

## **NARRATIVAS DIGITAIS POR MEIO DA FERRAMENTA *STOP MOTION*: UMA PROPOSTA SIGNIFICATIVA DE APRENDIZAGEM**

*Paula Jucá de Sousa* (IFTO)

[paulajuca@ifto.edu.br](mailto:paulajuca@ifto.edu.br)

*Fernando Morais Rodrigues* (IFTO)

[fernandomorais@ifto.edu.br](mailto:fernandomorais@ifto.edu.br)

*Mirian Nichida* (IFTO)

[miriannichida@ifto.edu.br](mailto:miriannichida@ifto.edu.br)

Neste século, nos é apresentado uma variação muito grande de instrumentos: são novas ferramentas que estão permitindo mudanças na sociedade, que oferecem novas formas de conhecer, fazer e talvez criar. As novas tecnologias de informação são parte da cultura tecnológica que nos rodeia e seu grande impacto em todas as áreas de nossas vidas faz com que seja cada vez mais difícil sem eles para se comunicar, interagir e nos relacionarmos. Sendo assim, a aplicação das tecnologias na educação se converte em ferramentas capazes de transformar o processo de ensino/aprendizagem. Pensando nestas possibilidades é que foi desenvolvido o projeto interdisciplinar de produção de narrativas. O público alvo participante foi alunos de 2ª série de Nível Médio Integrado em Informática, Meio Ambiente e Agroindústria do Instituto Federal do Tocantins – *campus* Paraíso do Tocantins. Neste sentido, o aporte teórico utilizado para fundamentar essa pesquisa é baseado em autores como: Silva (2007), Santos (2015), Souza (2015), Barbosa (2013), dentre outros. O trabalho resultou na produção de 22 animações. Ao final, percebemos que essa técnica de animação por meio da ferramenta *Stop Motion* no ensino como ferramenta pedagógica é capaz de suscitar a reflexão dos sujeitos sobre conteúdos explorados e estimular sua criatividade, pois requer estudo, planejamento e ação para que a animação seja construída.

Palavras-chave:

Aprendizagem. Interdisciplinaridade. Tecnologias.