o refletir se entrelaçam. Professores e estudantes atuaram como coautores das práticas pedagógicas, participando ativamente das decisões, avaliações e reconfigurações das atividades. Assim, a pesquisa consolidou-se como um processo de coaprendizagem, em que o conhecimento emergiu da interação entre teoria, prática e contexto - reafirmando a potência da colaboração e do design como mediadores da transformação educativa.

#### 3.2 Lócus, sujeitos e contexto da pesquisa

O estudo foi desenvolvido em uma escola pública estadual da Bahia, com turmas do Ensino Médio, envolvendo dois professores de História e aproximadamente trinta estudantes. A escolha da instituição deu-se pela disponibilidade e abertura da equipe docente em participar do projeto e pela pertinência da proposta às diretrizes pedagógicas da escola, que já valorizava o uso de linguagens artísticas e criativas como estratégias de aprendizagem. Essa afinidade prévia entre a cultura escolar e o enfoque da pesquisa favoreceu um ambiente colaborativo, no qual a experimentação e o diálogo foram elementos centrais.

O processo investigativo foi organizado em etapas interdependentes, articulando os princípios da pesquisa participante e do DIC. Inicialmente, foram realizadas oficinas formativas com os professores, nas quais foram discutidos conceitos sobre aprendizagem criativa, linguagem audiovisual e metodologias ativas. Esse momento teve como objetivo sensibilizar e preparar os

docentes para o desenvolvimento das atividades, promovendo a apropriação coletiva dos referenciais teóricos e metodológicos.

Em seguida, foram conduzidas oficinas práticas com os estudantes, voltadas à criação de curtas-metragens de animação. Nessas oficinas, os alunos participaram de todas as etapas do processo, roteirização, concepção de personagens, elaboração de cenários, captação de imagens e montagem, experienciando o fazer audiovisual como forma de expressão e reflexão histórica. Durante a execução das atividades, os pesquisadores atuaram como mediadores em sentido vigotskiano, isto é, como pares mais experientes que organizaram o ambiente, ofereceram orientações estratégicas e provocaram reflexões, possibilitando avanços no processo criativo e na compreensão histórica. Além disso, assumiram o papel de observadores participantes, registrando interações, estratégias de resolução de problemas e momentos de colaboração entre os grupos.

Além das observações, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com os professores e análises das produções audiovisuais dos estudantes, buscando compreender como os processos criativos favoreceram a aprendizagem e a ressignificação dos conteúdos de História. As ações ocorreram ao longo de um semestre letivo, com acompanhamento sistemático e devolutivas constantes, de modo que a pesquisa se configurou como um espaço contínuo de formação, reflexão e autoria compartilhada.

### 3.3 Etapas da pesquisa e instrumentos de geração de dados

O desenvolvimento do trabalho seguiu as fases propostas pelo DIC (Filatro, 2018), articuladas ao ciclo contínuo da pesquisa participante (Brandão, 2007). Essa integração metodológica permitiu que o processo de construção do produto educacional ocorresse em diálogo permanente com o contexto escolar, envolvendo professores e estudantes na criação, experimentação e avaliação das ações pedagógicas. As etapas foram organizadas da seguinte forma:

a) Análise e diagnóstico: Esta etapa teve como objetivo compreender as condições reais da escola e as necessidades formativas dos professores de História quanto ao uso de tecnologias digitais. Foram realizadas entrevistas, observações e rodas de conversa com docentes e gestores, o que permitiu mapear os principais desafios enfrentados: a ausência de formação específica em recursos audiovisuais, a limitação de equipamentos disponíveis e a dificuldade em integrar práticas criativas ao planejamento pedagógico. Essa fase foi essencial para definir os objetivos e a estrutura do guia didático.

b) Planejamento e design: Com base nas informações levantadas, iniciou-se a fase de planejamento do Guia didático para o uso do filme de animação como recurso auxiliar no processo de aprendizagem. Nessa etapa, foram definidos os objetivos educacionais, os conteúdos a serem trabalhados, os recursos tecnológicos disponíveis e a metodologia de aplicação. O design do guia seguiu uma lógica modular, composta por orientações teóricas, sugestões de atividades e exemplos de ferramentas gratuitas para criação de animações. Também foi elaborado o plano de oficinas formativas, com o intuito de preparar os professores e estudantes para o uso do material.

c) Desenvolvimento: Esta fase correspondeu à execução prática das atividades. Foram conduzidas oficinas de formação voltadas à alfabetização midiática e à experimentação de softwares de animação digital. Os alunos participaram ativamente na criação de roteiros, ilustrações e trilhas sonoras, utilizando recursos simples e acessíveis. Durante o desenvolvimento das animações, o pesquisador e os professores atuaram como mediadores, auxiliando na resolução de problemas técnicos e incentivando o trabalho colaborativo. Essa etapa revelou o potencial criativo dos estudantes e reforçou a importância do protagonismo discente no processo de aprendizagem.

