

STOP MOTION: ANIMAÇÃO EM VÍDEO COMO ESTRATÉGIA PARA DESPERTAR A CRIATIVIDADE EM CRIANÇAS E JOVENS

Stela Maris Enderli¹

Rúbia Beatriz Schwanke²

Fernanda Pasqualini³

Leonardo Lima Adamy da Silva⁴

Nicoli Bento Klawa⁵

Raphaël Marcelevitch Marloie⁶

Instituição: Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul -
UNIJUI

Modalidade: Relato de Extensão

Eixo Temático: Tecnologias da Informação e Comunicação.

1. Introdução: O projeto Comunicação, Tecnologia e Empreendedorismo é uma ação interdisciplinar, desenvolvida, desde o ano de 2008, por professores pesquisadores e extensionistas das áreas de Comunicação, Administração e Ciências Contábeis, em função da sua identidade multidisciplinar, está centrado em ações que abarcam os saberes dessas áreas de conhecimento. Ele propicia o aprendizado utilizando-se dos conhecimentos das áreas da Administração, Ciências Contábeis e Comunicação e suas tecnologias (TICs) com o intuito de melhorar a qualidade de vida dos públicos envolvidos com as atividades do projeto.

O foco do projeto é despertar nos jovens o interesse pelo seu crescimento pessoal e profissional, alinhando-se de acordo com as orientações da Agenda 2030/ ONU, enquadrando-se nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável número 4 - Educação de Qualidade, de número 8 - Trabalho Decente e Crescimento Econômico, e de número 10 - Redução das Desigualdades.

No período de 27 de setembro a 28 de outubro de 2024, o projeto participou, junto com os outros projetos de extensão da UNIJUI, das ações do “Ciência para Todos” (evento institucional) que aconteceu nos campus de Ijuí, Panambi e Santa Rosa. Para contribuir

¹ Professora da UNIJUI e coordenadora do Projeto de Extensão Comunicação, Tecnologia e Empreendedorismo, stelae@unijui.edu.br.

² Professora da UNIJUI e extensionista do Projeto de Extensão Comunicação, Tecnologia e empreendedorismo, rubia.s@unijui.edu.br.

³ Professora da UNIJUI e extensionista do Projeto de Extensão Comunicação, Tecnologia e Empreendedorismo, fernanda.pasqualini@unijui.edu.br.

⁴ Bolsista do Projeto e aluno do curso de Ciências Contábeis da UNIJUI, leonardo.silva@sou.unijui.edu.br.

⁵ Bolsista do Projeto e aluna do curso de Publicidade e Propaganda da UNIJUI, nicoli.klawa@sou.unijui.edu.br.

⁶ Bolsista do Projeto e aluno do curso de Administração da UNIJUI, raphael.marloie@sou.unijui.edu.br.



com estas ações o projeto Comunicação, Tecnologia e Empreendedorismo, desenvolveu a oficina de *Stop Motion* que teve por objeto propor aos estudantes uma técnica de animação em vídeo que consiste em fotografar objetos ou personagens quadro a quadro, criando a ilusão de movimento quando as imagens são exibidas em sequência. Justifica-se a escolha deste tema nas oficinas em função da técnica ser reconhecida como uma das primeiras formas de animação. O *Stop Motion* foi popularizado em filmes como *O Estranho Mundo de Jack* e *Fuga das Galinhas*, sendo amplamente utilizado no cinema e na educação por sua capacidade de estimular a criatividade e o planejamento visual.

2. Procedimentos Metodológicos: A proposta para esta atividade é envolver as três áreas do conhecimento: Administração, Ciências Contábeis e Comunicação com o objetivo de demonstrar aos participantes da oficina de que forma estas áreas se inter relacionam nas empresas e no mercado profissional, colaborando com a sua atuação nas comunidades. Além disso proporcionar aos participantes uma vivência diferenciada do trabalho em equipe. Este resumo expandido caracteriza-se como uma análise descritiva que, de acordo com Gil (2008, p. 28), “[...] têm como objetivo a descrição das características de determinada população. Podem ser elaboradas também com a finalidade de identificar possíveis relações entre variáveis”.

