

## **STOP MOTION: A IMAGINAÇÃO EM “JOGO”**

Ceila Teresinha Bitencourt de Bittencourt<sup>1</sup>

[ceilabbittencourt@gmail.com](mailto:ceilabbittencourt@gmail.com)

Cíntia Medineira Bitencourt de Lima<sup>2</sup>

[cmbdelima@gmail.com](mailto:cmbdelima@gmail.com)

Taciano Cardoso Bittencourt<sup>3</sup>

[tacianobittencourt@gmail.com](mailto: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.

---

<sup>1</sup> 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.

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

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