d) Implementação: Após a consolidação do guia e a capacitação dos participantes, iniciou-se a aplicação em turmas de História do Ensino Médio. O guia foi utilizado como referência para o planejamento das aulas, que combinaram momentos de estudo teórico com atividades práticas de produção audiovisual. As animações elaboradas pelos alunos abordaram temas históricos presentes no currículo, como movimentos sociais, civilizações antigas e cultura afro-brasileira. O uso do filme de animação possibilitou o desenvolvimento de competências previstas na BNCC, como o pensamento crítico, a comunicação e a criatividade.

e) Avaliação: A etapa final envolveu a análise qualitativa dos resultados obtidos durante a aplicação do guia didático. Foram coletados depoimentos de professores e alunos, além da

observação das produções realizadas. A avaliação foi participativa, buscando compreender não apenas os resultados cognitivos, mas também os aspectos afetivos e sociais envolvidos na experiência. Entre os avanços observados, destacaram-se o aumento do engajamento dos alunos, a melhoria na compreensão de conteúdos históricos e a valorização do trabalho coletivo. As limitações identificadas, como o tempo restrito e a carência de infraestrutura, foram discutidas coletivamente, gerando recomendações para futuras versões do guia.

Em conjunto, essas etapas configuraram um processo cíclico de planejar, agir, refletir e aprimorar, no qual teoria e prática se retroalimentaram continuamente. O uso do DIC associado à pesquisa participante demonstrou ser uma estratégia eficaz para desenvolver soluções pedagógicas contextualizadas e sustentáveis, fortalecendo a integração entre pesquisa, ensino e inovação educativa.

### 3.4 Produto educacional

O principal resultado prático desta pesquisa foi a criação do guia Didático para o uso do filme de Animação como recurso auxiliar no processo de aprendizagem, concebido como um instrumento de mediação pedagógica voltado à formação de professores e à integração de linguagens audiovisuais no ensino de História. O guia materializa o percurso teórico-metodológico da investigação, traduzindo em orientações práticas os fundamentos da aprendizagem criativa, das metodologias ativas e do DIC.

O produto foi elaborado a partir das necessidades identificadas durante o diagnóstico inicial, que revelou o desejo dos docentes por recursos que unissem simplicidade técnica, fundamentação teórica sólida e aplicabilidade em contextos escolares com infraestrutura limitada. Dessa forma, o guia foi desenvolvido com uma linguagem acessível, organização modular e foco na autonomia docente, permitindo que cada professor adapte as propostas de acordo com sua realidade. O material pode ser acessado pelo seguinte link: <https://drive.google.com/file/d/1aj6GST1tFb1zn-aqMzn0ijNlz0DEZBfk/view?usp=sharing>

O conteúdo do guia está estruturado em cinco módulos interdependentes, que podem ser utilizados de forma sequencial ou independente:

- 1) **Fundamentação teórica e pedagógica:** apresenta os princípios da aprendizagem criativa, o papel das tecnologias digitais no ensino e o potencial formativo do filme de animação como linguagem.
- 2) **Planejamento de atividades:** oferece roteiros, orientações sobre escolha de temas e estratégias para conectar os conteúdos de História com a produção audiovisual.
- 3) **Recursos e ferramentas digitais:** reúne um conjunto de aplicativos e plataformas gratuitas (como *Stop Motion Studio*, *Canva*, *Powtoon* e *OpenToonz*), com instruções para uso didático e indicações de níveis de complexidade.
- 4) **Propostas interdisciplinares:** sugere caminhos para o diálogo com outras áreas, como Língua Portuguesa, Artes, Geografia e Ciências, favorecendo uma abordagem integrada do currículo.
- 5) **Avaliação e reflexão pedagógica:** propõe instrumentos e rubricas de avaliação que valorizam o processo criativo, a colaboração e o protagonismo estudantil, além de espaços de autoavaliação para professores e alunos.

Além de orientar o uso do filme de animação como recurso didático, o guia propõe uma mudança de perspectiva pedagógica, na qual o professor reconfigura seu papel, passando de expositor de conteúdos a curador, mediador e coautor de experiências criativas. Nessa abordagem, a tecnologia é compreendida como linguagem e meio de expressão, capaz de ampliar possibilidades de aprendizagem e de promover práticas mais colaborativas e significativas.

