

Divania Luiza Rodrigues
Wanessa Gorri de Oliveira
Organização



Cinema e Educação :

Diálogos vívidos na formação humana



ACADÊMICA
Editorial

Divania Luiza Rodrigues
Wanessa Gorri de Oliveira
Organização

CINEMA E EDUCAÇÃO: **diálogos vívidos na formação humana**



ACADÊMICA
Editorial

2022

Conselho Editorial

Dr. Clívio Pimentel Júnior - UFOB (BA)

Dra. Edméa Santos - UFRRJ (RJ)

Dr. Valdriano Ferreira do Nascimento - UECE (CE)

Dr^a. Ana Lúcia Gomes da Silva - UNEB (BA)

Dr^a. Eliana de Souza Alencar Marques - UFPI (PI)

Dr. Francisco Antonio Machado Araujo – UFDPAr (PI)

Dr^a. Marta Gouveia de Oliveira Rovai – UNIFAL (MG)

Dr. Raimundo Dutra de Araujo – UESPI (PI)

Dr. Raimundo Nonato Moura Oliveira - UEMA (MA)

Dra. Antonia Almeida Silva - UEFS (BA)

CINEMA E EDUCAÇÃO:

diálogos vívidos na formação humana

© Divania Luiza Rodrigues - Wanessa Gorri de Oliveira

1^a edição: 2022

Editoração

Acadêmica Editorial

Diagramação

Marcus Vinicius Machado Ramos

Capa

Marcus Vinicius Machado Ramos

Ficha Catalográfica elaborada de acordo com os padrões estabelecidos no
Código de Catalogação Anglo – Americano (AACR2)

C574 Cinema e educação [recurso eletrônico]: diálogos vívidos na formação humana / Divania Luiza Rodrigues, Wanessa Gorri de Oliveira, organizadoras. – Parnaíba, PI: Acadêmica Editorial, 2022.
E-book.

ISBN: 978-65-5999-027-6

1. Educação e cinema. 2. Recurso didático. 3. Processo educativo.
I. Rodrigues, Divania Luiza. II. Oliveira, Wanessa Gorri de. III. Título.

CDD: 371.3

Bibliotecária Responsável:
Nayla Kedma de Carvalho Santos – CRB 3^a Região/1188

DOI: 10.29327/556201

Link de acesso: <https://doi.org/10.29327/556201>

ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS PARA CONSTRUÇÃO DE FILMES EM STOP MOTION POR IDOSOS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Bruna Kin Slodkowski
Leticia Rocha Machado
Patricia Alejandra Behar
DOI: 10.29327/556201.1-3

Introdução

O presente relato de experiência tem como objetivo identificar estratégias pedagógicas para a construção de filmes em *Stop Motion* por idosos. No cenário brasileiro os dados demográficos vêm se modificando em função do aumento de pessoas mais velhas. De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (2020), a partir de 2025, o Brasil será o sexto país do mundo com maior número de idosos na sua população. Logo, observa-se um desafio associado a este processo de aumento da longevidade: a manutenção da qualidade de vida frente à diminuição da independência. O envelhecimento ativo ultrapassa a concepção de bem-estar como ausência de doenças, pois os idosos buscam se adaptar às mudanças para se manter ativos (ANTUNES, 2015; OSÓRIO *et al.*, 2007). Nesse viés, uma parcela de seniores¹ demonstram interesse em dar continuidade em sua aprendizagem, principalmente sobre temas atuais como as tecnologias digitais (TD)². Portanto, a pesquisa surgiu a partir desse interesse acerca da produção de conteúdos autorais no formato audiovisual, especificamente pelos idosos que já participaram de cursos na Unidade de Inclusão Digital de Idosos (UNIDI) da Universidade Federal do Rio

1 Conforme o dicionário on-line Michaelis a etimologia do termo seniores têm origem latina e pode ser utilizada como sinônimo de idoso. Em relação terminologia no singular é adequado o uso de sênior. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=s%C3%AAnior>. Acesso em: 03 abril 2021.

2 Tecnologia digital (TD) é definida como um processo de digitalização da informação, isto é, transformação digital de sinais em um código binário, ou também chamado de bits, resultantes da combinação dos dígitos 0 e 1. Este processo permitiu que diversas quantidades de informações sejam compactadas em dispositivos de armazenamento, como smartphones e tablets, que podem ser transportados com facilidade. Disponível em: <https://www.encyclopedia.com/history/dictionaries-thesauruses-pictures-and-pressreleases/digital-technology>. Acesso em: 19 jul. 2021.



Grande do Sul (UFRGS). A UNIDI oferta cursos e realiza pesquisas desde 2009, contemplando mais de 200 idosos, sendo possível verificar os interesses dos participantes em aprender sobre as TD.

Os cursos de inclusão digital de idosos constituem-se como uma possibilidade para o aprendizado dessas tecnologias e, sobretudo, para promover a inserção nesse contexto digitalmente ativo. Machado et al. (2020) explicitam que a inclusão digital pode se apresentar como uma possibilidade de aprendizagem para os mais velhos e exploração da criatividade. Além disso, as pesquisadoras destacam que a inclusão digital também pode propiciar o desenvolvimento da autoria digital de idosos na produção de vídeos.

Já a técnica de *Stop Motion* foi selecionada por ser uma possibilidade de instigar a Autoria Digital do sênior através de reflexões e expressões criativas. Para tanto, a metodologia é de abordagem qualitativa, de natureza aplicada, sendo exploratória do tipo estudo de caso. Na criação de filmes existem diferentes técnicas que podem ser utilizadas, desde documentários, jornalismo, novelas, *Stop Motion* etc. O *Stop Motion* caracteriza-se por ser uma técnica de animação que usa uma sequência de fotos de um ponto, geralmente de um objeto inanimado, sofrendo mudanças leves de lugar para gerar movimento. É versátil no modo de fazer as animações possibilitando a reflexão e contação de histórias de vida de modo artesanal e criativo (RODRIGUES, 2019).

