

STOP MOTION: A IMAGINAÇÃO EM “JOGO”

Ceila Teresinha Bitencourt de Bittencourt¹

ceilabbittencourt@gmail.com

Cíntia Medineira Bitencourt de Lima²

cmbdelima@gmail.com

Taciano Cardoso Bitencourt³

tacianobittencourt@gmail.com

Resumo

O presente artigo se propõe trazer um relato sobre a experiência de crianças de 08 e 09 anos de idade de uma escola municipal de Santa Maria/RS diante da proposta de criar uma animação em *Stop Motion*, tendo como referencial os jogos digitais. Objetiva-se possibilitar as crianças serem sujeitos ativos de seu processo criador, principalmente, ao se envolver em todas as etapas de produção da animação. A metodologia do projeto tem abordagem qualitativa e envolveu diversas atividades, desde contextualização do assunto abordado, contato com jogos digitais para crianças, até mesmo, com livros sem texto de Eva Furnari. Utilizaram-se palavras geradoras para criar, colaborativamente, uma narrativa infantil em busca de elementos para o roteiro e regras do próprio jogo imaginativo envolvido na animação. Finalizou-se com a apresentação da animação e de todos os trabalhos envolvidos, bem como a avaliação conjunta com as crianças da experiência vivenciada.

Palavras-chaves: Animação; *Stop Motion*; Jogos Digitais; Narrativas Infantis.

¹ Bacharel e Licenciada em Artes Visuais pela UFSM; Membro do Grupo de Pesquisa Arte e Design/ UFSM e educanda do curso de especialização EAD Cinema e Linguagens Audiovisuais pela Universidade Estácio de Sá/SP.

² Bacharel e Licenciada em Artes Visuais pela UFSM, Especialização EAD ARTEDUCA/UnB - Brasília e Membro do Grupo de Pesquisa Arte e Design/UFSM.

³ Bacharel em Artes Visuais pela UFSM e educando do curso de especialização EAD Cinema e Linguagens Audiovisuais pela Universidade Estácio de Sá/SP.