Na experiência piloto, o guia foi construído e experimentado de forma colaborativa por docentes do Ensino Médio, em aulas de História, possibilitando o desenvolvimento de projetos autorais nos quais os estudantes criaram curtas-metragens de animação sobre temas diversos, das civilizações antigas aos movimentos sociais contemporâneos. As produções revelaram a capacidade dos alunos de traduzir conceitos complexos em narrativas visuais expressivas, evidenciando aprendizagens significativas, apropriação crítica dos conteúdos e engajamento estético e intelectual no processo. Não se trata de negar as contribuições de abordagens consideradas tradicionais, que historicamente possibilitaram aprendizagens relevantes, mas de ampliar o repertório didático, integrando novas linguagens e práticas criativas que dialoguem com a cultura digital dos estudantes. A estrutura modular do material foi apontada como um diferencial, por permitir adaptação a distintas faixas etárias e realidades escolares, reafirmando a natureza flexível, situada e cocriativa da proposta.

Outro aspecto relevante foi o potencial do guia como instrumento de formação continuada, uma vez que favoreceu momentos de estudo coletivo e troca de experiências entre professores, consolidando uma cultura colaborativa de inovação pedagógica.

Por fim, a avaliação geral indicou que o guia didático para o uso do filme de animação cumpre dupla função: formar o professor para o uso crítico e criativo das tecnologias e inspirar práticas de aprendizagem ativa, baseadas na autoria e na experimentação. Assim, o produto educacional se configura não apenas como um material de apoio, mas como uma estratégia de transformação das práticas docentes, contribuindo para a construção de uma escola mais conectada, estética e humanizadora.

#### 4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A análise dos dados revelou impactos expressivos na dinâmica de sala de aula e na relação dos estudantes com o conhecimento histórico. O uso da animação despertou o interesse dos alunos e promoveu o engajamento ativo nas etapas de pesquisa, roteirização e criação. Muitos estudantes, que inicialmente demonstravam desinteresse pelas aulas de História, passaram a se envolver de forma colaborativa, explorando diferentes funções, como desenhistas, narradores, roteiristas e editores.

O processo criativo também evidenciou o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais. Os alunos aprenderam a trabalhar em grupo, resolver problemas, lidar com o tempo e tomar decisões coletivas. Em termos de conteúdo, as produções mostraram que os estudantes compreenderam conceitos históricos complexos, traduzindo-os em narrativas visuais com sentido e coerência.

Os professores participantes destacaram que a experiência contribuiu para repensar o papel docente como mediador e facilitador da aprendizagem. A mediação tecnológica deixou de ser vista como um obstáculo e passou a ser compreendida como uma oportunidade para inovação didática. Esse resultado corrobora as observações de Moran (2018) e Kenski (2021), que defendem o uso consciente das tecnologias como mediadoras de experiências de aprendizagem mais autônomas e criativas.

Por outro lado, algumas dificuldades foram identificadas, como o tempo reduzido para a produção das animações e o acesso desigual a dispositivos tecnológicos. No entanto, tais desafios foram superados por meio da cooperação entre os grupos e da utilização de ferramentas gratuitas e intuitivas.

Em síntese, a experiência demonstrou que o uso do filme de animação no ensino de História promove aprendizagens significativas, colaboração e protagonismo estudantil, além de fortalecer a integração entre arte, ciência e tecnologia na escola pública.

#### 5 CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

A pesquisa confirmou a hipótese de que o filme de animação, quando utilizado de forma planejada, reflexiva e integrada ao currículo, constitui um recurso pedagógico significativo para o ensino de História. O processo de implementação revelou que o uso do audiovisual estimula o pensamento crítico, a criatividade e a colaboração, favorecendo aprendizagens mais autorais e

contextualizadas. O guia didático elaborado mostrou-se uma ferramenta eficaz tanto para a formação docente quanto para a inovação metodológica, ampliando a compreensão sobre o potencial pedagógico das mídias digitais e fortalecendo práticas interdisciplinares que articulam arte, tecnologia e conhecimento histórico.

Os resultados indicam que a inserção da linguagem de animação nas práticas escolares promove a apropriação crítica das tecnologias e o exercício da autoria coletiva, transformando o espaço da sala de aula em um ambiente de experimentação e diálogo entre saberes. Tais experiências contribuem para o desenvolvimento de competências previstas na BNCC, especialmente aquelas relacionadas à cultura digital, à comunicação e à criatividade, e reafirmam a importância da mediação docente como elemento central na construção de significados e na promoção de uma aprendizagem criativa e humanizadora.

Como desdobramentos futuros, recomenda-se: a ampliação da proposta para outras áreas do conhecimento, como Geografia, Ciências e Língua Portuguesa, explorando a transversalidade das linguagens audiovisuais; a oferta de cursos de formação continuada voltados ao uso pedagógico da animação e às metodologias criativas; e a constituição de redes colaborativas entre escolas, universidades e comunidades, que viabilizem a produção, o compartilhamento e a circulação de conteúdos educativos produzidos pelos próprios estudantes e professores.