Portanto, o *Stop Motion* é um formato que pode instigar a Autoria Digital de idosos e, assim, oportunizar que se sintam incluídos na sociedade digital por construírem competências digitais necessárias para atuar neste meio. No entanto, é necessário desenvolver estratégias pedagógicas condizentes e que propiciem a autoria desse público.

A definição de estratégias pedagógicas (EP) utilizada será de Amaral (2017), Barvinski (2020) e Behar et al (2019) que consideram as EP um conjunto de ações, técnicas, métodos e recursos que mobilizados, com base em uma teoria educacional, pode auxiliar na construção de práticas pedagógicas condizentes com o perfil do público.

Assim, considerando a produção de filmes em *Stop Motion* por idosos, a educação pode fomentar a qualidade de vida, por meio de criações autorais, que despertem o interesse, estimulem a criatividade e oportunizem a construção de novos conhecimentos. Desta forma, o estudo apresenta na seção “Filme em *Stop Motion*: autoria e idosos” as potencialidades e fragilidades na criação autoral em *Stop Motion* por este público. Já na seção “Metodologia” são explicitadas as técnicas e instrumentos para coleta e análise dos dados desta pesquisa,



seguindo da seção “Resultados do relato de experiência” com as principais evidências encontradas na trajetória. Por fim, na seção “Considerações finais” são apresentadas as conclusões do estudo.

Filmes em *Stop Motion*: a autoria e os idosos

A ampliação no acesso às tecnologias digitais trouxe significativas transformações tecnológicas acerca da configuração de um perfil societário ativo. No entanto, nota-se que elas possibilitaram uma aproximação entre as pessoas e foram utilizadas para comunicação, entretenimento e também nos processos de ensino e aprendizagem. Nesse viés, uma plataforma que conecta e possibilita trocas de vivências, aprendizagens é o *YouTube*³ no qual os idosos também são criadores de conteúdos digitais, isto é, *YouTubers*, abordando vários assuntos como beleza, relacionamentos, deficiências e entre outros. Allocca (2019) afirma que o *YouTube* oportuniza a criatividade no qual o importante não é o conteúdo em si, mas principalmente, o protagonismo das pessoas.

No entanto, para que a audiência se mantenha alta nos canais do *YouTube*, muitas técnicas são utilizadas, não apenas narrativas, mas documentários, jornalismo, telenovela, paródia e, também, o *Stop Motion*. O filme em *Stop Motion* é entendido como uma linguagem que propicia ao estudante expressar seus pensamentos, sentimentos, leitura de mundo com o objetivo de contar uma história e envolver o espectador. Em vista disso, a produção de filmes em *Stop Motion* pode ser uma possibilidade de instigar Autoria Digital de idosos em um processo que pode oportunizar reflexões, uma forma criativa de expressão e de autonomia.

Na animação em *Stop Motion* se utiliza três etapas: pré-produção, produção e pós-produção. Na pré-produção é criado o roteiro e/ou *storyboard* do filme. Em seguida, na produção ocorre a construção das cenas o que requer a criação dos personagens, cenários e realizar a sequência de fotos. Por último, a pós-produção, é o momento da edição no qual as fotos são colocadas em um *software* ou aplicativo para gerar o movimento, basicamente, é o momento de “dar vida” aos personagens. Em suma, a técnica caracteriza-se por utilizar uma sequência de fotos de um ponto, geralmente de um objeto inanimado, sofrendo mudanças leves de lugar para gerar movimento. Nessa perspectiva, Simão (2012, p.9) conceitua a animação em *Stop Motion* como “[...] a arte em movimento, a expressão criativa e dinâmica de um universo próprio gerando vida através da ilusão, ela nos leva pra um outro mundo no qual os sonhos se tornam realidade”.

3 Disponível em: <https://www.youtube.com/>



No contexto educacional, o *Stop Motion* ultrapassa a ilustração e atua como “[...] estimulador da criatividade, da interação, e da construção do próprio saber, envolvendo a realização de um trabalho autoral de animação por parte dos estudantes (RODRIGUES 2019, p.266)”. Dessa forma, caracteriza-se por ser uma ferramenta pedagógica capaz de instigar a criatividade, desenvolver a autonomia e capacidade de raciocínio crítico dos alunos (RODRIGUES, 2018).

Portanto, uma das possibilidades para os idosos iniciarem o uso das TD e a criação de filmes em *Stop Motion* é frequentando cursos de inclusão digital, pois a educação, aliada às tecnologias digitais, pode ser uma possibilidade de aprimorar a qualidade de vida (MACHADO, 2019). Para os idosos, a qualidade de vida está relacionada com a manutenção da autonomia que proporciona a preservação das habilidades cognitivas e estimula o desenvolvimento da saúde física, mental e o aumento do vínculo social dos idosos (VELHO, HERÉDIA, 2020; LEITE, KANIKADAN, 2018).