3. Resultados e Discussões O projeto Comunicação, Tecnologia e Empreendedorismo participou do Moeducitec 2024 e dos eventos do Ciência Para Todos com a oficina de *Stop Motion*. O recurso de *stop motion* é largamente utilizado tanto no mercado profissional quanto na educação, por ser uma forma simples de trabalhar com animação, estimulando a criatividade, a organização e roteirização das cenas, e o trabalho em grupo, bem como o uso das tecnologias de informação e comunicação na escola. Purves (2011) menciona que o *stop motion* é uma técnica de animação que cria a ilusão de movimento ao capturar uma série de imagens estáticas de objetos ou personagens, que são então reproduzidas em sequência. “Sem nunca aparecerem em cena, os animadores que usam stop-motion criam movimento na sucessão dos quadros, produzindo a ilusão de uma ação independente e contínua” (Purves, 2011, p. 18).

Para a realização da oficina foi utilizada a abordagem de *stop motion* com objetos que, de acordo com Purves (2011), faz uso de brinquedos, bonecos entre outros objetos inanimados, criando animações únicas e criativas. Para criar as animações, foram utilizados: um smartphone, barras de led para iluminação, fundos com diferentes cores de papéis para criar ambientes diversificados, bonecos, personagens e brinquedos em miniatura, e o aplicativo *Stop Motion Studio* na versão gratuita. As imagens foram captadas a partir do uso do aplicativo (é necessário manter o telefone sempre na mesma posição para realizar a captura de cada uma das imagens que irão compor o vídeo).

Para que a ideia seja transmitida com qualidade, é preciso detalhar o movimento o máximo possível. “Isso precisa de mais informações e mais quadros – normalmente mostrando os movimentos intermediários a uma velocidade em torno de 24 ou 25 quadros por segundo (fps, do inglês, *frames per second*)” (Purves, 2011, p. 20), ou seja, são necessárias 24 ou 25 fotografias para cada segundo de vídeo, para transmitir a sequência da animação com mais clareza e fidelidade de movimento.



O evento Moeducitec realizado na UNIJUI campus de Ijuí ocorreu no dia 27/09/2024 e participaram em torno de 50 estudantes. Ainda no campus de Ijuí, como parte do projeto “Ciência para Todos”, o evento aconteceu no parque de exposições Wanderley Burmann durante a realização da Expo Fest no dia 16/10/2024 e teve a participação de 150 alunos de diversas escolas do município. No dia 22/10/2024, integrando as atividades do projeto “Ciência para todos”, as atividades aconteceram no campus Santa Rosa e neste momento obteve-se maior participação de estudantes (em torno de duzentos realizaram a oficina de *stop motion*). Finalizando os eventos, foi realizada a oficina no campus da UNIJUI em Panambi no dia 28/10/2024, quando participaram cento e cinquenta estudantes (figura 1).

Figura 1: Oficinas realizadas em 2024



Fonte: Arquivo do projeto (2024)

Os estudantes e professores que participaram das atividades se divertiram na realização das animações. A criatividade foi o ponto alto na criação dos vídeos e diferentes histórias foram contadas a partir da sequência de imagens capturadas com o uso do celular. Ao final da oficina, tanto estudantes quanto professores manifestaram opiniões favoráveis ao uso do recurso de *stop motion* em atividades e trabalhos escolares, por estimular a criatividade, a organização e o trabalho em equipe. É uma maneira de utilizar diferentes recursos tecnológicos a favor da educação.

4. Conclusão: Existem diversos recursos que podem ser utilizados em prol da educação. Dentre esses recursos, as tecnologias de informação e comunicação são grandes aliadas para auxiliar professores e estudantes a explorarem outros formatos e linguagens para materializar o conhecimento e estimular o aprendizado. O uso do vídeo de animação a partir da técnica de *stop motion* é um recurso que confere liberdade ao estudante na elaboração do roteiro, proporciona o uso da criatividade, estimula o trabalho em equipe, e possibilita o emprego da tecnologia como recurso para a gravação e edição da atividade desenvolvida. Além disso, se apresenta como uma interação divertida e muito produtiva, apresentando resultados positivos e inéditos. De acordo com os estudantes e professores que participaram da oficina, é uma experiência única, divertida e inovadora que, ao ser utilizada nas atividades escolares, agrega conhecimento e estimula a criatividade.

5. Referências

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**, 7ª edição. Rio de Janeiro: Atlas, 2019. E-book. p.26. ISBN 9788597020991. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788597020991/>. Acesso em: 30 ago. 2025.

PURVES, Barry. Stop-motion. (Animação básica). Porto Alegre: Bookman, 2011. E-book. p.18. ISBN 9788577809066. Disponível em:

<https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788577809066/>. Acesso em: 31 ago. 2025.