Por fim, destaca-se que o uso da animação no contexto escolar deve ser compreendido não apenas como recurso tecnológico ou inovação didática, mas como estratégia de humanização e valorização da experiência criativa, capaz de integrar sensibilidade, pensamento e ação. Ao favorecer a autonomia intelectual e o prazer de aprender, o filme de animação reafirma o papel da escola como espaço de criação, expressão e transformação social.

## REFERÊNCIAS

- AUSUBEL, David Paul. **A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Moraes, 2003.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2016.
- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2019.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **Pesquisa participante**. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- BRANDÃO, C. R.; STRECK, D. **Pesquisa participante**: o que é e como se faz. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2006.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- BUCKINGHAM, David. **Educação para a mídia: alfabetização, aprendizagem e cultura contemporânea**. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. Multiliteracies: new literacies, new learning. **Pedagogies: An International Journal**, v. 4, n. 3, p. 164–195, 2009.
- DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- DIAS, Josemeire Machado. **Procedimentos analíticos para avaliação de jogos educacionais digitais: uma experiência baseada no desenvolvimento do Kimera**. 2015. 219 f. Tese (Doutorado em Educação e Contemporaneidade) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2015.
- FILATRO, Andrea. **Design instrucional contextualizado**. São Paulo: Senac, 2018.

HETKOWSKI, T.; DIAS, J. M. Educação, cultura digital e espaços formativos. **Revista Plurais, Salvador**, v. 4, n. 2, 2019.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 10. ed. Campinas: Papirus, 2021.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2016.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. São Paulo: Pearson, 2018.

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

RESNICK, Mitchel. **Jardim de infância para a vida toda**. Porto Alegre: Penso, 2017.

ROJO, Roxane. **Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola, 2012.

RÜSEN, Jörn. **Teoria da História: uma teoria da aprendizagem histórica**. Petrópolis: Vozes, 2017.

RÜSEN, Jörn. **Razão histórica**: teoria da História. Brasília: UNB, 2010

SCHMIDT, Maria Auxiliadora Moreira dos Santos. **O ensino de História e a construção da consciência histórica**. Curitiba: UFPR, 2020.

VYGOTSKY, Lev Semiónovich. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

VALENTE, José Armando. **Tecnologia e formação de professores: desafios e possibilidades**. Campinas: Mercado de Letras, 2020.

---

i Sobre os autores:

**Marcus Vinicius Cordeiro Sampaio** (<https://orcid.org/0000-0001-5001-1953>)

Graduado em Ciência da Computação e em Tecnologia em Design de Animação, com especialização em Design Gráfico e mestrado em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação. Atua nas áreas de Audiovisual e Computação Gráfica, com experiência em videodesign, cinema, televisão e produção de animações. Possui trajetória profissional como videografista e desenvolve atividades de consultoria e tutoria em animação 2D e 3D, broadcast design, motion graphics, videoarte e cenografia, integrando tecnologia, estética e processos educativos.

**Josemeire Machado Dias** (<https://orcid.org/0000-0002-8624-4641>)

Pós-doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino, Filosofia e História das Ciências - UFBA com projeto voltado para o estudo da Influência de Pierre Bourdieu na Produção Científica da Área de Design e a sua Interface com a Educação. Doutora em Educação e Contemporaneidade pelo Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da Universidade do Estado da Bahia - UNEB com pesquisa na área de desenvolvimento e avaliação de Jogos educacionais digitais. Mestre em Redes de Computadores com trabalho na área de Mineração Visual de dados. Especialista em Marketing pela UNIFACS. Especialista em Educação Digital pela UNEB. Licenciada em Educação Artística com ênfase em Artes Plásticas. Bacharel em Ciência da Computação. Professora Titular da Universidade do Estado da Bahia, Campus I - Salvador, nos cursos de graduação em Design e do Programa de Pós-Graduação Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação - GESTEC. Coordenadora do Grupo de pesquisas LUCIE - Lab. de Usabilidade, Cultura, Interfaces e Educação, vinculado ao Departamento de Ciências Exatas e da Terra,

---

colegiado de Design - UNEB e GESTEC. Atualmente é Coordenadora do Curso de Design da UNEB.

**Como citar este artigo:**

SAMPAIO, Marcus Vinicius Cordeiro; DIAS, Josemeire Machado. A produção de filmes de animação como recurso didático no ensino de história: experiências formativas com estudantes do ensino médio. **Revista Educação, Cultura e Sociedade**. vol. 15, n. 3, p. 1-11, 34<sup>a</sup> Edição, 2025. <https://periodicos.unemat.br/index.php/recs>.

**Revista Educação, Cultura e Sociedade** é uma publicação da Universidade do Estado de Mato Grosso, Brasil, iniciada em 2011 e avaliada pela CAPES.

**Indexadores:** DOAJ – REDIB – LATINDEX – LATINREV – DIADORIM –SUMARIOS.ORG – PERIÓDICOS CAPES – GOOGLE SCHOLAR