Nesse sentido, acredita-se que o *Stop Motion* propicia uma aprendizagem com autoria na qual pressupõe um sistema centrado no estudante e alinhado com pedagogias participativas autorais (DEMO, 2015). Santos (2018) elucida a relevância para os estudantes da inversão do papel de espectador para narrador que produz uma história com uma câmera, visto que oportuniza em alguma medida, conhecer como as histórias são feitas nessa linguagem. A criação de filmes em *Stop Motion*, pode ser uma ferramenta pedagógica ou estratégia para promover a aprendizagem significativa (RODRIGUES, 2018; RODRIGUES, 2019; PAULA *et al.*, 2017). Desta forma, o *Stop Motion* pode ser uma excelente prática pedagógica para ser desenvolvido em cursos de inclusão digital, sendo necessário criar estratégias adequadas para tal perspectiva. As EP podem ser definidas como “[...] ações e as formas para se alcançar uma finalidade voltada à educação” (AMARAL, 2017, p.12-13).

Logo, neste estudo, o uso desta técnica se caracteriza como uma ferramenta e estratégia pedagógica para a construção da competência de autoria digital e, por isso, pode possibilitar a inclusão digital dos seniores.

Metodologia

A metodologia caracteriza-se como qualitativa, de natureza aplicada, sendo exploratória do tipo estudo de caso. A pesquisa qualitativa, oportuniza que se empoderem os sujeitos para compartilharem suas experiências e histórias (CRESWELL, 2014). Nessa perspectiva, escolheu-se este tipo de abordagem, visto que envolve o aprofundamento a partir das experiências tecnológicas do público-alvo.



O estudo de caso visa realizar uma investigação capaz de ser abrangente em um contexto da vida real, permitindo buscar com profundidade as singularidades dentro do grupo (YIN, 2015). O relato de experiência foi realizado com alunos idosos em um curso à distância ofertado gratuitamente, em 2021, pela UNIDI da UFRGS. Nesse sentido, o público-alvo deveria atender os seguintes critérios para participação da pesquisa: a) Ter idade igual ou superior a 60 anos (Estatuto do Idoso); b) Ser alfabetizado; c) Possuir conhecimento básico de informática; d) Dispor de acesso a um *smartphone/tablet* ou computador/notebook com câmera e Internet; e) Assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE); f) Assinar o Termo de Autorização de uso de Imagem e Voz do Curso CineSênior.

Em função das aulas serem realizadas a distância devido à pandemia do COVID-19 foi necessário a gravação para disponibilizar o acesso aos alunos que não puderam assistir ou desejarem rever a aula. A pesquisa foi estruturada em 3 etapas no qual utilizou-se, no decorrer do processo, diferentes instrumentos para coleta de dados.

Etapa 1– Planejamento Estratégias Pedagógicas

Para a realização desta etapa utilizou-se o conceito de estratégia pedagógica apresentado por Behar (2019) e Barvinski (2020) que considera ações que o professor aplica para desenvolver sua prática pedagógica. Assim, para iniciar a construção das EP considerou-se os elementos definidos por Barvinski (2020) que cita:

- Indicar os recursos que podem ser usados para executar a ação.
- Usar linguagem direta tendo como sujeito o professor.

As EP foram delineadas de forma textual e apontados estes elementos citados, sendo elencados em cada temática de aula, conforme planejamento realizado na próxima etapa.

Etapa 2–Curso CineSênior

Essa etapa foi desenvolvida no período de 2021/1 em um curso de inclusão digital para idosos com intuito de coletar dados para pesquisa. O objetivo do curso CineSênior foi proporcionar subsídios para idosos construírem um filme em *Stop Motion*. Nesse sentido, os conteúdos foram organizados de modo a atingir esse objetivo, para tanto foi necessário introduzir a técnica de *Stop Motion*, construção de roteiro e exploração da técnica a partir de atividades práticas



a distância tendo em vista a Pandemia do COVID-19. Para tanto, foi utilizado o ambiente virtual de aprendizagem Rede Cooperativa de Aprendizagem (ROODA)⁴ e os conteúdos das aulas publicados em uma página na internet, disponível⁵.

O curso foi planejado com 36 aulas, ou seja, totalizando 108 horas na modalidade a distância, sendo divididos em dois módulos com 54h cada. Dessa forma, foram organizadas duas turmas a fim de acompanhar com mais qualidade os alunos visando um ensino personalizado. Em relação aos encontros síncronos, ocorreram através da plataforma Google Meet⁶ com duração de 1h. A sala era aberta 30 minutos antes do horário marcado para que os participantes pudessem testar as ferramentas de microfone, vídeo e também socializar com os colegas. Quanto à comunicação foi utilizado o AVA ROODA e criado grupos de WhatsApp⁷ para cada turma. Em síntese, os recursos utilizados no curso foram: os citados acima, Aplicativo InShot e câmera fotográfica do smartphone.

Etapa 3– Coleta e análise dos dados

Esta etapa foi realizada conjuntamente com a anterior e utilizou-se como instrumentos de coleta de dados um conjunto de fontes com foco no público-alvo. De acordo com Yin (2015), para realizar esse procedimento para o estudo de caso, é possível optar por um conjunto de fontes de evidências ao longo das etapas, dentre elas documentos, registros em arquivo, entrevistas, observações diretas e participantes. Assim, os instrumentos utilizados para a coleta de dados com o público idoso no estudo foram dois.

O primeiro instrumento foi o questionário. Conforme Marconi e Lakatos (2010) ele é constituído por uma série de perguntas que necessitam ser respondidas por escrito e sem a presença do pesquisador. O questionário utilizado para coleta de dados configura-se como semi aberto, porque contém um misto de questões abertas e fechadas, ou seja, as respostas são definidas em meio a alternativas objetivas, previamente estabelecidas pelas pesquisadoras.

A observação participante oportunizou a realização destas observações ao longo do processo de ensino e aprendizagem e, a partir dos registros feitos em *Google Docs*, auxiliaram as pesquisadoras a complementar as análises a respeito das EP para criação de filmes em *Stop Motion* pelos idosos

4 Disponível no endereço <<https://ead.ufrgs.br/rooda/>>.

5 Disponível em: <http://ead.ufrgs.br/rooda>

6 Disponível em:<<http://meet.google.com/>>.

7 Disponível em:<<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whatsapp&view=sales&hl=pt>>.



Os dados foram considerados ao longo do estudo por meio da análise de conteúdo. Para Moraes (1999) a análise qualitativa trata-se de uma interpretação pessoal por parte do pesquisador relacionado à percepção que este tem dos dados. Segundo o autor (1999) na abordagem qualitativa esta análise deve seguir cinco etapas: 1) Preparar: os dados são destacados para atender ao propósito da pesquisa a fim de auxilia nas categorizações seguintes; 2) Unitarizar: os dados destacados são relidos e reorganizados conforme as unidades de análise; 3) Categorizar: os dados são ordenados por meio das suas semelhanças e propósitos de constitui um conjunto de categorias; 4) Descrever: é elaborado uma síntese para cada uma das categorias da etapa 3 para descrever os significados e as inferências; 5) Interpretar: os dados são interpretados com associações através da perspectiva teórica adaptada à investigação, buscando responder à questão de pesquisa.

Assim, a seguir são apresentados os resultados da pesquisa, bem como sua análise.

Resultados do relato de experiência

O presente relato de experiência teve como objetivo identificar estratégias pedagógicas para a construção de filmes em Stop Motion por idosos no curso CineSênior. Assim, o público-alvo foram 34 idosos com média de idade de 67,54 anos. Os participantes na sua maioria eram do gênero feminino (82,35%, n=28) e 17,65% (n=6) do masculino. A escolaridade predominante era Ensino Superior (44,1%), Ensino Médio (26,5%), Pós-Graduação (8,8%), Ensino Superior incompleto (8,8%), Doutorado 5,9%, Mestrado (2,9%) e Técnica Contábil (2,9%). Cabe destacar que os relatos dos idosos serão identificados pela letra "I", seguido de numeral corresponde com a sua identificação.

Já em relação às estratégias pedagógicas para a construção de filmes em *Stop Motion*, foram desenvolvidas 115, conforme o quadro 1 apresenta a seguir. Cada aula foi planejada para utilizar diferentes EP que pudessem apoiar o processo, sendo necessário uma constante autoavaliação sobre as estratégias aplicadas.



Quadro 1-Estratégias Pedagógicas do curso CineSênior.

Aula	Conteúdo	Estratégias Pedagógicas
1	Apresentação do ROODA	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilização do <i>Google Meet</i> para a aula síncrona ● Disponibilização de momento para convívio social virtual ● Apresentação do AVA ROODA e das funcionalidades que seriam utilizadas no curso pela professora ● Utilização de tutorial do AVA ROODA ● Atualização dos dados pessoais dos participantes no AVA ● Apresentação da página da aula com as atividades e conteúdos: https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/p%C3%A1gina-inicial ● Gravação das aulas
2	Bem-vind@ ao curso CineSênior	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilização do <i>Google Meet</i> para a aula síncrona ● Disponibilização de momento para convívio social virtual ● Utilização da página da aula com as atividades e conteúdos: https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/p%C3%A1gina-inicial ● Participação dos idosos no fórum sobre Cinema e qualidade de vida ● Gravação das aulas
3	Cinema, que história é essa?	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilização do <i>Google Meet</i> para a aula síncrona ● Disponibilização de momento para convívio social virtual ● Apresentação em <i>Power Point</i> sobre a temática pela professora ● Utilização da página da aula com as atividades e conteúdos: https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/p%C3%A1gina-inicial ● Utilização do Webfólio para os idosos compartilharem filmes em <i>Stop Motion</i> que chamaram a sua atenção ● Gravação das aulas
4	<i>Stop Motion</i> que técnica é essa?	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilização do <i>Google Meet</i> para a aula síncrona ● Disponibilização de momento para convívio social virtual ● Apresentação em <i>Power Point</i> sobre a temática pela professora ● Utilização da página da aula com as atividades e conteúdos: https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/p%C3%A1gina-inicial ● Utilização do Webfólio para os idosos compartilharem fotos e seus gêneros cinematográficos ● Gravação das aulas
5	Conversa sobre gêneros de filmes	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilização do <i>Google Meet</i> para a aula síncrona ● Disponibilização de momento para convívio social virtual ● Apresentação em <i>Power Point</i> sobre a temática pela professora ● Utilização da página da aula com as atividades e conteúdos: https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/p%C3%A1gina-inicial ● Construção da representação sobre o que seria <i>Stop Motion</i> para os idosos e envio para o Webfólio. ● Participação do fórum pelos idosos sobre as primeiras ideias de filmes em <i>Stop Motion</i> que desejam desenvolver ● Gravação das aulas
6	Elementos importantes de um filme	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilização do <i>Google Meet</i> para a aula síncrona ● Disponibilização de momento para convívio social virtual ● Apresentação em <i>Power Point</i> sobre a temática pela professora ● Utilização da página da aula com as atividades e conteúdos:



		<p>https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/p%C3%A1gina-inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participação do Diário de Bordo registrando a ideia de filme em <i>Stop Motion</i> e possível título. • Gravação das aulas
7	Construindo um roteiro de filme em <i>Stop Motion</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização do <i>Google Meet</i> para a aula síncrona • Disponibilização de momento para convívio social virtual • Apresentação em <i>Power Point</i> sobre a temática pela professora • Utilização da página da aula com as atividades e conteúdos: https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/p%C3%A1gina-inicial • Construção do roteiro pelos idosos em <i>storyboard</i>, a partir do modelo, do filme planejado e postagem no Webfólio • Participação do fórum de dúvidas (opcional para os idosos) • Gravação das aulas
8	Plantão de dúvidas sobre o roteiro	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização do <i>Google Meet</i> para o plantão de dúvidas • Esta aula foi marcada por horários individualizados com a professora e tutora de cada participante, sendo um momento livre para os alunos sanarem suas dúvidas. Cada idoso teve 15 minutos para sanar as dúvidas
9	Finalizando o storyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização do <i>Google Meet</i> para a aula síncrona • Disponibilização de momento para convívio social virtual • Apresentação em <i>Power Point</i> sobre a temática pela professora • Utilização da página da aula com as atividades e conteúdos: https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/p%C3%A1gina-inicial • Participação dos idosos no Diário de Bordo com as dificuldades e potencialidades em escrever um roteiro para o filme • Finalização do roteiro e postagem no Webfólio pelos idosos • Gravação das aulas
10	Construindo cenários	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização do <i>Google Meet</i> para a aula síncrona • Disponibilização de momento para convívio social virtual • Apresentação em <i>Power Point</i> sobre a temática pela professora • Utilização da página da aula com as atividades e conteúdos: https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/p%C3%A1gina-inicial • Participação dos idosos no Diário de Bordo sobre a experiência de construir um cenário sobre o filme em <i>Stop Motion</i> • Construção do cenário em <i>Stop Motion</i> pelos idosos e postagem da foto no webfólio • Gravação das aulas
11	Criando personagens	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização do <i>Google Meet</i> para a aula síncrona • Disponibilização de momento para convívio social virtual • Apresentação em <i>Power Point</i> sobre a temática pela professora • Utilização da página da aula com as atividades e conteúdos: https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/p%C3%A1gina-inicial • Participação dos idosos no Diário de Bordo sobre a experiência de construir personagens para o filme em <i>Stop Motion</i> • Construção dos personagens pelos idosos e postagem das fotos no webfólio • Gravação das aulas



12	Apresentação dos cenários e personagens	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização do <i>Google Meet</i> para a aula síncrona • Disponibilização de momento para convívio social virtual • Utilização da página da aula com as atividades e conteúdos: https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/p%C3%A1gina-inicial • Finalização dos personagens pelos idosos e postagem no webfólio • Participação do fórum pelos idosos para socializar o processo de criação dos personagens dos filmes em <i>Stop Motion</i> • Gravação das aulas
13	Exercitando o olhar	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização do <i>Google Meet</i> para a aula síncrona • Disponibilização de momento para convívio social virtual • Apresentação em <i>Power Point</i> sobre a temática pela professora • Utilização da página da aula com as atividades e conteúdos: https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/p%C3%A1gina-inicial • Criação de um tripé com materiais recicláveis em aula • Finalização dos personagens e cenário pelos idosos e postagem no Webfólio • Gravação das aulas
14	Experimentando a técnica de <i>Stop Motion</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização do <i>Google Meet</i> para a aula síncrona • Disponibilização de momento para convívio social virtual • Apresentação em <i>Power Point</i> sobre a temática pela professora • Utilização da página da aula com as atividades e conteúdos: https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/p%C3%A1gina-inicial • Realização das fotos de um dos cenários e personagens desenvolvidos • Construção do <i>Stop Motion</i> pelos idosos e postagem das fotos no Webfólio • Gravação das aulas
15	Aprendendo edição com <i>InShot</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização do <i>Google Meet</i> para a aula síncrona • Disponibilização de momento para convívio social virtual • Apresentação do aplicativo <i>InShot</i> pela professora • Utilização da página da aula com as atividades e conteúdos: https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/p%C3%A1gina-inicial • Participação do fórum de dúvidas sobre o <i>InShot</i> (opcional) • Continuação das fotos do cenário e personagens pelos idosos • Gravação das aulas
16	Editando minha cena de <i>Stop Motion</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização do <i>Google Meet</i> para a aula síncrona • Disponibilização de momento para convívio social virtual • Apresentação do aplicativo <i>InShot</i> pela professora • Utilização da página da aula com as atividades e conteúdos: https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/p%C3%A1gina-inicial • Edição das fotos no <i>InShot</i> pelos idosos • Participação do fórum de dúvidas sobre o <i>InShot</i> (opcional) • Gravação das aulas
17	Plantão de dúvidas edição	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização do <i>Google Meet</i> para o plantão de dúvidas • Esta aula foi marcada por horários individualizados com a professora e tutora de cada participante, sendo um momento livre para os alunos sanarem suas dúvidas. Cada idoso teve 15 minutos para sanar as dúvidas



18	3,2,1... CineSênior	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização do <i>Google Meet</i> para a aula síncrona • Disponibilização de momento para convívio social virtual • Utilização da página da aula com as atividades e conteúdos: https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/p%C3%A1gina-inicial • Apresentação dos idosos das cenas produzidas em <i>Stop Motion</i> • Utilização pelos idosos do Diário de Bordo para relatar a experiência de construir uma cena para o filme em <i>Stop Motion</i> • Gravação das aulas
19	3,2,1... CineSênior	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização do <i>Google Meet</i> para a aula síncrona • Disponibilização de momento para convívio social virtual • Utilização da página da aula com as atividades e conteúdos: https://sites.google.com/view/cineseniormodulo1/p%C3%A1gina-inicial • Apresentação dos idosos das cenas produzidas em <i>Stop Motion</i> • Utilização pelos idosos do Diário de Bordo para relatar a experiência de construir uma cena para o filme em <i>Stop Motion</i> • Gravação das aulas

Fonte: as autoras (2021).

Cabe salientar que muitas estratégias pedagógicas acabaram se repetindo, como o uso do *Google Meet* como plataforma de comunicação das aulas síncronas, uso do RODA, página das atividades e matérias do curso disponibilizados. Além disso, algumas funcionalidades, como fórum, diário de bordo e Webfólio, se mostraram mais interessantes por possibilitar que os idosos pudessem compartilhar suas impressões e conteúdos desenvolvidos. Também é importante destacar que os participantes já possuíam conhecimentos sobre o uso de muitas TD por já estarem participando de outras atividades na UNIDI, mas a de construção de filmes em *Stop Motion* foi a primeira vez para todos.

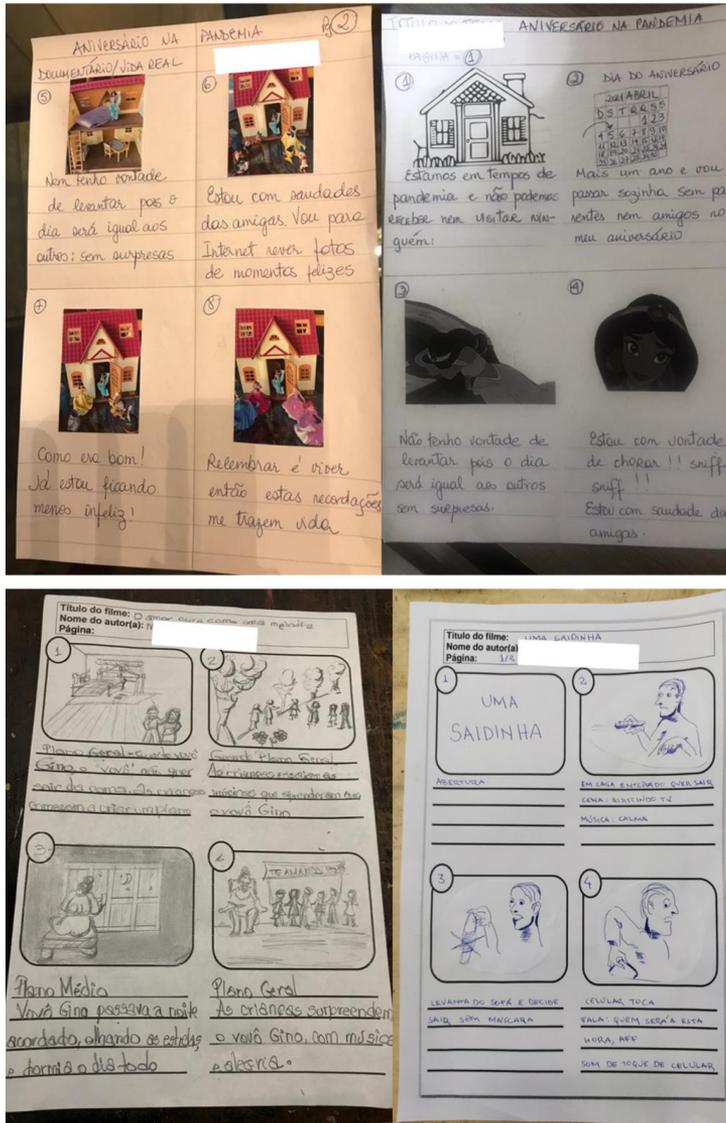
Assim sendo, estão sendo produzidos 34 filmes a respeito da qualidade de vida na pandemia. As temáticas desses filmes, bem como suas motivações, podem ser acessados no link https://drive.google.com/file/d/17SmlUeuyrQ_ZdSo2IHp2LWSpuMr-uxCu/view?usp=sharing. No curso CineSênior foi possível também observar que os estúdios utilizados para criação dos cenários pelos idosos foram as salas de casa, os jardins, as mesas dos escritórios e entre outros espaços domésticos, conforme disponíveis no link https://www.canva.com/design/DAEsV78TCNQ/kyRRWog_GUvUxU2fq6alxA/watch?utm_content=DAEsV78TCNQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

Nesse viés, a partir da aplicação das estratégias pedagógicas, pode-se perceber limitações quanto à utilização do modelo de roteiro em *storyboard*, pois muitos alunos se sentiram inseguros em desenhar as cenas. Assim, essa EP foi adaptada ao longo do curso no sentido de permitir que fizessem ajustes nas dimensões dos quadros e espaçamento das linhas para escrita, utilizassem



documento de texto para criar seu *storyboard* e colagens ao invés de desenhos para representar a ação. Também foi incentivado que desenhassem do modo que sabiam, porque o importante não é a qualidade técnica do desenho, mas sim compreender o que ocorre de ação na cena, conforme pode ser observado na figura 1.

Figura 1-Roteiro com desenhos e colagens feitos pelos idosos



Fonte: acervo do curso CineSênior (2021). Cabe destacar que as imagens foram fotografadas pelos próprios idosos e enviadas à professora para manter o distanciamento social.



Já as EP relacionadas com a gravação das aulas se mostraram mais interessantes para os idosos, a partir da observação participante realizada, pois possibilitou que pudessem rever a aula e acompanhar junto com o tutorial os passos necessários para a produção da cena do filme⁸. Ademais, o plantão de dúvidas, no formato de atendimento individualizado, foi apontado como fundamental para o processo. Logo, após a aplicação das EP foi possível realizar um levantamento sobre os desafios que eles encontraram no decorrer do processo, sendo eles categorizados em 7 principais, conforme ilustrado na figura 2.

Figura 2 - Desafios apontados pelos idosos para criação de filmes em *Stop Motion*.



Fonte: as autoras (2021).

A imagem acima evidencia que o maior desafio é conhecer e dominar a técnica de *Stop Motion*, na sequência aprender algo novo, bem como criar a história do filme, possuir criatividade para construir o roteiro e cenário, conforme apontado pelos idosos: “*Creio que o desafio por algo novo é grande. Eu estou fazendo para ter uma hora de alegria na semana sem que alguém me interrompa*” (I17); “*Conhecer as técnicas. E saber usá-las*” (I16). Por fim, destacaram que é necessário ter paciência e habilidade motora, a escolha do tema do filme e disponibilizar tempo para esse processo, conforme alguns trechos apontados pelos participantes: “*Paciência e muita habilidade motora*” (I4); “*Paciência, cuidado nos detalhes/coerência, que história criar e a técnica em si*” (I17). Os desafios apontados estão presentes em qualquer temática que é introduzida

⁸ O curso CineSênior está ocorrendo de março a dezembro de 2021. Assim, para que os idosos compreendessem a técnica de Stop Motion foi solicitado a criação de uma cena do filme antes dele ser feito na íntegra. As cenas criadas pelos idosos podem ser acessadas em: <https://drive.google.com/drive/folders/1Hje9BnafV4noca3Ass3-0hGaBeUdK47e?usp=sharing>

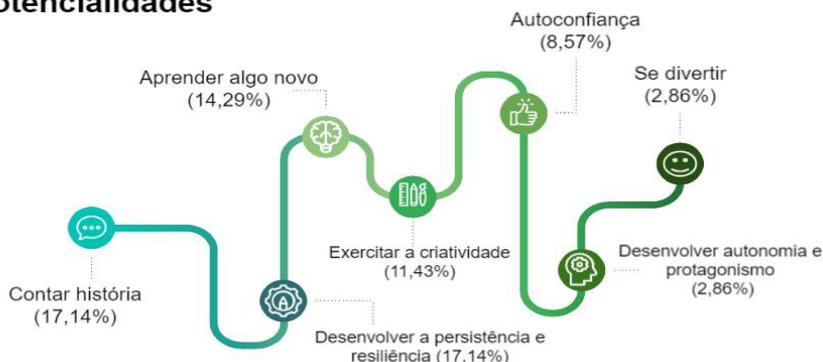
<https://drive.google.com/drive/folders/1AaQCKTfdFvK8L9uglx9o8c465wXE6kON?usp=sharing>



com os idosos, já que a expectativa da novidade gera ansiedade e angústia de achar que não possuem potencial para o desenvolvimento da proposta, ainda mais considerando o uso de tecnologias digitais. Os idosos também apontaram as potencialidades dessa criação, conforme figura 3.

Figura 3 - Potencialidades apontados pelos idosos para criação de filmes em *Stop Motion*

Potencialidades



Fonte: as autoras (2021).

Logo, é notável que o maior potencial é a oportunidade de contar histórias através da criação audiovisual, seguida do desenvolvimento da persistência e resiliência, conforme apontado em alguns trechos: “*Poder realizar desejos, sonhos que até no momento ainda não conseguiu realizar. Se divertir fazendo o vídeo*” (I8); “*Criar histórias, conhecer novas tecnologias, sentir-se integrado e atualizado, participar de novas experiências em conjunto com pessoas da mesma faixa etária. Conviver*” (I14). Além disso, aprender algo novo e exercitar a criatividade aparecem em ambas classificações, o que é possível inferir que, embora seja desafiador, os alunos estavam confiantes e motivados, pois apontaram que esse processo pode oportunizar a diversão e desenvolvimento da autonomia e protagonismo: “*Primeiro saber quais as técnicas e criatividade para a construção*” (I5); “*Exercitar a criatividade, memória, adquirir novas habilidades com informática e ver que a imaginação não tem barreira de idade*” (I30). Observa-se que o potencial vislumbrado pelos idosos está atrelado aos aspectos da velhice, de saber narrar suas histórias ou outras que desejam, tendo como objetivo deixar registrado suas vivência e poder, com isso, usar o potencial criativo que muitas vezes foi deixado de lado no processo de envelhecimento.

Portanto, o envolvimento dos idosos no planejamento, construção e edição dos filmes permitiu que aspectos criativos deles fossem estimulados, além de propiciar, durante o processo, que os idosos usassem o audiovisual como forma de expressar suas angústias, preocupações e alegrias em um período conturbado.



Dessa forma, pode-se considerar que o uso de estratégias pedagógicas para a produção autoral de filmes em *Stop Motion* pode contribuir para qualidade de vida dos idosos em dois aspectos. O primeiro, se refere à compreensão e reflexão do próprio processo de envelhecimento a partir da contação de histórias de vida através das narrativas criadas. Por outro lado, o segundo envolve a inclusão na sociedade que está cada vez mais conectada. Desse modo, pode ser um instrumento pedagógico de ensino e aprendizagem, pois se caracteriza como uma forma artesanal e criativa de fazer cinema (RODRIGUES, 2019).

Diante dos aspectos apresentados, verifica-se que a criação de filmes em *Stop Motion* pode trazer muitas potencialidades para o contexto educacional se não se limitar apenas às fotografias e edição. É relevante que se realizem todas as etapas da produção, isto é, a pré-produção, produção e pós-produção para que os idosos possam acompanhar, de acordo com seu ritmo, o processo de construção do filme.

Considerações finais

A ampliação do acesso às tecnologias digitais, associado ao interesse de alguns idosos a respeito da criação de vídeos, acarreta em um acréscimo na procura de cursos de inclusão digital por este público. Nessa perspectiva, o presente estudo identificou estratégias pedagógicas para a construção de filmes em *Stop Motion* por idosos. A partir dos resultados apresentados, foram identificadas 115 EP utilizadas no curso CineSênior. Os dados apontaram que as estratégias foram adequadas tendo que ser adaptada apenas a construção do roteiro em *storyboard*. A partir disso, foi possível realizar um levantamento dos principais desafios e potencialidades em criar filmes em *Stop Motion*. O maior desafio para o público idoso foi conhecer/dominar a técnica (28,5%). Quanto às potencialidades foram destacadas: contar histórias, desenvolver persistência e resiliência (17,1%), além de aprender algo novo (14,2%). Por fim, constatou-se que a criação de filmes em *Stop Motion* pode trazer muitos benefícios para o contexto educacional se não se limitar apenas às fotografias e edição.

Assim, o uso de estratégias pedagógicas para a produção autoral de filmes em *Stop Motion* pode contribuir para qualidade de vida dos idosos em dois aspectos. O primeiro, abrange a compreensão e reflexão sobre o próprio processo de envelhecimento a partir da contação de histórias de vida através das narrativas criadas. Já, o segundo envolve a inclusão na sociedade que está cada vez mais conectada. Portanto, acredita-se que, no contexto educacional, a construção de filmes em *Stop Motion* por idosos pode auxiliar tanto no processo de envelhecimento como de aprendizagem ao longo da vida.



Referências

- ALLOCCA, K. **Descubra o que está por trás das grandes tendências do YouTube**. Setembro de 2019. Disponível em: <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/tendencias-de-consumo/tendencias-de-comportamento/descubra-o-que-esta-por-tras-das-grandes-tendencias-do-YouTube/>>. Acesso em: 09 mar 2021.
- AMARAL, C.B. **Estratégias pedagógicas para o ensino fundamental: um enfoque na dimensão socioafetiva**. 2017. Tese (Doutorado), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2017.
- ANTUNES, M. C. Educar para um envelhecimento bem sucedido: reflexões e propostas de ação. Espanha: **Revista Teoría de la Educación**, v.27, p. 185-201, 2015.
- BARVINSKI, C.A. MREPSA: modelo de recomendação de estratégias pedagógicas baseado em aspectos socioafetivos do aluno em ambiente virtual de aprendizagem. 2020. 245 f. **Tese** (Doutorado), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, 2020.
- BEHAR, P.A (org). **Recomendação Pedagógica em Educação a Distância**. Porto Alegre: Penso. 2019.
- CRESWELL, J. W. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa: escolhendo entre cinco abordagens**. Porto Alegre: Penso, 2014.
- DEMO, P. **Aprender como autor**. São Paulo: Atlas, 2015.
- IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Projeção da população do Brasil e das Unidades da Federação**. 2020. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/apps/populacao/projecao/>. Acesso em: 31 jul. 2021.
- LEITE, N.S.; KANIKADAN, P.Y.S. Estudo bibliográfico sobre qualidade de vida em idosos. **South American Journal of Basic Education**, v.5, n.3, p.167-182, 2018.



MACHADO, Leticia Rocha. **Modelo de competências digitais para M-Learning com foco nos idosos (MCDMSÊNIOR)**. 2019. 199f. Tese (Doutorado), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2019.

MACHADO, L.R.; SONEGO, A.H.; RIBEIRO, A.C.R.; MENDES, J.S.S.; BEHAR, P.A. Autoria digital de idosos: a produção de infográficos em um curso de inclusão digital. **Estud. Interdisciplinar de envelhecimento**, v. 25, n. 1, p. 7-20, 2020.

MORAES, R. Análise de Conteúdo. **Revista Educação**. Porto Alegre: PUC-RS, 1999.

OSÓRIO, A. R.; PINTO, F.C. **As pessoas idosas: contexto social e intervenção educativa**. Lisboa: Instituto Piaget, 2007.

PAULA, J. L.; PAULA, J. L.; HENRIQUE, L. S. O uso do stop-motion como prática pedagógica no ensino de geografia no contexto do EMI. **HOLOS**, v. 3, p. 141-149, 2017.

RODRIGUES, A.C. Uso das tecnologias na escola: *Stop Motion* como ferramenta de ensino e aprendizagem. **Revista Educação Popular**, v.18, n.1, 2019.

RODRIGUES, A.C. **Uma proposta metodológica aplicada ao letramento por meio da ferramenta digital STOP MOTION**. 2018. Dissertação (Mestrado Profissional), Centro Universitário Carioca, Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação, 2018.

SANTOS, M.A. Dez anos-luz! A importância de completar um tempo e o convite à reflexão. 2018. p.11-14. In: SANTOS, M.A; LAZZARETI, A; COSTA, J.V. **Escritos de alfabetização audiovisual: luz na docência**. Porto Alegre: Cinemateca Capitólio, 2018.

SIMÃO, R.A.C. **Curta Metragem em Stop Motion A borboleta Vaidosa**. 2012. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso), Universidade do Vale do Paraíba, Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas e Comunicação, 2012

VELHO, F.D.; HERÉDIA, V. O idoso em quarentena e o impacto da tecnologia em sua vida. **Rosa dos Ventos Turismo e Hospitalidade**, v.12, n.3, 2020.



YIN, R.K. **Estudo de caso: planejamento e métodos.** Porto Alegre: Bookman, 2015.

